

GameStates:

Gebirge und Dorf

bool crystalGravity
false

bool crystalTaken
false

bool crystalActive
false

bool firstCubeTaken
false

Erst wenn crystalActive == true können die anderen Welten bereist werden.

Feuer und Eis

bool vulcanoActivated
false

bool torchTaken
false

bool iceMelted
false

bool secondCubeTaken
false

Wald und Wüste

bool shovelTaken
false

bool dugUp
false

bool thirdCubeTaken
false

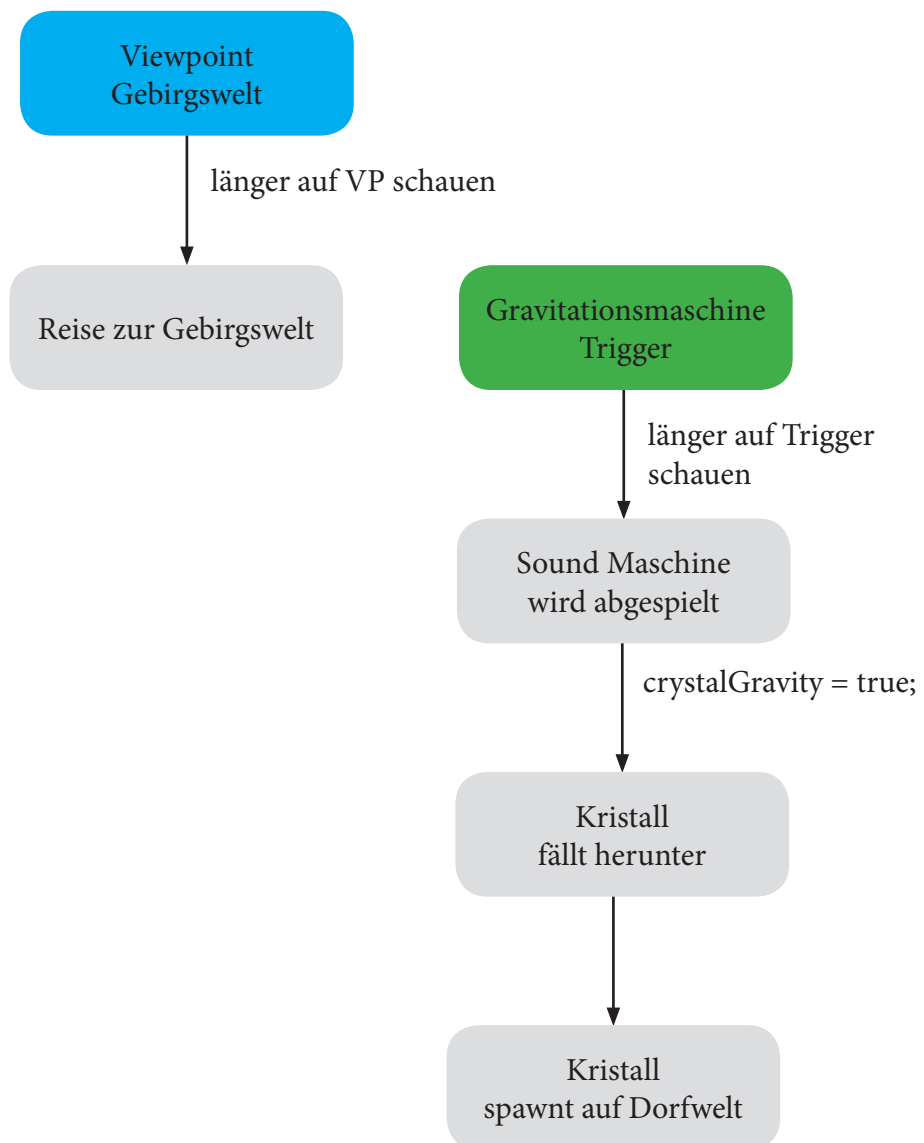
Legende

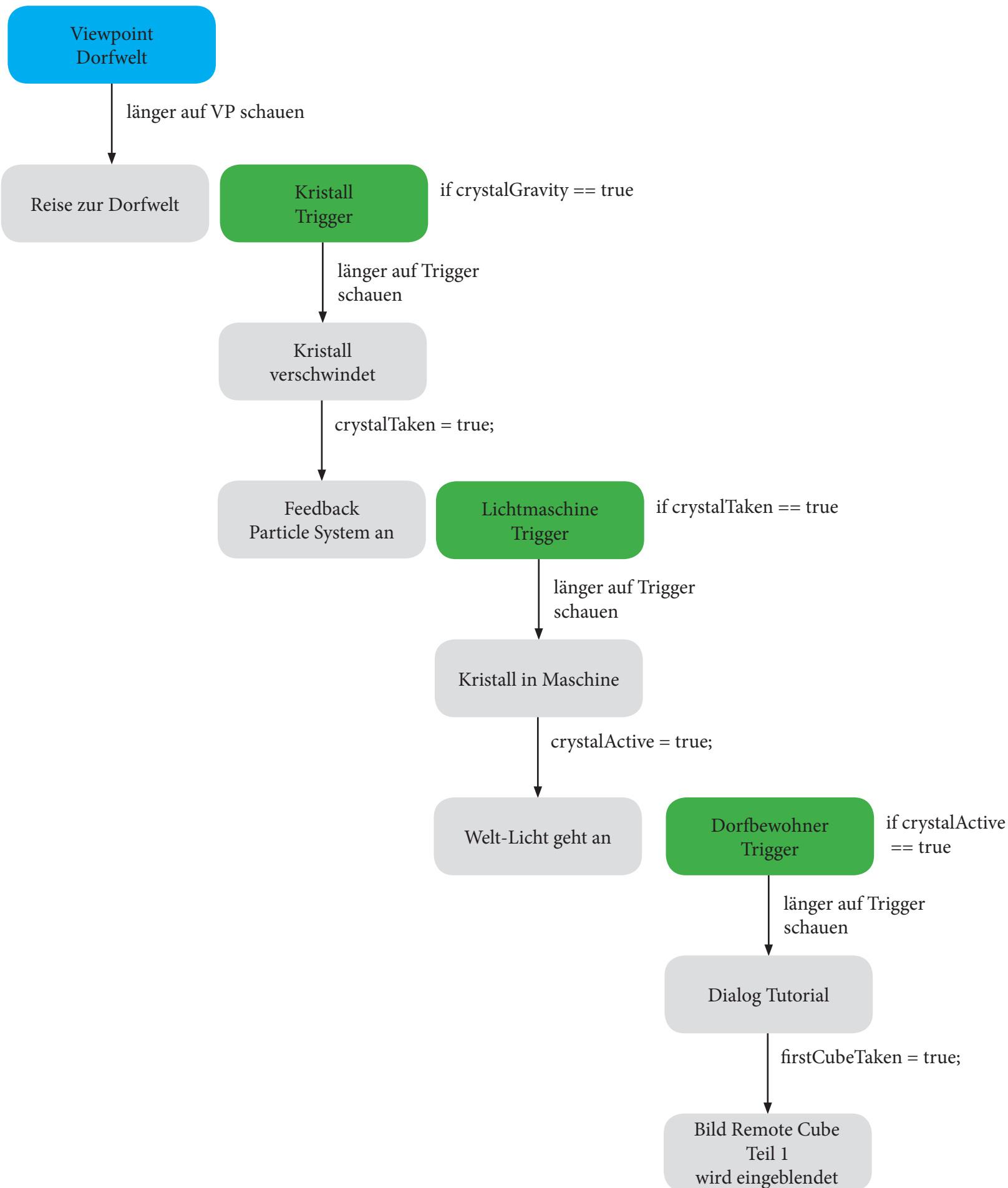
bereisbarer
Viewpoint

aktivierbarer
Eventtrigger

Event-Sequenzdiagramm

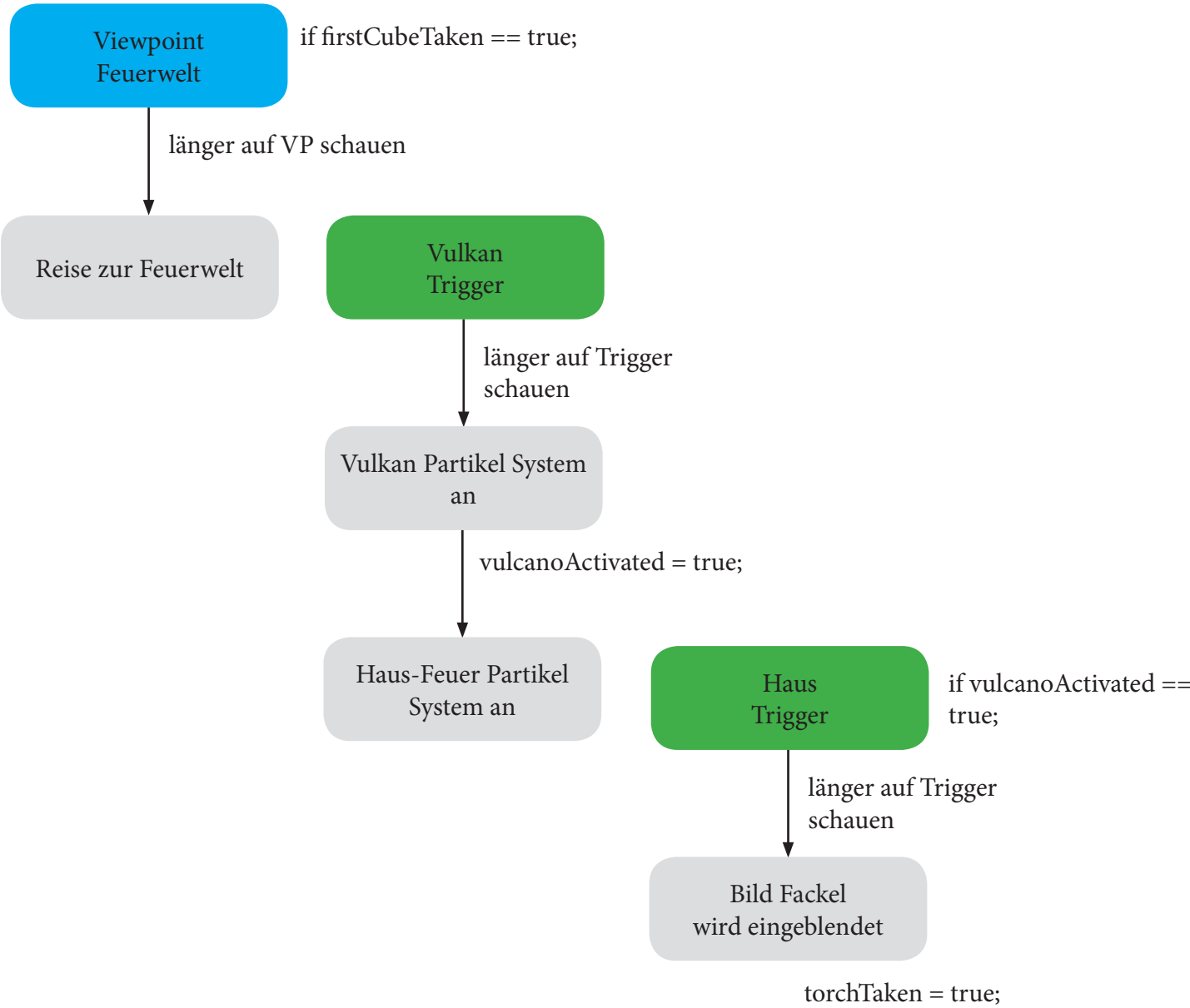
Gebirge und Dorf

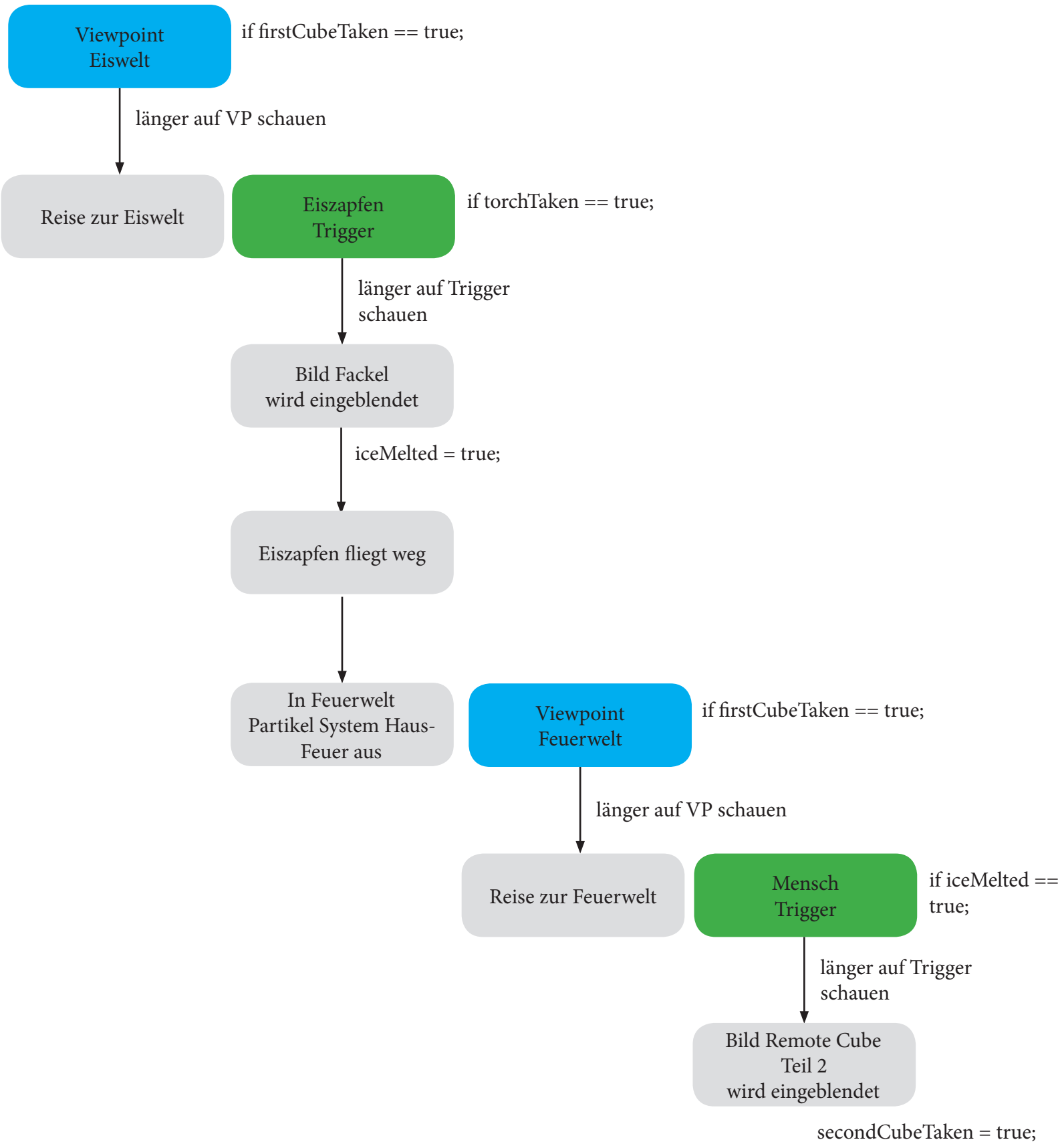




Event-Sequenzdiagramm

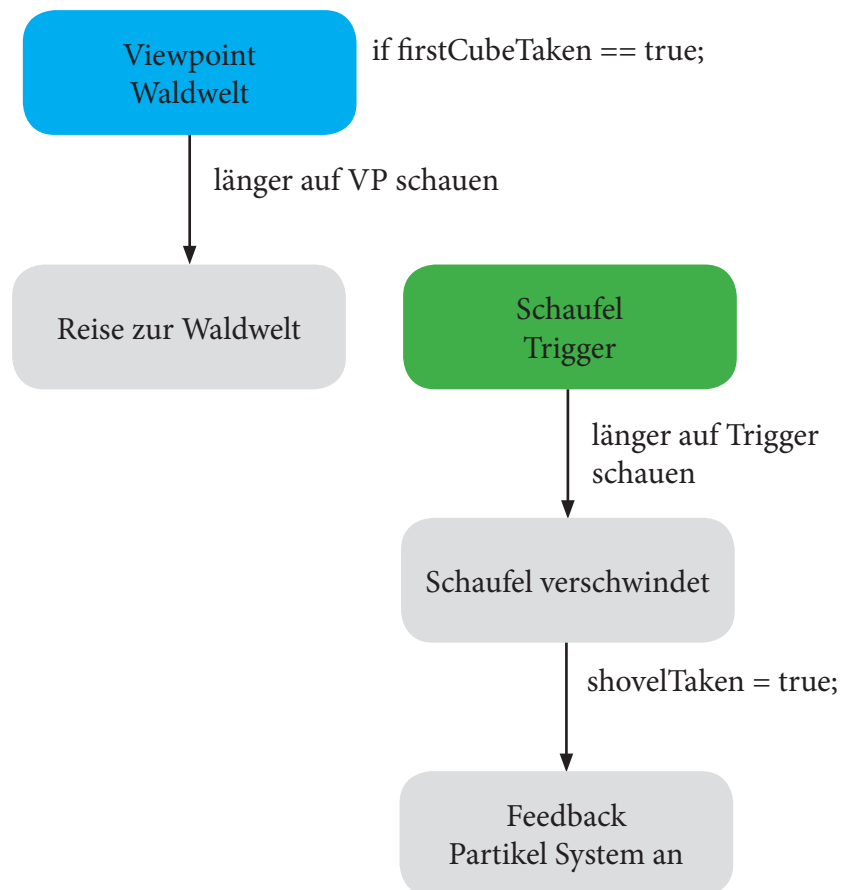
Feuerwelt und Eiswelt

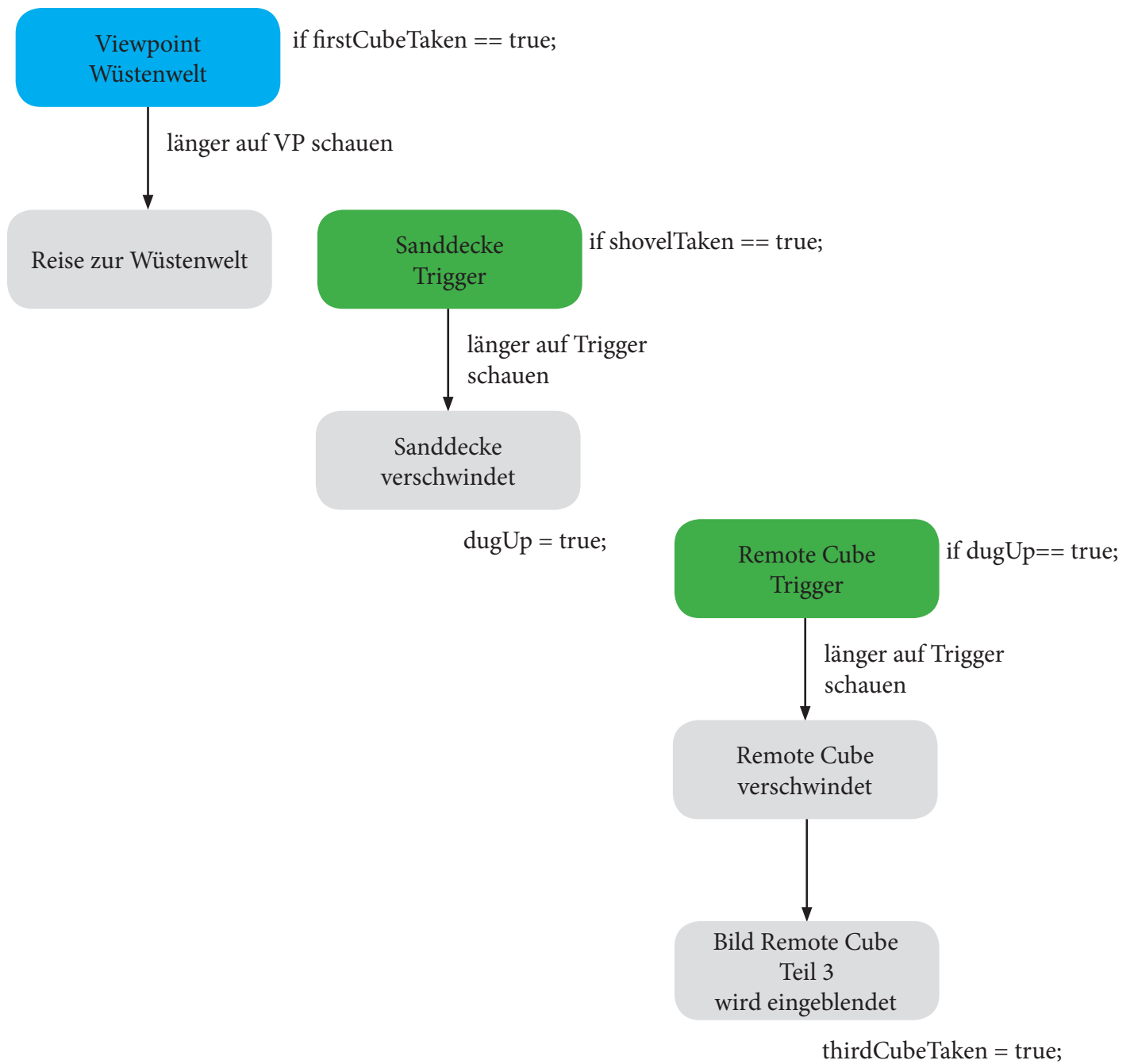




Event-Sequenzdiagramm

Waldwelt und Wüstenwelt





Event-Sequenzdiagramm

Komplette Welt

