

## Haupt Menü:

Reiz:	Reaktion:
Spiel wird geöffnet	Hauptmenü Szene wird geladen
Button Resume Klick	Spiel wird beim letzten gespielten Level fortgesetzt / bei Level 1, wenn noch nicht gespielt wurde
Button Options Klick	Optionsmenü wird angezeigt
Level Selection Dropdown Auswahl	Bei Auswahl wird das letzte Level auf das Ausgewählte Level gesetzt. Resume führt nun zu dem Ausgewählten Level
Button Back Klick	Wechsel zum Vorherigen Menü
Button Highscore Klick	Wechsel zum Highscore Menü
Button Quit Game	Beenden der Applikation

## Ingame Menü:

Reiz:	Reaktion:
KeyPress: Escape	Ingame Menü wird aufgerufen, das Spiel wird angehalten. Bei erneutem Drücken wird Das Ingame Menü geschlossen, und das Spiel geht normal weiter
Button Options Menu	Aufrufen der Ingame Optionen
Button Main Menu	Lädt die Hauptmenü Szene
Button Quit Game	Beenden der Applikation
Button Resume Game	Schließen des Ingame Menüs, das Spiel wird normal fortgesetzt

## Ingame Controls:

Reiz:	Reaktion:
-------	-----------

KeyPress: Escape	Ingame Menü wird aufgerufen, das Spiel wird angehalten. Bei erneutem Drücken wird Das Ingame Menü geschlossen, und das Spiel geht normal weiter
KeyPress: A / LeftArrow	Der Spieler Bewegt sich nach links
KeyPress: W / UpArrow	Der Spieler Bewegt sich nach vorne
KeyPress: D/ RightArrow	Der Spieler Bewegt sich nach rechts
KeyPress: S/ DownArrow	Der Spieler Bewegt sich nach hinten
KeyPress: Q/E	Die Kamera dreht sich um 90 Grad (Q) nach links, bzw 90 Grad (E) nach rechts um den Spieler
KeyPress: Space	Der Spieler Springt nach Oben
KeyPress: R	Der Spieler greift in einem Bereich vor sich an
KeyPress: F	Der Spieler bekommt einen kurzen aber starken Speedboost in seine derzeitige Bewegungsrichtung. Danach besitzt der 'Dash' eine kurze Abklingzeit, diese wird mit einem Partikelsystem um die Kugel herum angezeigt, in der Länge der Abklingzeit
KeyHold: LeftMouseButton	Durch bewegen der Maus nach links und rechts dreht sich die Kamera um den Spieler
Key Hold: LeftMousButton + <	Durch bewegen der Maus von oben nach unten, lässt sich die Entfernung von Kamera und Spieler verändern

#### Level Start:

Reiz:	Reaktion:
Level wird geladen	Der Spieler wird auf Position des Point StartPunktes gesetzt. Der Spieler erhält 3 Leben bei beginn eines neuen Spiels, sonst werden die Leben vom vorherigen Level übernommen. Der Ingame- Counter beginnt zu zählen Die Kamera verfolgt den Spieler
Colission enter: CheckPoint wird erreicht	Stirbt der Spieler wird er an dem CheckPoint wiederbelebt.

#### Level Ende:

Reiz:	Reaktion:
Trigger: Endboss wird besiegt	Das Level ist vorbei, der EndLevelScreen wird angezeigt.
Collision Enter: EndLevelPunkt wird erreicht	Aufrufen des LevelEndMenüs.
Collision Enter: Endpunkt des letztes Level wird erreicht	Die EndSzene wird geladen, die nächste Szene ist das EndMenü

### Check Point:

Reiz:	Reaktion:
Boolean: Check Point wird gesetzt	Bei Spiel Start spawned ein roter Check Point
Collision Enter: Check Point wird erreicht	Stirbt der Spieler wird er an dem Check Point wiederbelebt. Der CheckPoint wechselt die Farbe auf Grün

### Death Zone:

Reiz:	Reaktion:
Collision: Der Spieler betritt die Death Zone Box	Der Spieler stirbt, ihm wird ein Leben abgezogen
Check: Der Spieler fällt unter 1000 Einheiten höhe	der Spieler stirbt, ihm wird ein Leben abgezogen

### Power Up:

Reiz:	Reaktion:
Collision Enter: generell: PowerUp wird eingesammelt	das PowerUp verschwindet
Collision Enter: Lebens PowerUp wird eingesammelt	der Spieler erhält +1 Leben, sofern dies nicht über die maximalen Leben hinaus geht

### LevelElemente:

Reiz:	Reaktion:
Colission Stay: Spieler berührt Wind Zone	die Bewegung des Spieler wird von der Windrichtung mit gegebender Windstärke beeinflusst
Physikalisches Levelement: Hänge Wippe	Der Spieler Ball beeinflusst die physikalische Wippe mittels Physik
Colission Enter: Spieler sammelt 1 Orbs	Die Coins anzeige füllt sich auf
Colission Enter: Der Spieler sammelt alle Orbs	Das Gate zum Endboss öffnet sich, die Kamera zeigt das nun offene Tor.
Collision Enter: Der Spieler Betritte Teleport Plattform	Der Spieler wird zur Start Plattform teleportiert

### Gegner:

Reiz:	Reaktion:
Trigger Check: Spieler kommt in Reichweite von Gegner	Gegner greift Spieler an und verfolgt in
Trigger: Spieler tötet Gegner	Gegner verschwindet
Trigger: Spieler Tötet Endboss	Das End Level Menü wird aufgerufen. Der Spieler kann das nächste Level laden
Colisssion Enter: Spieler coolidiert mit Gegner	Spieler verliert ein Leben, Gegner verliert ein Leben.
Trigger: Spieler trifft Gegner mit Angriff	Gegner verliert -1 Leben

#### Audio:

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler führt einen Dash move mittels Shift Taste aus	der Dash Sound wird gespielt
Der Spieler springt mittels Leertaste in die Luft	der Jump Sound wird gespielt
Der Spieler schießt ein Projektil (mit r/tab) ab	der PlayerShot Sound wird gespielt
Der Spieler verliert ein Leben	der Player Damaged Sound wird gespielt
Das Spiel wird geladen	die Theme Musik läuft im Hintergrund
Der Spieler erhält ein Leben	der Add Life Sound wird gespielt
Der Spieler sammelt ein Orb ein	der Orb Sound wird gespielt
Das GameOver Menü wird angezeigt	der GameOver Sound wird gespielt
Gegner schießt ein Projektil ab	der Enemy Shot Sound wird gespielt
Ein Kamera Event wird ausgelöst	der Event Sound wird gespielt

#### Kamera:

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler hält die linke Maustaste gedrückt und bewegt die Maus auf der Horizontalen	Die Kamera dreht sich auf einer Kreisbahn um den Spieler

Der Spieler drückt die ‘,’ Taste	Die Kamera begibt sich in KameraPosition eins. Auf Mittlerer Entfernung von dem Spieler
Der Spieler drückt die ‘.’ Taste	Die Kamera gebigt sich auf Kamera Position eins. Auf naher Entfernung von dem Spieler
Der Spieler drückt die ‘-‘ Taste	Die Kamera Steuerung des Spielers ist nicht mehr Abhängig von der Blickrichtung der Kamera
Die CameraTargetMode Methode wird aufgerufen	Die Kamera betrachtet die gegebene Position

## Death Zone

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler fällt in die DeathZone	Der Spieler verliert ein Leben, er wird an dem Letzten Checkpoint widerbelebt
Der Spieler fällt unter 1000 Einheiten	Der Spieler verliert ein Leben, er wird an dem Letzten Checkpoint widerbelebt

## Trampolin

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler oder ein Stein springt auf ein Trampolin	Der Spieler (oder der Stein) wird in die höhe Katapultiert

## Ground Spike

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler oder ein Projektil berühren die Spike Zone	Nach t- Zeit fahren Stacheln aus dem Boden, diese Verletzen den Spieler mit -1 Leben. Der Spieler wird in die Luft geworfen.

## Last Level Trap

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler sammelt ein object mit dem Last Level Script darauf ein	Um den Spieler spawnen Gegner

## Projectiles

Reiz:	Reaktion:
Ein Spieler Projektil trifft einen Gegner	der Gegner verliert ein Leben, das Projektil verschwindet
Ein Spieler/Gegner Projektil trifft ein Objekt	das Projektil verschwindet
Ein Gegner Projektil trifft einen Spieler	der Spieler verliert ein Leben, das Projektil verschwindet

## Stone

Reiz:	Reaktion:
-------	-----------

Der Spieler berührt einen fallenden Stein	Der Spieler verliert ein Leben, der Stein verschwindet, der Spieler wird zur Seite geschoben
---	--

#### Wasserfontäne

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler wird von einer der Wasserfontänen getroffen	Der Spieler verliert ein Leben, er wird in die Luft geworfen

#### Teleporte

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler betritt ein Teleport Portal	Der Spieler wird zum Start Punkt teleportiert

#### WindZone

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler betritt eine Windzone	Auf den Spieler wirkt Kraft in Windrichtung ein

#### Schalter

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler betritt einen normalen Schalter	Ein Element wird Aktiviert / Deaktiviert. Eine Tür, eine Windzone ...
Der Spieler verlässt einen nonPermanent Schalter	Das Element wird in seinen Ursprungs Zustand zurück gesetzt
Der Spieler schiebt eine Kiste auf einen Schalter	Ein Element wird Aktiviert / Deaktiviert. Eine Tür, eine Windzone ...

#### Falling Bridge

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler betritt die Brücke	Die Brücke sinkt langsam herunter,nach kurzer Zeit fällt sie vollends herunter

#### Endboss 01

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler begibt sich auf die Boss Plattform	Der Boss greift den Spieler an, und verfolgt ihn
Der Spieler begibt sich in Phase 1 in Angriffsreichweite des Bosses	Der Boss führt eine Charge Attacke aus
Die Charge Attacke trifft eine Säule	Die Säule wird deaktiviert, der Boss verliert 100 Leben
All Säulen der Bossplattform sind zerstört	Der Boss geht in Phase 2
Phase 2 beginnt	Der Boss flüchtet vor dem Spieler, er greift den Spieler mit einer Wassersäule an die den Spieler verfolgt
Der Boss wird von der Wassersäule getroffen	Der Boss stirbt

Der Boss stirbt	Das End Level Menü wird geladen
-----------------	---------------------------------

#### Endboss 02

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler begibt sich auf die Boss Plattform	Der Boss greift den Spieler an, und verfolgt ihn
Der Spieler springt auf das Trampolin auf dem Kopf des Bosses	Der Boss verliert 100 Leben, der Boss verfällt für eine Kurze Zeit in Raserei
Der Spieler wird von dem Stein Projektil des Bosses getroffen	Der Spieler verliert 1 Leben, er wird weggestoßen
Der Boss verfällt in Raserei	Das Trampolin auf dem Kopf des Bosses verschwindet. Um den Boss aktiviert sich eine Windzone die den Spieler wegdrückt. Der Boss versucht den Spieler von der Plattform zu drücken

#### Endboss 03

Reiz:	Reaktion:
Der Spieler begibt sich auf die Boss Plattform	Der Boss und seine Schergen greifen den Spieler an, und verfolgt ihn
Der Spieler begibt sich in Phase 1 in Angriffsreichweite des Bosses / der Schergen	Der Boss und seine Schergen führen eine Charge Attacke aus
Der Spieler besiegt Boss 01	Boss 02 erscheint und greift den Spieler an
Der Spieler kommt in Angriffsentfernung von Boss 02	Boss 02 wirft einen Stein nach dem Spieler
Der Spieler besiegt Boss 02	Boss 03 und viele Schergen erscheinen
Der Spieler springt auf das Trampolin auf dem Kopf von Boss 03	Der Boss stirbt, das EndGamePortal erscheint in der Mitte der Plattform
Der Spieler betritt das EndGamePortal	Das End Level Menü wird geladen