

## Reiz-Reaktion-Schema

Reiz	Reaktion
<b>Startmenü :</b>	
Spieler klickt auf Level	Ausgewähltes Level wird gestartet
Spieler klickt im Startmenü auf Exit	Spiel wird geschlossen
<b>Allgemeine Logik :</b>	
Level wird geladen	Kugel auf Startpunkt Spieler hat nur ein Leben
Wenn Spieler stirbt	„Game Over“ HUD aktiviert
Restart im HUD klicken	Level wird neu gestartet
Exit im HUD klicken	Das Start Menü wird wieder geladen.
Spieler rollt über Coin	Coin Anzeige im HUD wird um ein höher gestellt
Spieler betritt Ziel	„You Win“ HUD öffnet sich. Score wird angezeigt.
Spieler klickt auf nächstes Level	Nächstes Level wird geladen. Wenn letztes Level beendet, wird die End Szene geladen
Spieler betritt Wasser/Lava	„Game Over“ HUD wird aktiviert
Spieler fällt eine festgelegte Größe in den Abgrund der Szene	„Game Over“ HUD wird aktiviert
Spieler betritt Checkpoint	Checkpoint wird hinzugefügt
Spieler klickt im Game Over HUD auf „last Checkpoint“	Spiel wird vom letzten Checkpoint geladen
<b>Level 1:</b>	
Spieler geht ins Portal	Wird zu einem anderen Portal teleportiert
Spieler sammelt Jump Power Up	Spieler kann nun springen
Timer der Kanonen geht durch	Kanone schießt Kanonenkugel
Spieler wird von einer Kanonenkugel getroffen	Spieler stirbt
Wenn Timer bei einer Falle durchgeht	Falle fährt stacheln aus
Spieler betritt Burg	Kamera Ansicht ändert sich auf Third Person
Spieler sammelt 30 coins	Tür zur Burg öffnet sich

Reiz	Reaktion
Spieler rollt in den Trigger der spielbaren Kanone	Spieler kontrolliert Kanone und Camera wird angepasst. Spieler ist im KanonenSitz platziert. Maus Gegner spawnen und laufen auf das Burgtor zu.
Spieler bewegt Maus in der Kanone	Kanone bewegt sich dementsprechend
Spieler betätigt Maustaste in Kanone	KanonenKugel wird abgefeuert
Kanonenkugel trifft Maus Gegner	Gegner stirbt
Maus Gegner läuft in Tor rein	Tor bekommt Schadenspunkte und seine Lebensanzeige wird im HUD runtergestellt
Tor hat kein Leben mehr	Spiel verloren, Game Over HUD öffnet sich
Alle Mäuse abgewehrt	Spieler schießt sich selbst aus Kanone anstatt eine weitere Kanonenkugel
Spieler betritt Burg	bekommt Schwert und Gegner erscheinen verteilt auf der Burg
Gegner gespawnt	Verfolgen übers NavMesh den Spieler
Spieler schlägt mit Schwert auf Gegner	Gegner stirbt
Gegner erreicht Spieler	„Game Over“ HUD wird geöffnet
<b>Level 2 :</b>	
Kugel geht auf Eis	Die Kugel läuft glitschiger
Spieler Betritt Eisfläche mit Turrets	Kamera Ansicht ändert sich auf Third Person
Spieler rollt über statische Falle	Falle fährt stacheln aus und Spieler stirbt
Spieler geht in Blickwinkel von Turret	Turret richtet sich zum Spieler hin und Laser wird ausgestrahlt
Turret Laser trifft den Spieler über eine festgelegte Aimzeit	Spieler verliert
Spieler rollt aus Turret Laser raus	AimZeit wird zurückgesetzt
Spieler geht aufs Boot	Boot fährt über die See bis zum Schlusspunkt und hält an

Reiz	Reaktion
Spieler betritt Trigger von zerstörbaren Eis	Das Eis zerbricht in mehrere Stücke
Kugel betritt rechte Seite des Schiffs	Schiff bewegt sich nach rechts
Kugel betritt linke Seite des Schiffs	Schiff bewegt sich nach links
Schiff berührt Coins	Nimmt Coins für Spieler auf
Spieler geht zur Leiter	Kann Leiter mit Sprungtaste hochklettern
Spieler geht zum anderen Ball	Missionstext wird angezeigt
Spieler bestätigt Mission	Die Szene wechselt zur Nacht
Schiff berührt schwarzen Stein	Schiff geht kaputt
<b>Level 3:</b>	
Spieler geht zur Fackel	Fackel wird aufgehoben
Spieler besitzt Fackel	Fackel ist über eine bestimmte Zeit aktiviert und beleuchtet die Szene
Spieler geht mit Fackel zu trockenem Feuerplatz	Feuerplatz wird angezündet
Spieler geht mit trockener Fackel zu Feuerplatz	Fackel ist wieder über eine bestimmte Zeit aktiviert und beleuchtet die Szene
Kugel rollt über eine Wippe	Wippe bewegt sich physikalisch zur Position des Spielers
Spieler aktiviert eine bestimmte Menge von Feuerplätzen	Tor öffnet sich
Spieler geht auf Plattform	Er wird durch die Plattform mitbewegt
Spieler berührt Sense	Er verliert
<b>End Szene:</b>	
Spieler hat einen Score der groß genug ist	Fahrsstuhl fährt ganz nach oben
Spieler Score ist nicht hoch genug	Fahrsstuhl hält in der Mitte an
Spieler geht zum Tron	Kamera ändert sich und Material der Kugel ändert sich. AudioSpur „I got balls of Steel“ wird abgespielt. Sonnenbrille ist auf dem Spieler.
Es wird der Button „back to menu“ betätigt	StartScreen wird wieder geöffnet

