|  |  |
| --- | --- |
| Clip | **TutorialState.Introduction** |
|  | *Disable flying* |
| 00 | Willkommen im OctaviCopter! Dein Hörtrainer in Virtual Reality! |
| 01 | Erfahre zunächst, wie der OctaviCopter funktioniert, damit du die folgenden Aufgaben erfolgreich meistern kannst! Mache Dich bereit! |
|  | *Display C Major scale* |
| 02 | Vor dir siehst du bunte Kugeln. Jede von ihnen repräsentiert eine Note der Tonleiter C-Dur. |
| 03 | Jeder Ton ist jeweils seiner Farbe und seiner Höhe zugeordnet. |
|  | **TutorialState.FlyingFirstNote** |
|  | *Display C3 and E3, spaced quite far apart to make flying easy (plus close C3)* |
| 04 | Fliege mit dem OctaviCopter durch die Noten hindurch, um die Töne zu treffen und zu sammeln. Um vorwärts zu fliegen, bewege den Joystick mit deinem Daumen nach vorne. Du versierst Dein Ziel an, indem Du mit deinem Kopf steuerst. |
| 05 | Schaffst du es, durch die rote Note? Probiere es mal! |
|  | *Enable flying* |
|  | *Monitor for player flying through note* |
|  | **TutorialState.FlyingSecondNote** |
| 06 | Mega! Nun, fliege durch die gelbe Note hindurch! |
|  | *Monitor for player flying through note* |
|  | **TutorialState.FlyingThirdNote** |
| 07 | Genial!  Ist dir aufgefallen, dass sich der Rainbow Scale-o-Meter verändert hat? Der Rand um das Notenblatt vor dir ist nun gelb – genauso wie die gelbe Note, durch die Du gerade geflogen bist. Der Rainbow Scale-o-Meter zeigt dir die Höhe an, auf der Du Dich gerade befindest. |
| 08 | Vorsicht! Nicht alle Intervalle verlaufen von unten nach oben. Manchmal musst Du von hoch oben tief hinunter fliegen, um die Note rechtzeitig zu erreichen. |
| 09 | Für den Fall, dass der Sprung zu hoch sein sollte und die Note nicht sichtbar ist, benutze den Durchblick Trick und drücke den Trigger! |
| 10 | Los geht’s! Versuche durch die rote Note unter dir durchzufliegen! |
|  | *Monitor for player flying through note* |
|  | **Tutorial.StateWaitingForReset** |
| 11 | Super! Nun drücke einen der oberen runden Knöpfe (Y oder B), um an den Start zurückzukehren. |
|  | *Disable flying* |
|  | *Monitor for secondary button press* |
|  | **TutorialState.Tracks** |
| 12 | In jedem Level werden dir mehrere Noten gezeigt, angeordnet in einer Spur. |
|  | *Display three tracks (C3C3, C3D3, C3E3)* |
| 13 | Einer dieser Spuren enthält die Noten, welche zu Beginn des Levels zu hören sind. Hörst du sie? |
|  | *Play hint notes* |
| 14 | Deine Aufgabe ist es, die richtige Spur zu finden. |
|  | **TutorialState.WaitingForKeyboardPlay** |
| 15 | Beim Üben kannst du die Tastatur vor dir verwenden. Du lernst, welche Farbe zu welchem Ton gehört. |
| 16 | Schau und drücke eine der Tasten! |
|  | *Monitor for key being played* |
|  | **TutorialState.WaitingForHintPlay** |
| 17 | Jede weiße Taste erleuchtet in der Farbe der jeweiligen Note. So kannst du herausfinden, welche Farbe zu welchem Ton gehört und das hilft dir, die richtige Spur zu finden. |
| 18 | Möchtest du die Töne nochmal hören? Drücke einfach eine der grünen Knöpfe (links oder rechts), um die Töne erneut zu hören. |
| 19 | Probiere es. Hörst du die Töne? |
|  | *Monitor for hint playing* |
|  | **TutorialState.Experimenting** |
| 20 | Findest du die gehörten Töne auf der Tastatur wieder? Höre und spiele, bis du sie findest! |
| 21 | Sobald du sie gefunden hast, drücke einen der unteren runden Knöpfe (A oder X). |
|  | *Monitor for primary button press* |
|  | **TutorialState.TrackSelection** |
| 22 | Nun ist es an der Zeit, auf Spur zu kommen! Finde die richtige Reihenfolge und platziere Dich vor der ersten Note! |
| 23 | Drücke einen der oberen, runden Tasten (Y oder B) um zwischen den verschiedenen Möglichkeiten zu wählen. |
|  | *Monitor for secondary button press* |
|  | **TutorialState.TestDrive** |
|  | *Enable flying* |
| 24 | Super! Drücke Solange, bist du wirklich richtig stehst und fliege los! |
|  | *Monitor for level completed* |
|  | **TutorialState.TryAgainFeedback** |
| 25 | Schade! Das war die falsche Spur! Macht aber nichts! Einfach einen der unteren, runden Knöpfe (X oder A) drücken und schon geht es wieder los! |
|  | *Monitor for primary button press.* |
|  | **TutorialState.SuccessFeedback** |
| 26 | Mega! Du hast es geschafft! |
| 27 | Hast du es auf Anhieb geschafft, erhältst du die volle Punktzahl für das Level. Beim zweiten Versuch bekommst du die Hälfte der Punktzahl. |
| 28 | Du hast unendlich viele Versuche aber Punkte bekommst du nur in den ersten beiden Runden. |
| 29 | Drücke einen der unteren, runden Knöpfe (X oder A), um mit dem ersten Level zu starten!  Guten Flug! |
|  | *Monitor for primary button press* |