|  |  |
| --- | --- |
| Name | Welt bewegt sich |
| Beschreibung | Während keine Sequenz läuft, bewegt sich die Welt entsprechend wenn ein Spieler sich am Rande der Map befindet. Außnahme ist wenn der andere Spieler sich auf der anderen Randseite sich befindet. Dann bewegt sich die Welt nicht. |
| Akteur | Welthandler |
| Vorbedingung | Ein Spieler befindet sich am Rand des Bildschirms. Und der andere Spieler ist nicht am Rand der anderen Seite. Spielstatus befindet sich nicht in einer Sequenz |
| Nachbedingung | Welt bewegt sich |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Sequenz beginnt |
| Beschreibung | Wenn keine Sequenz läuft und der Spieler sich zu einer bestimmten X-Kooardinate läuft beginnt eine Seqeuenz, wo Gegner erscheinen und bekämpft werden müssen |
| Akteur | Sequenzhandler |
| Vorbedingung | Spieler hat bestimmte X Kooardinate erreicht. Welt befindet sich nicht einer Sequenz. |
| Nachbedingung | Sequenz startet |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Sequenz beendet |
| Beschreibung | Wenn eine Sequenz gerade läuft und alle Gegner der Sequenz getötet wurden. Wird eine Sequenz beendet. |
| Akteur | Sequenzhandler |
| Vorbedingung | Keine Gegner mehr in der Sequenz |
| Nachbedingung | Sequenz wird beendet |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Alle Sequenzen beendet |
| Beschreibung | Wenn keine Sequenzen in einem Level beendet wurden. Ist das Level vorbei. |
| Akteur | Welthandler |
| Vorbedingung | Es existierten keine Sequenzen mehr |
| Nachbedingung | Level wird beendet und Highscore wird bewertet |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Highscorebewertung |
| Beschreibung | Highscore wird nach folgenden Bedingung bewertet.   * Spielzeit   Highscore hat 2 verschiede Modis   * 1 Player * 2 Player |
| Akteur | Highscorehandler |
| Vorbedingung | Level beendet |
| Nachbedingung | Nächstes Level ist bereit zum Starten |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Level beendet |
| Beschreibung | Wenn das Level beendet wurde kann man mittels Entertaste zum nächsten Level springen |
| Akteur | Welthandler |
| Vorbedingung | Es existierten keine Sequenzen mehr |
| Nachbedingung | Nächstes Level startet |

|  |  |
| --- | --- |
| Name | GameState wechselt |
| Beschreibung | Der Gamestatemanger wechselt die States |
| Akteur | GameStateManager |
| Vorbedingung | - |
| Nachbedingung | GameState wird gewechselt. |