Εύρεση αντικείμενου:

1. Ο παίκτης ανακαλύπτει κάποιο αντικείμενο και επιχειρεί να το προσθέσει στο inventory.

2. Το αντικείμενο που βρέθηκε είναι μια «συνταγή», η οποία ξεκλειδώνει τη δυνατότητα δημιουργίας ενός, είτε νέου, είτε αναβαθμισμένου αντικειμένου.

2.1. 1. Το αντικείμενο που βρέθηκε είναι ένα mystery item.

2.1. 2. Ο παίκτης επιλέγει αν θα ρισκάρει να το προσθέσει στο inventory ή να το απορρίψει.

2.1. 3. Ο παίκτης το προσθέτει στο inventory.

2.1.3. 1. Ο παίκτης δεν το προσθέτει στο inventory και το απορρίπτει.

2.1. 4. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και το προσθέτει επιτυχώς.

2.1.4. 1.1. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και συμπεραίνει ότι δε χωράει.

2.1.4. 1.2. Ο παίκτης επιλέγει αν θα απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο του για να το προσθέσει.

2.1.4. 1.3. Ο παίκτης επιλέγει να απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο και να προσθέσει το mystery item στο inventory.

2.1.4. 1.3. 1. Ο παίκτης απορρίπτει το mystery item

2.1.4. 1.4. Το σύστημα προσθέτει το mystery item στο inventory με επιτυχία.

2.1.4. 1.5. Το mystery item είναι ένα πολύτιμο αντικείμενο.

2.1.4. 1.5. 1. Το mystery item είναι επικίνδυνο αντικείμενο και καταστρέφει όσα άλλα αντικείμενα έχει στο inventory του ο παίκτης.

2.2. 1. Το αντικείμενο που βρέθηκε είναι ένα κοινό αντικείμενο.

2.2. 2. Ο παίκτης το προσθέτει στο inventory.

2.2.2. 1. Ο παίκτης δεν το προσθέτει στο inventory και το απορρίπτει.

2.2. 3. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και το προσθέτει επιτυχώς.

2.2.3. 1.1. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και συμπεραίνει ότι δε χωράει.

2.2.3. 1.2. Ο παίκτης επιλέγει αν θα απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο του για να το προσθέσει.

2.2.3. 1.3. Ο παίκτης επιλέγει να απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο και να προσθέσει το κοινό αντικείμενο στο inventory.

2.2.3. 1.3. 1. Ο παίκτης απορρίπτει το κοινό αντικείμενο

2.2.3. 1.4. Το σύστημα προσθέτει το κοινό αντικείμενο στο inventory με επιτυχία.

2.2.3. 1.5. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον παίκτη ότι με την προσθήκη του αντικειμένου αυτού πλέον μπορεί να κάνει crafting ένα αντικείμενο που δεν μπορούσε πριν την προσθήκη του νέου αντικειμένου (να συνδυάσει κάποια αντικείμενα προκειμένου να δημιουργήσει ένα αναβαθμισμένο αντικείμενο).

3. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον παίκτη με την οποία του ανακοινώνει ότι μπορεί να φτιάξει το νέο αντικείμενο που ξεκλειδώθηκε με τα υλικά που διαθέτει.

3.1 Το σύστημα δε στέλνει κάποια ειδοποίηση.