

Funkcja	Testy	Rezultat
Minimapa	Obserwacja zmiany wyglądu terenu na minimapie podczas zmiany jego wyglądu w głównym assecie terenu	Minimapa zmienia się dopasowując do rzeczywistego wyglądu terenu
	Przemieszczanie kamery nad mapą główną; obserwacja czerwonego obszaru pokazującego pozycję kamery na minimapie	Wskaźnik położenia kamery przemieszcza się po minimapie
	Poruszanie się postacią po terenie (główny mapie)	Znacznik postaci na minimapie również się przemieszcza
Miasta	Podchodzenie (wchodzenie) graczem do miast	Otwiera się menu miasta
Rozpoczynanie bitwy z wrogo nastawionym graczem	- ustawienie relacji pomiędzy państwem gracza a państwem „wroga” - podejście do wroga	Wróg zaczyna poruszać się w kierunku gracza, po dotknięciu go, gra przełącza się do sceny bitwy
Gracz sterowany przez komputer (dalej jako wróg)	Ustawienie ścieżki patrolowej na mapie	Wróg porusza się wybierając najkrótszą ale także najlepszą drogę pomiędzy punktami patrolowymi.
	Ustawienie relacji wroga z graczem na neutralne	Wróg ignoruje gracza (porusza się po ścieżce patrolowej)
	Ustawienie relacji pomiędzy wrogiem a graczem na wrogie; podejście graczem do wroga	Wróg porusza się w stronę gracza (atakuje go)
	Ustawienie relacji pomiędzy wrogiem a graczem na przyjazne	Wróg zatrzymuje się (pozdrawia gracza)
System questów	Dodanie przykładowego zadania polegającego na wejściu do miasta	Potwierdzenie (na razie w postaci tzw „loga” – informacji w konsoli Unity), że quest został wykonany
Pauzowanie gry	Otwarcie menu gry (pod klawiszem escape)	Wszystkie poruszające się obiekty na mapie zatrzymują się
	Wejście gracza do miasta	Wszystkie poruszające się obiekty na mapie zatrzymują się
Poprawa wyglądu menu głównego	Zebranie ogólnych informacji w zespole – czy menu wygląda lepiej	Otrzymanie twierdzącej odpowiedzi.