1. Ο παίκτης ανοίγει το καθολικό (global) chat.
   * 1. Ο παίκτης ανοίγει το chat μίας ομαδικής.
     2. Το σύστημα διατηρεί ως διαθέσιμους προς επικοινωνία παίκτες, μόνο τα μέλη της ομάδας.
     3. Ο παίκτης πληκτρολογεί ένα μήνυμα.
     4. Το σύστημα προωθεί το μήνυμα σε όλα τα μέλη της ομάδας.

1.2.1. Ο παίκτης επιλέγει να δημιουργήσει μια νέα ομαδική.

1.2.2. Το σύστημα εμφανίζει ένα search bar.

1.2.3. Ο παίκτης πληκτρολογεί, μέσω αυτού, το όνομα του κάθε παίκτη που επιθυμεί να προσθέσει στην ομαδική και επιλέγει επιβεβαίωση.

1.2.4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον παίκτη, ώστε να ονομάσει την ομαδική.

1.2.5. Ο παίκτης πληκτρολογεί το όνομα που επιθυμεί και επιλέγει δημιουργία.

1.2.6. Το σύστημα δημιουργεί νέο channel στις επιλογές του κάθε παίκτη-μέλους της ομάδας.

1. Το σύστημα ανακτά όλα τα μηνύματα που έχουν σταλεί εντός ημέρας και τα εμφανίζει.
   * 1. Ο παίκτης στέλνει ένα καθολικό μήνυμα.
     2. Το σύστημα προωθεί το καθολικό μήνυμα σε όλους τους παίκτες.
2. Ο παίκτης πληκτρολογεί «@» στο chat ώστε να κάνει tag έναν άλλο παίκτη.
   * 1. Ο παίκτης πληκτρολογεί «/» στο chat.
     2. Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με εντολές που θα εκτελέσει το chat-bot.
        + 1. Ο παίκτης επιλέγει “/ranking”.
          2. Το σύστημα συλλέγει δεδομένα από τους παίκτες εντός ομάδας(στην περίπτωση του global chat όλων των παικτών) και εμφανίζει μόνο στον παίκτη την κατάταξη καθενός από αυτούς.
          3. Ο παίκτης επιλέγει “/trophies username”.
          4. Το σύστημα εμφανίζει όλα τα επιτεύγματα που έχει ξεκλειδώσει ο παίκτης που του αντιστοιχεί το username που πληκτρολογήθηκε.
          5. Ο παίκτης επιλέγει “/offers itemName”.
          6. Το σύστημα ανακτά από το e-shop προσφορές σχετικές με το εν λόγω item κι εμφανίζει στον παίκτη παράθυρο ώστε να αγοράσει χωρίς πρόσβαση στο κατάστασημα.
3. Το σύστημα ελέγχει ποιοι παίκτες είναι ενεργοί και τους εμφανίζει.
4. Ο παίκτης δε βρήκε τον παίκτη που έψαχνε και πληκτρολογεί επιπλέον χαρακτήρες.
5. Το σύστημα φιλτράρει τη λίστα αναζητώντας παίκτες με username που ξεκινάει από τους χαρακτήρες που πληκτρολόγησε ο παίκτης.
6. Το σύστημα εμφανίζει τη φιλτραρισμένη λίστα παικτών με συμβατά usernames.
   1. Το σύστημα δεν εντόπισε παίκτες με συμβατά usernames, οπότε και εμφανίζει σχετικό μήνυμα.
7. Ο παίκτης βρίσκει τον παίκτη που έψαχνε και τον επιλέγει.
8. Ο παίκτης πληκτρολογεί ένα μήνυμα.
9. Το σύστημα προωθεί το μήνυμα μόνο στον παίκτη που επιλέχθηκε.