

Der Klick kommt an. Der Spielstart fehlt.

Fall DEMO-001 · 25.09.2026 · Fiktive Prüfgrundlage

Dieses Muster zeigt den Aufbau der kostenpflichtigen Diagnose. Es ist kein Kundenfall, kein Testimonial und kein Nachweis einer im Unity-Editor ausgeführten Reparatur.

1. Fragestellung und Unterlagen

Annahme für diesen Demonstrationsfall: Ein uGUI-Button zeigt Hover, ein Klick startet jedoch kein neues Spiel. Vereinbarte Prüfgrundlage: ein gespeicherter Szenenauszug mit aktiviertem, interaktivem Button, ein Inspector-Listener auf

MenuActions.OnNewGame und der folgende selbst erstellte Skriptauszug.

```
public void OnNewGame()
{
    Debug.Log("TODO: start new game");
}
```

2. Kurzbefund

Belegt im gezeigten Code: Die Methode schreibt ausschließlich eine Konsolenmeldung. Sie enthält keinen Aufruf, der eine Szene lädt, das Spiel initialisiert oder ein Menü umschaltet. Eine korrekt ausgelöste Methode würde nach diesem Auszug also noch kein Spiel starten.

Noch unbestätigt: Ob der Klick diese Methode im laufenden Projekt erreicht. Weitere zur Laufzeit registrierte Listener und nicht vorgelegte Skripte könnten das Verhalten ergänzen. Die Anzeige eines Hover-Zustands beweist keinen ausgeführten OnClick-Handler.

3. Priorität

Zuerst den Aufrufpfad prüfen. Wenn die TODO-Meldung beim Klick erscheint, ist für diesen Pfad zunächst die Implementierung hinter OnNewGame zu untersuchen. Wenn sie nicht erscheint, müssen Listener, Objektzustand und Pointer-Ereignisse zuerst geprüft werden. Ein pauschaler Wechsel des Input-Systems ist durch diese Unterlagen nicht begründet.

Drei kleine Schritte.

Test 1 - Wird der Handler erreicht?

Aktion: In einer Arbeitskopie Play Mode starten, Konsole leeren und den Button einmal anklicken. Beobachten, ob die vorhandene TODO-Meldung erscheint.

Erfolgskriterium: Genau ein Eintrag je Klick belegt, dass dieser Handler erreicht wurde.

Bei anderem Ergebnis: Kein Eintrag: aktives Objekt, tatsächlichen Inspector-Listener und Laufzeitbindungen prüfen. Mehrere Einträge: doppelte Registrierung untersuchen.

Rückweg: Play Mode beenden; dieser Test erfordert keine gespeicherte Änderung.

Test 2 - Den vorgesehenen Spielstart verbinden

Aktion: Nach positivem Test 1 die vorhandene Einstiegsmethode für ein neues Spiel im Projekt identifizieren. Den Platzhalter gezielt mit diesem realen Einstieg verbinden. Kein erfundener Methodenname und kein globales Entfernen aller Listener.

Erfolgskriterium: Ein Klick startet genau den vereinbarten Ablauf, etwa die neue Runde oder die Klassenauswahl.

Rückweg: Nur diese Änderung über Versionsverwaltung zurücknehmen, falls ein anderes Verhalten entsteht.

Test 3 - Wiederholtes Öffnen des Menüs

Aktion: Menü dreimal öffnen und schließen; danach einmal klicken. Zusätzlich Tastaturbedienung prüfen, falls sie unterstützt werden soll.

Erfolgskriterium: Der Start wird weiterhin genau einmal ausgelöst, ohne neue Konsolenfehler.

Bei anderem Ergebnis: AddListener-/RemoveListener-Lebenszyklus prüfen. Ein wiederholter Aufruf ist kein Beleg für einen Fehler im Input-Backend.

Was wurde nicht geprüft?

Kein Unity-Editor- oder Buildtest, keine Geräteprüfung, keine Prefab-Auflösung, keine Prüfung weiterer Listener. Die genannten Ergebnisse sind Testkriterien, keine bereits beobachteten Testergebnisse. Die Umsetzung einer Reparatur ist nicht Bestandteil des Diagnoseauftrags.

Rückfrage im bezahlten Auftrag: Eine zusammengefasste Rückfrage zum selben Fall innerhalb von sieben Kalendertagen nach Berichtslieferung. Den Antworttermin nennt das individuelle Angebot. Neue Probleme benötigen eine neue Vereinbarung.

Alexander Gertz · AshenGateGames
drblenderalex@gmail.com · ui-check.ashengategames.de