**Game**

*Das Game verwaltet die Eingaben der Player und gibt diese an das aktuelle Subgame weiter.*

… besteht aus verschiedenen Subgames.

… besitzt 1-4 Player.

**Subgame**

*Ein Subgame ist ein Spielmodus, bzw. eine Phase des Spiels. In Unity bildet jedes Subgame eine eigene Scene.*

… besitzen alle eine gemeinsame Anzahl von ReactionTasks, auf die korrekt reagiert werden muss.

… besitzt eine Anzahl bereits richtig beantworteter Fragen.

… kann ReactionTasks erzeugen.

**ReactionTask**

*Ein ReactionTask ist ein einzelner Abschnitt eines Subgames. Während seiner Anzeige können die Spieler auf Selbiges reagieren. Je nachdem, ob es die gesuchte Eigenschaft im Moment der Spielerreaktion besitzt oder nicht, werden dem reagierenden Spieler Punkte hinzugefügt oder abgezogen.*

… besitzt die gesuchte Eigenschaft oder besitzt sie nicht.

**BoundedReactionTask : ReactionTask**

*Ein BoundedReactionTask ist ein zeitlich begrenzter Abschnitt eines Subgames. Während seiner gesamten Anzeigezeit behält die kritische Eigenschaft ihren Zustand bei.*

… besitzen alle eine gemeinsame Anzeigedauer bis zu ihrem Ablauf.

… besitzt eine bisherige Anzeigedauer.

**UnboundedReactionTask : ReactionTask**

*Ein Unbounded ReactionTask ist ein zeitlich unbegrenzter Abschnitt eines Subgames. Er bleibt solange angezeigt, bis ein Spieler reagiert. Während seiner Anzeigezeit verändert sich der Zustand der kritischen Eigenschaft ein- oder mehrmalig.*

**Player**

*Ein Player ist das Modell eines teilnehmenden Spielers. Dieser reagiert über sein Steuerungselement auf die einzelnen ReactionTasks.*

… besitzt eine aktuelle Punktezahl.

… besitzt einen Button.

… kann auf eine ReactionTask reagieren.