**Use-Case «Χρήση Αντικειμένων»**

1. Ο παίκτης ξεκινά το παιχνίδι.
2. Κάνει craft ένα gum-gun.
3. Έρχεται αντιμέτωπος με επιστήμονα.
4. Χρησιμοποιεί το gum-gun που διαθέτει στο inventory του.
5. Ρίχνει τσίχλα σε μια περιοχή και πέφτει πάνω ο επιστήμονας.
   1. Ρίχνει τσίχλα σε μια περιοχή και πέφτει ο ίδιος ο παίκτης πάνω σε αυτήν.
      1. Ο παίκτης εγκλωβίζεται στην τσίχλα που εκτοξεύει το gum gun.
         1. O επιστήμονας καταφέρνει να τον πιάσει.
         2. Ο παίκτης καταφέρνει να ξεφύγει εγκαίρως από τον επιστήμονα.
6. Ο επιστήμονας κολλάει και ο παίκτης καταφέρνει να ξεφύγει.
7. Ο παίκτης συνεχίζει την πορεία του στο παιχνίδι.
8. Κάνει craft ένα stun gun.
9. Έρχεται αντιμέτωπος ξανά με επιστήμονα.
10. Χρησιμοποιεί το stun gun που διαθέτει στο inventory του.
11. Ηλεκτρίζει τον επιστήμονα και αυτός ακινητοποιείται.
    1. Ο παίκτης βρίσκεται κοντά σε τοίχο και η βολή ηλεκτρισμού του stun gun επιστρέφει στον ίδιο τον παίκτη.
       1. Ακινητοποιείται για 3 sec.
          1. Ο επιστήμονας προλαβαίνει να τον πιάσει και τον αιχμαλωτίζει.
          2. Ο επιστήμονας βρίσκεται μακριά του και ο παίκτης προλαβαίνει να ξεφύγει.
12. Ο παίκτης συνεχίζει την πορεία του στο παιχνίδι.
13. Κάνει craft μία emp χειροβομβίδα.
14. Έρχεται αντιμέτωπος με επιστήμονα με ηλεκτρική συσκευή (jet pack,σκούπα, όπλο με βελάκια).
    1. Εισέρχεται σε δωμάτιο με ακτίνες λέιζερ.
       1. Χρησιμοποίει την χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
       2. Το λέιζερ διακόπτεται για κάποιο χρονικό διάστημα και συνεχίζουμε στο βήμα 18.
15. Χρησιμοποίει την χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
16. Στοχεύει πάνω στον επιστήμονα και η ηλεκτρική συσκευή παύει να λειτουργεί για κάποιο χρονικό διάστημα.
17. Ο επιστήμονας τώρα δεν διαθέτει ηλεκτρική συσκευή και συνεχίζουμε με τα βήματα 4 η 10.
18. Ο παίκτης συνεχίζει την πορεία του στο παιχνίδι.
19. Κάνει craft ένα life potion ή το βρίσκει μέσα στο δωμάτιο που βρίσκεται .
20. Δεν διαθέτει άλλες ζωές.
    1. Διαθέτει μια η 2 ζωές με μέγιστες τις 3.

20.1.1 Συνεχίζουμε στο βήμα 21.

* 1. Διαθέτει 3 ζωές.
     1. Εμφανίζεται μήνυμα πως έχει φτάσει τον μέγιστο αριθμό ζωών.

1. Χρησιμοποίει το life potion και αυξάνονται κατά 1 οι ζωές του.
2. Ο παίκτης συνεχίζει στο παιχνίδι.
3. Κάνει craft μια χειροβομβίδα που παγώνει τον χρόνο (time freeze).
4. Έρχεται αντιμέτωπος με επιστήμονες που αρχίζουν να τον κυνηγούν.
5. Χρησιμοποιεί την χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
6. Ο χρόνος παγώνει για 5sec.

26.1

1. O παίκτης καταφέρνει να ξεφύγει από τους επιστήμονες,
2. Κάνει craft μια χειροβομβίδα που γυρίζει τον χρόνο 10 sec πίσω.
3. Μετατρέπεται σε υγρό και εισέρχεται σε μία σχάρα που οδηγεί στο κενό.

29.1 Use-Case θάνατος χαρακτήρα βήματα 2, 4, 9. (Παραπομπή σε άλλο use case)

1. Χρησιμοποιεί την χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
2. Επιστέφει πίσω 10 sec και αποφεύγει να μπει στην σχάρα αυτή.
3. Ο παίκτης συνεχίζει επιστρέφοντας στα αντίστοιχα βήματα αναλόγως με τη πορεία του παιχνιδιού.