|  |
| --- |
| **Use Case:** Einstellungen vornehmen |
| **Umfang: „**Docker“, Android Anwendung/Spiel  **Ebene:** Anwenderziel  **Primärakteur:** Spieler  **Beschreibung:**  Der Spieler wählt im Hauptmenü den Punkt „Einstellungen“. Dort bekommt er die Möglichkeit, mehrere Optionen, die das Spielerlebnis beeinflussen, auszuwählen. Diese wirken sich nicht direkt auf das Gameplay bzw. die Spielmechanik aus, sondern eher um die Darstellung und das Interface. Mögliche Einstellungen sind:   * Ton an/aus   + Kann man auch Unterteilen in:     - Musik an/aus     - Soundeffekte an/aus * Lautstärke im Spiel   + hat auf Mobiltelefonen wenig Relevanz * Containerposition anzeigen ja/nein   + Blendet den Rahmen, der anzeigt wo der nächste Container gesetzt wird, ein oder aus. * Credits, Impressum und/oder Disclaimer   + Ist nicht direkt eine Einstellung, dieser Punkt ist aber oft in den Einstellungen zu finden.   Die Einstellungen werden bei einer Änderung sofort gespeichert. Es gibt keinen separaten Speichervorgang, -button oder ähnliches.  **Verschiedenes:**  Anmerkungen:   * Die Einstellungen haben eine niedrige Priorität. Im Mobile-Games Markt liegt der Fokus mehr auf einem einfachen und schnellen Spieleerlebnis und auf die Möglichkeit von detaillierter Konfiguration wird im Gegensatz zu anderen Bereichen (z.B. PC-Spiele) eher verzichtet. |

Der Spieler wählt im Hauptmenü den Punkt „Einstellungen“. Dort bekommt er die Möglichkeit, mehrere Optionen, die das Spielerlebnis beeinflussen, auszuwählen. Diese wirken sich nicht direkt auf das Gameplay bzw. die Spielmechanik aus, sondern eher um die Darstellung und das Interface. Die Einstellungen werden bei einer Änderung sofort gespeichert. Es gibt keinen separaten Speichervorgang, -button oder ähnliches.