**Death Use Case**

1. Ο παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι και διαθέτει 3 ζωές.
2. Στην πορεία του παιχνιδιού πέφτει σε μία περιοχή με οξύ.
   1. Εισέρχεται σε ένα δωμάτιο με ακτίνες λέιζερ και τον πετυχαίνουν.
      1. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 3.
3. Χάνει μία από τις ζωές του.
4. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει επιπλέον ζωές και διαπιστώνει ότι αυτό ισχύει.
   1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν έχει επιπλέον ζωές.
      1. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 12.
5. Ο παίκτης επανέρχεται στο σημείο που βρισκόταν πριν χαθεί η ζωή του.
6. Μετατρέπεται σε υγρή μορφή.
7. Εισέρχεται σε μία σχισμή στο έδαφος που οδηγεί στο κενό.
   1. Το μονοπάτι στο οποίο καταλήγει η σχισμή είναι γεμάτο νερό.
      1. Ο παίκτης, όντας στην υγρή του μορφή, διαλύεται στο νερό.
      2. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 7.
8. Χάνει μία από τις ζωές του.
9. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει επιπλέον ζωές και διαπιστώνει ότι αυτό ισχύει.
   1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν έχει επιπλέον ζωές.
      1. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 12.
10. Ο παίκτης επανέρχεται στο σημείο που βρισκόταν πριν χαθεί η ζωή του.
11. Εμφανίζονται επιστήμονες που κυνηγούν τον παίκτη και καταφέρνουν να τον πιάσουν.
12. Χάνει την τελευταία από τις ζωές του.
13. Εμφανίζεται στην αρχή του επίπεδου.
    1. Έχει βρει ένα αντικείμενο που δημιουργεί checkpoint και επανέρχεται στο σημείο που βρήκε αυτό το αντικείμενο.