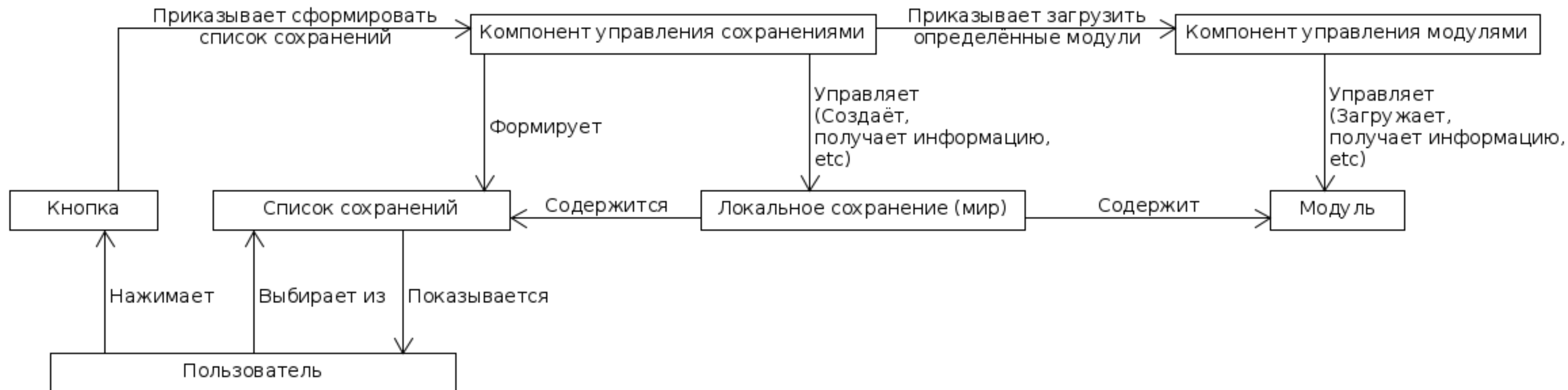
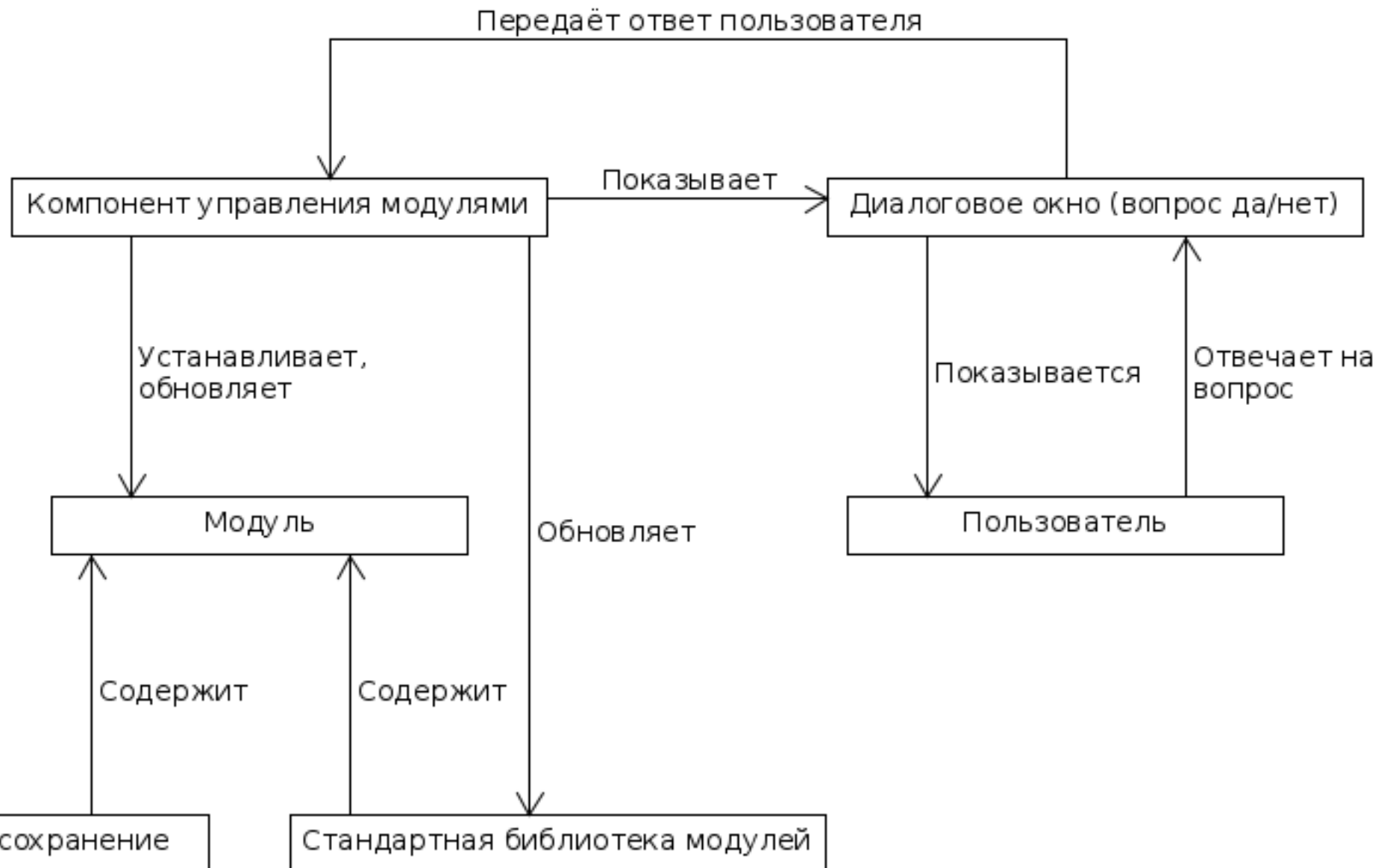


Сценарий 1: Загрузка из  
локального сохранения



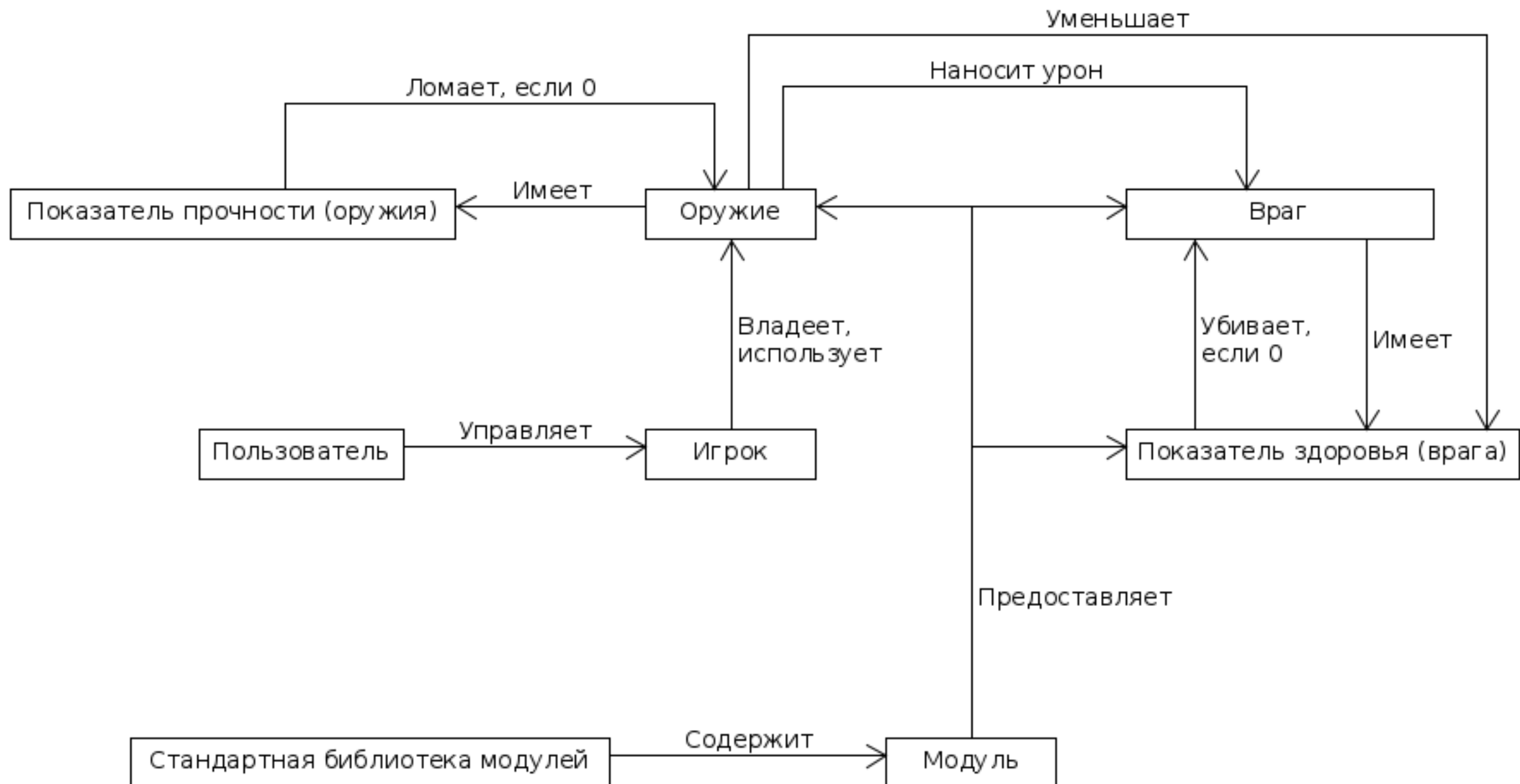
Сценарий 2:  
Автоматическая  
установка модулей



Сценарий 3: Атака врага

**Примечание:**

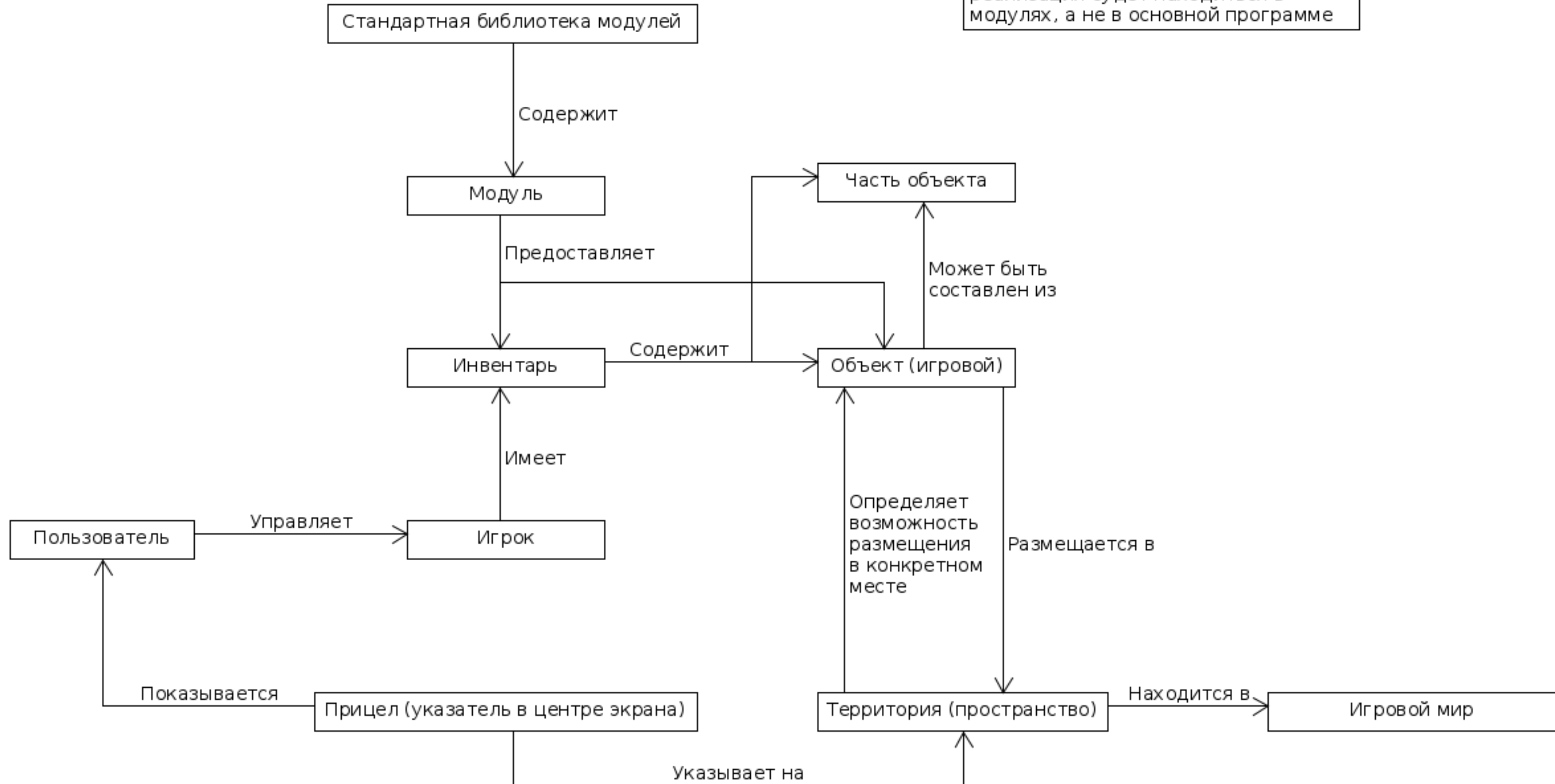
Некоторые объекты предоставляются модулями (из стандартной библиотеки модулей), поэтому это показано на диаграмме, несмотря на то, что это не указано в пользовательских сценариях. Так будет понятно, что их реализация будет находиться в модулях, а не в основной программе.



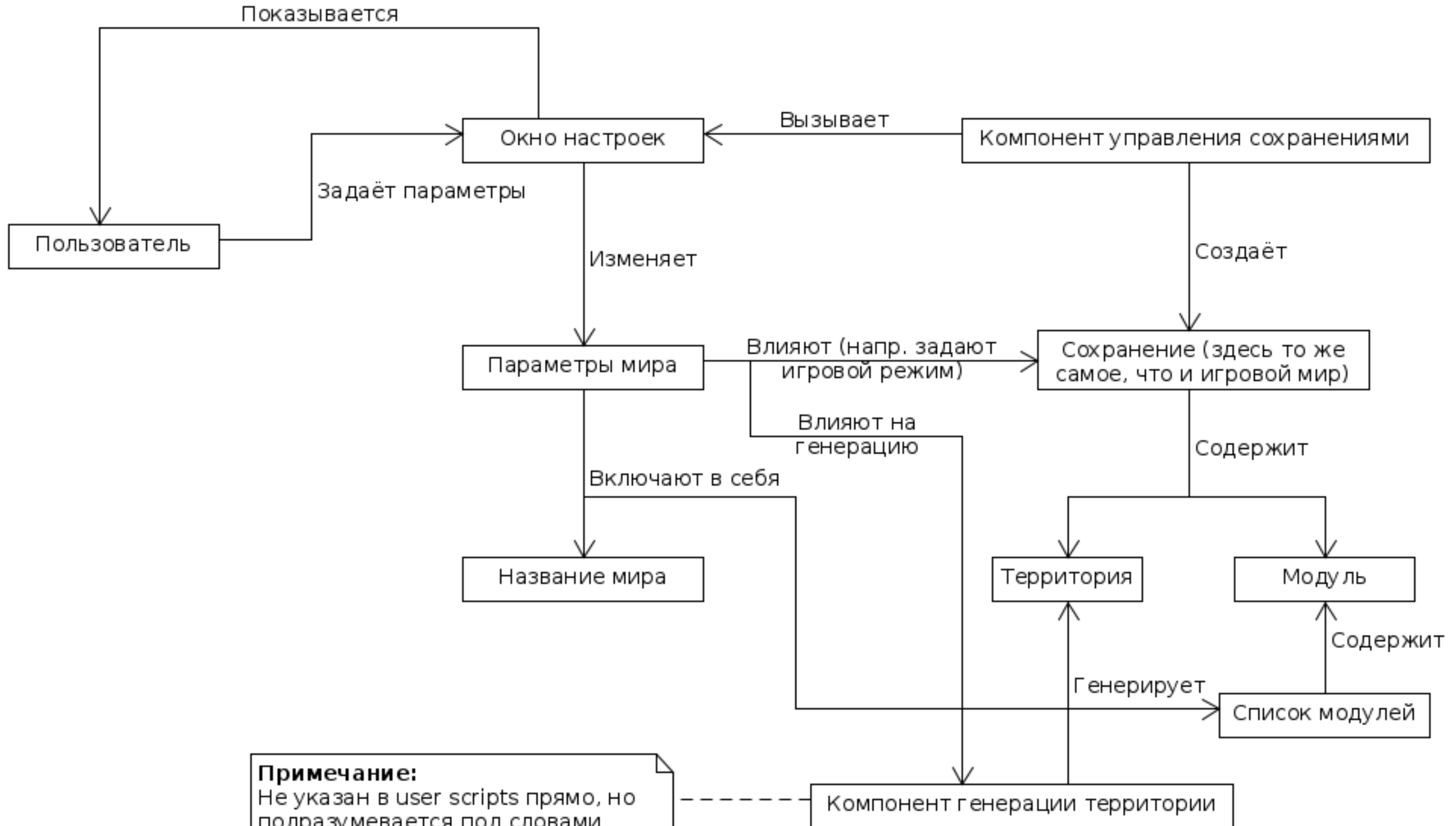
Сценарий 4: Размещение  
объекта в игровом мире

**Примечание:**

Некоторые объекты предоставляются модулями (из стандартной библиотеки модулей), поэтому это показано на диаграмме, несмотря на то, что это не указано в пользовательских сценариях. Так будет понятно, что их реализация будет находиться в модулях, а не в основной программе.



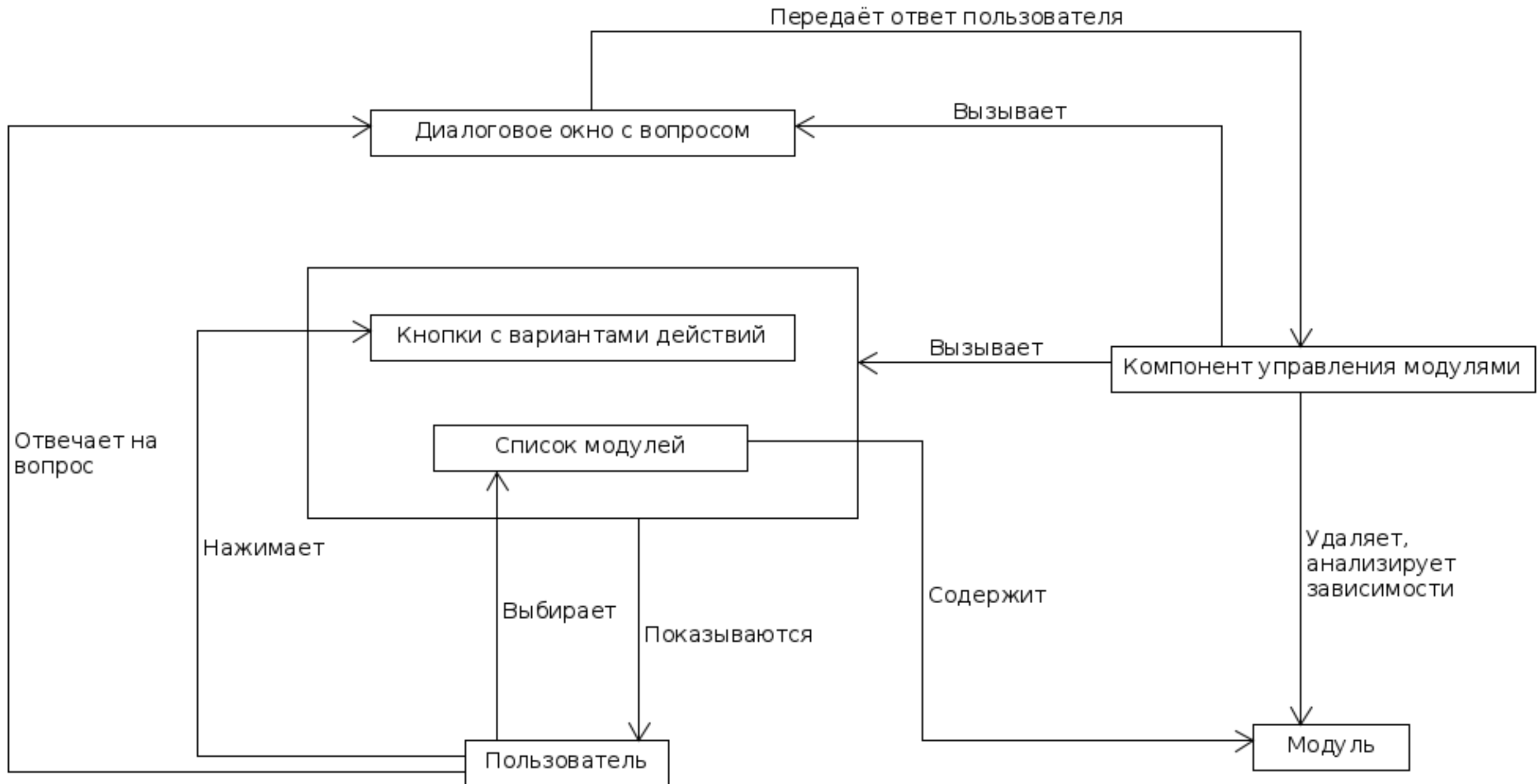
Сценарий 5: Создание  
нового мира



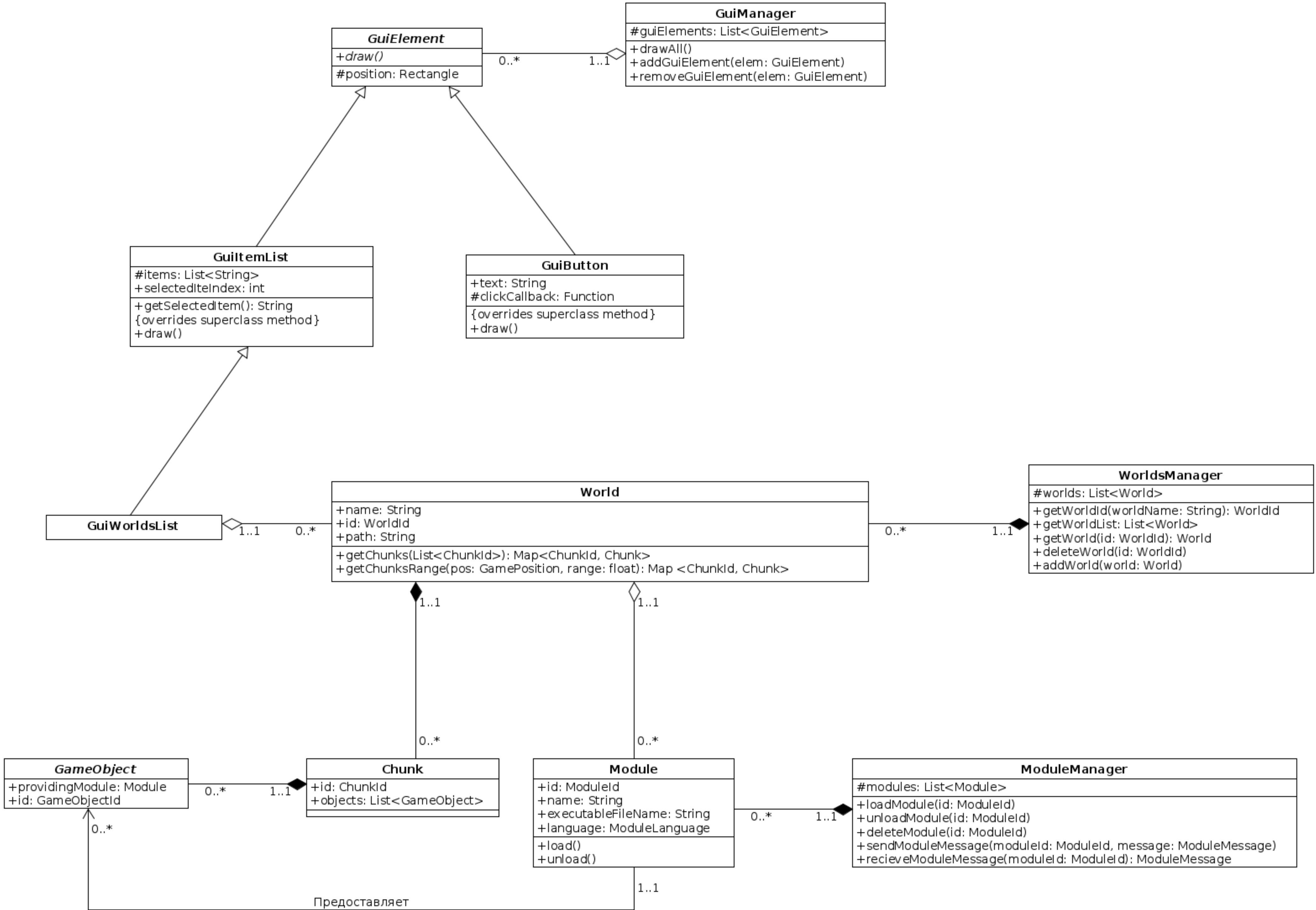
**Примечание:**

Не указан в user scripts прямо, но подразумевается под словами «генерируется участок территории рядом с игроком»

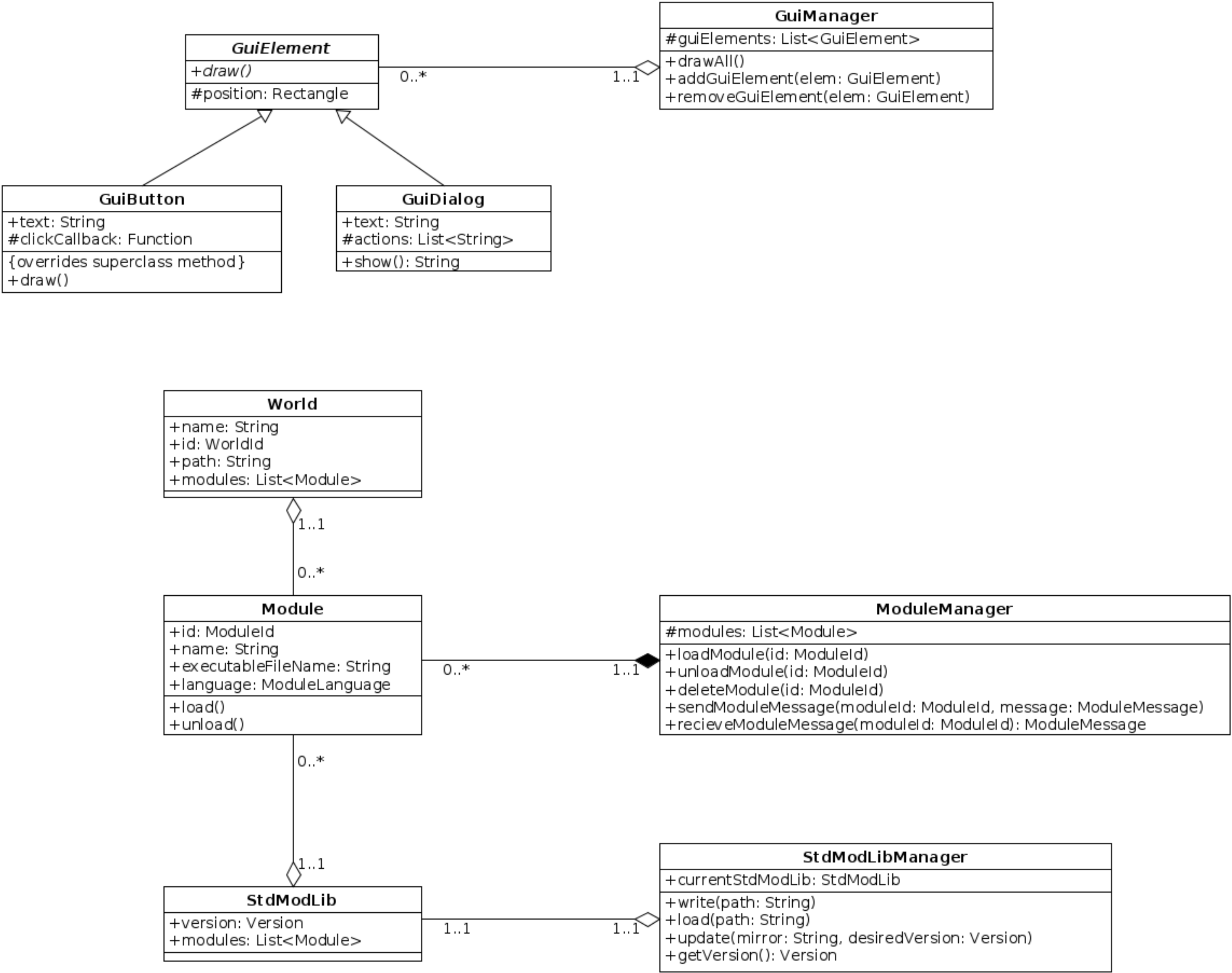
Сценарий 6: Удаление модуля



Сценарий 1: Загрузка из локального сохранения

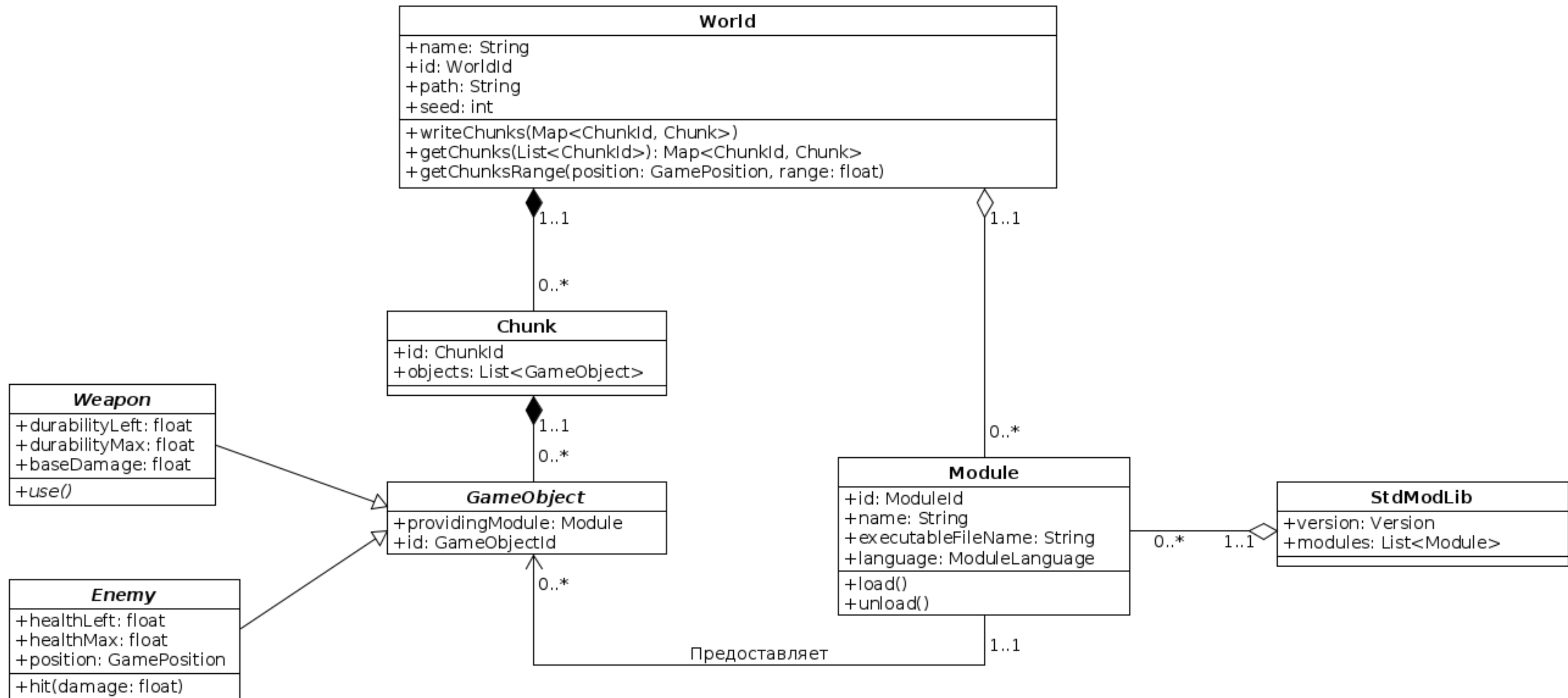


Сценарий 2:  
Автоматическая  
установка модулей

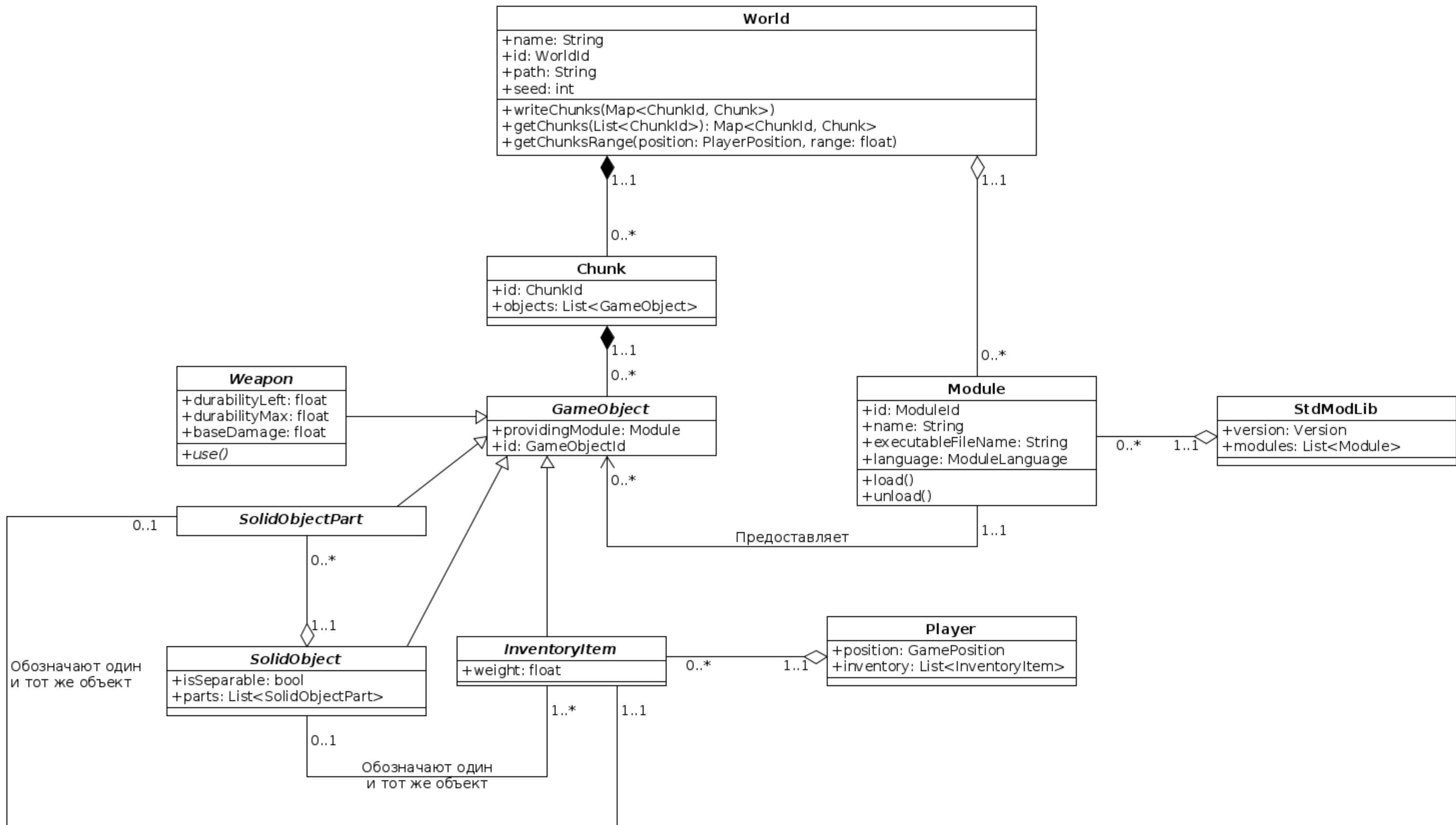




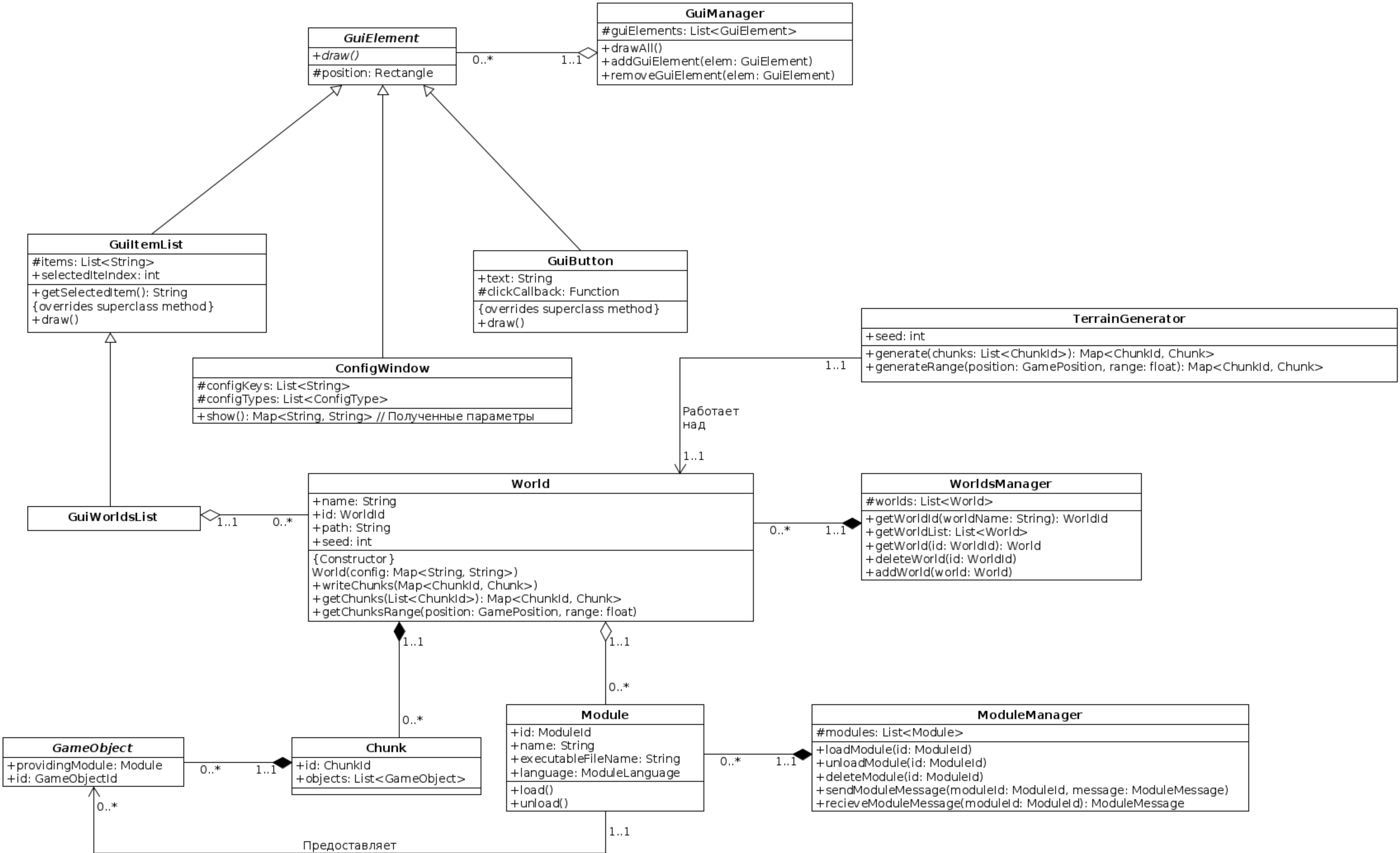
Сценарий 3: Атака врага



Сценарий 4: Размещение  
объекта в игровом мире



Сценарий 5: Создание  
Нового мира



Сценарий 6: Удаление модуля

