Use Case Tabellen

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Endgegner Schlagattacke |
| Beschreibung | Der Endgegner schlägt den Spielercharakter, wenn dieser in eine Hitbox um den Endgegner tritt. Der Schlag führt erheblichen Schaden zu. |
| Akteur | Endgegner |
| Vorbedingung | Der Spielercharakter muss in einen nahem Radius sein |
| Nachbedingung |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Endgegner Fernkampf |
| Beschreibung | Der Endgegner wirft dem Gegner, welcher sich ihm am nächsten befindet, eine Schaden verursachende Fähigkeit entgegen |
| Akteur | Endgegner |
| Vorbedingung | Es sind 10 Sekunden seit der letzten Benutzung von „Endgegner Fernkampf“ vergangen |
| Nachbedingung |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Endgegner wird getroffen |
| Beschreibung | Der Endgegner wird kurzzeitig durch eine andere Animation dargestellt. |
| Akteur | Endgegner |
| Vorbedingung |  |
| Nachbedingung | Der Endgegner verliert Herzchen, basierend auf der treffenden Attacke |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Endgegner hat mehr als 50% Hitpoints verloren |
| Beschreibung | Der Endgegner wirft dem Gegner, welcher sich ihm am nächsten befindet, eine Schaden verursachende Fähigkeit entgegen |
| Akteur | Endgegner |
| Vorbedingung | Der Endgegner hat 50% Hitpoints verloren |
| Nachbedingung |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Fähigkeit: Schaden auf Boden |
| Beschreibung | Der Endgegner wirft zufällig ein Fass auf den Boden, welches am Aufschlagort Gift hinterlässt und wenn es betreten wird, Schaden an den Spielern verursacht wird. Das Fass verschwindet nach 20 Sekunden wieder vom Boden |
| Akteur | Endgegner |
| Vorbedingung | Es sind 15 Sekunden seit der letzten Benutzung von „Schaden auf Boden“ vergangen |
| Nachbedingung |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Endgegner hat 0% Hitpoint |
| Beschreibung | Der Endgegner stößt einen Schrei aus und verbrennt. |
| Akteur | Endgegner |
| Vorbedingung | Der Endgegner hat 0% Hitpoints |
| Nachbedingung |  |