\LF011\ Markierungen werden in einem Auswahlfenster bereitgestellt.

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Markierungen werden in einem Auswahlfenster bereitgestellt. |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Einfaches auswählen und Platzieren einer Markierung |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | In einem Auswahlfenster kann der Spieler bereitgestellte Markierungen auswählen |

\LF021\ Markierungen können beschriftet werden

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Markierungen können beschriftet werden. |
| **Vorbedingung** | Markierung wurde ausgewählt |
| **Ziel** | Einfaches Identifizieren verschiedener Markierungen |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Beim Hovern über die Markierung wird die Beschriftung angezeigt |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler, Markierung |
| **Auslösendes Ereignis** | Über Rechtsklick wird die Option „Beschriften“ ausgewählt |
| **Beschreibung** | Zum einfachen Identifizieren der verschiedenen Markierung kann über einen Rechtsklick eine Beschriftung hinzugefügt werden. Diese wird anschließend beim Hovern über die Markierung angezeigt. |

\LF041\ Gezieltes Senden von Chatnachrichten an Einzelpersonen ist möglich.

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Gezieltes Senden von Chatnachrichten an Einzelpersonen ist möglich. |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Verschicken einer Nachricht, die nur an einen bestimmten Spieler gerichtet ist. |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Die Nachricht taucht nur im Chatfenster des ausgewählten Spielers auf |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Der Spieler wird entweder ein Flüsterkommando direkt im Chat oder über einen „Nachricht schicken“-Button angeschrieben |
| **Beschreibung** | Es ist möglich Nachrichten an bestimmte Spieler zu senden. Diese Nachrichten können nur der ausgewählte Spieler und der Sender der Nachricht sehen. Dies funktioniert über das Kommando /w <Spielername> im Chat. |