Inventory:

Format:

Αριθμός\_βήματος.Αριθμός\_εναλλακτικής\_ροής.Αριθμός\_βήματος\_εναλλακτικής\_ροής (αν έχει βήματα η εναλλακτική ροή)

1. Ο παίκτης ανοίγει το inventory.

2. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει craft ένα αντικείμενο (να συνδυάσει ήδη υπάρχοντα αντικείμενα προκειμένου να δημιουργήσει ένα άλλο αντικείμενο).

2.1.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει dismantle κάποιο αντικείμενο (κάποιο αναβαθμισμένο αντικείμενο που διαθέτει ήδη, να το χωρίσει στα επιμέρους του κομμάτια).

2.1.2. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει επαρκής χώρος στο inventory για να πραγματοποιηθεί το dismantle.

2.1.3. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι υπάρχει επαρκής χώρος οπότε πραγματοποιείται το dismantle και συνεχίζουμε στο βήμα 6.

2.1.3. 1. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι δεν υπάρχει επαρκής χώρος στο inventory για την πραγματοποίηση του dismantle και το ακυρώνει.

2.2. Ο παίκτης κοιτάζει μια «συνταγή» από το inventory για να δει ποια αντικείμενα της λείπουν για να την εκτελέσει.

2.3.1. Ο παίκτης αναζητεί κάποιο αντικείμενο στο inventory.

2.3.2. Το σύστημα αναζητά το αντικείμενο και αφού βρεθεί το εμφανίζει στον παίκτη.

2.3.2. 1. Το σύστημα αναζητά το αντικείμενο και δεν το εντοπίζει οπότε επιστρέφει μήνυμα λάθους.

3. Ο παίκτης κοιτάζει αν διαθέτει όλα τα απαραίτητα αντικείμενα για τη δημιουργία του αντικειμένου που θέλει.

4. Το σύστημα αναφέρει ότι δεν υπάρχουν όλα τα αντικείμενα.

4.1. Το σύστημα αναφέρει ότι υπάρχουν όλα τα αντικείμενα και δημιουργεί επιτυχώς το αναβαθμισμένο αντικείμενο που ήθελε ο παίκτης.

5. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει ανταλλαγή κάποιων άλλων αντικειμένων που διαθέτει για να συμπληρώσει τα αντικείμενα που του λείπουν (η ανταλλαγή γίνεται με αναλογία 2 προς 1).

5.1.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει dismantle κάποιο άλλο αντικείμενο και να πάρει από εκεί τα αντικείμενα που του λείπουν.

5.1.2. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει επαρκής χώρος στο inventory για να πραγματοποιηθεί το dismantle.

5.1.3. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι υπάρχει επαρκής χώρος οπότε πραγματοποιείται το dismantle και συνεχίζουμε στο βήμα 6.

5.1.3. 1. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι δεν υπάρχει επαρκής χώρος στο inventory για την πραγματοποίηση του dismantle και το ακυρώνει.

5.2. Ο παίκτης επιλέγει να μην κατασκευάσει τελικά το αντικείμενο.

6. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση ότι πλέον μπορεί να δημιουργήσει κάποιο/α αναβαθμισμένο/α αντικείμενα.

6.1. Το σύστημα δε στέλνει ειδοποίηση, διότι λείπει και άλλο αντικείμενο για την εκτέλεση του craft και συνεχίζουμε από το βήμα 3.

7. Το σύστημα δημιουργεί το αναβαθμισμένο αντικείμενο.