

UC-ClientView-01

Übersicht	
Name	Anzeigen Figuren im Wartebereich
ID	UC-ClientView-01
Zweck	Den Spielfortschritt der Spieler veranschaulichen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und Figuren befinden sich im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Figuren, die im Wartebereich sind, werden den Spielern entsprechend angezeigt
Nachbedingung	Die Figuren werden entsprechend für die Spieler visualisiert
Ablauf	
Aktor	System
	1. Figuren ändern ihre Position in den "Wartebereich" 2. Diese Figuren der Spieler werden entsprechend gekennzeichnet

UC-ClientView-02

Übersicht	
Name	Anzeigen Figuren im Spiel
ID	UC-ClientView-02
Zweck	Den Spielfortschritt der Spieler veranschaulichen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und Figuren befinden sich im Spiel
Kurzbeschreibung	Figuren, die sich im Spiel befinden werden den jeweiligen Spieler zugeordnet, allen Spielern angezeigt

Nachbedingung	Die Figuren werden gesondert angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
	1. Figuren ändern ihre Position zu "im Spiel" 2. Diese Figuren werden, zugeordnet zu den jeweiligen Spieler, allen Spielern gesondert angezeigt
UC-ClientView-03	
Übersicht	
Name	Anzeigen Figuren im Haus
ID	UC-ClientView-03
Zweck	Um die bedeutende Position der Figuren im Spielfortschritt allen Spielern zu veranschaulichen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und Figuren befinden sich im Haus
Kurzbeschreibung	Figuren die sich im Haus befinden werden besonders hervorgehoben
Nachbedingung	Die Figuren werden besonders hervorgehoben angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
	1. Figuren ändern ihre Position zu "im Haus" 2. Die Figuren werden besonders hervorgehoben angezeigt
UC-ClientView-04	

Übersicht	
Name	Anzeigen aktiver Spieler
ID	UC-ClientView-04
Zweck	Den aktuellen Stand des Spielgeschehens allen Spielern mitzuteilen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und die Reihenfolge der Spieler ist festgelegt
Kurzbeschreibung	Der aktuelle aktive Spieler wird angezeigt, um das Spielgeschehen besser zu verdeutlichen und den anderen Spielern klar zu machen wann sie als nächstes dran sind
Nachbedingung	Die Spielerreihenfolge wird korrekt dargestellt
Ablauf	
Aktor	System
1. Ein Spieler beendet seinen Zug	2. Die Spielerreihenfolge wird aktualisiert 3. Der aktive Spieler wird entsprechend angezeigt
UC-ClientView-05	
Übersicht	
Name	Anzeigen Spielerfortschritt
ID	UC-ClientView-05
Zweck	Den Spielfortschritt der Spieler untereinander visualisieren, um den aktuellen Rang und die Leistung im Spiel zu verdeutlichen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet, und es gibt Fortschritte, die eine Rangliste der Spieler ermöglichen

Kurzbeschreibung	Der Spielfortschritt der Spieler wird visualisiert und allen Spielern angezeigt, um den Vergleich der aktuellen Leistung im Spiel zu ermöglichen
Nachbedingung	Der Spielfortschritt der Spieler wird korrekt und aktuell für alle Spieler dargestellt

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Spieler beendet seinen Zug	<p>2. Fortschritt des Spielers wird anhand seines Zuges aktualisiert</p> <p>3. Falls durch diese Aktualisierung der Spieler in der "Rangliste" auf oder absteigt, wird dies allen Spielern angezeigt</p>

UC-ClientSound-01	
--------------------------	--

Übersicht	
-----------	--

Name	Hintergrundmusik spielt
ID	UC-ClientSound-01
Zweck	Durch Hintergrundmusik eine passende Spielatmosphäre schaffen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Die Anwendung ist gestartet
Kurzbeschreibung	Die Hintergrundmusik wird während des Spiels abgespielt, um die Spielatmosphäre zu unterstützen
Nachbedingung	Die Hintergrundmusik spielt kontinuierlich im Hintergrund

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Anwendung wird gestartet	2. Hintergrundmusik wird gespielt

UC-ClientSound-02	
Übersicht	
Name	Effektsounds spielen
ID	UC-ClientSound-02
Zweck	Durch Effektsounds bestimmte Spielereignisse akustisch unterstützen und so die Spielerfahrung verbessern
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und es wurde ein bestimmtes Spielereigniss ausgelöst
Kurzbeschreibung	Bei bestimmten Spielereignissen werden passende Effektsounds abgespielt, um diese akustisch zu untermalen
Nachbedingung	Der entsprechende Effektsound wird abgespielt
Ablauf	
Aktor	System
	1. Ein bestimmtes Spielereignis tritt ein, das einen Effektsound auslöst 2. Der entsprechende Effektsound wird zeitlich passend abgespielt
UC-Camera-01	
Übersicht	
Name	Rotation links
ID	UC-Camera-01
Zweck	Dem Spieler eine bessere Sicht auf das Spielfeld ermöglichen
Aktoren	Spieler

Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der normalen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler dreht die Kamera um das Spielfeld nach links, um die Ansicht dieses zu verändern
Nachbedingung	Die Kamera ist um das Spielfeld nach links gedreht und die neue Perspektive wird angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zur Rotation nach links	2. Die Kamera dreht sich um das Spielfeld nach links und die Ansicht auf das Spielfeld wird entsprechend aktualisiert
UC-Camera-02	
Übersicht	
Name	Rotation rechts
ID	UC-Camera-02
Zweck	Dem Spieler eine bessere Sicht auf das Spielfeld ermöglichen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der normalen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler dreht die Kamera um das Spielfeld nach rechts, um die Ansicht dieses zu verändern
Nachbedingung	Die Kamera ist um das Spielfeld nach rechts gedreht und die neue Perspektive wird angezeigt
Ablauf	
Aktor	System

1. Der Spieler betätigt die Steuerung zur Rotation nach rechts	2. Die Kamera dreht sich um das Spielfeld nach rechts und die Ansicht auf das Spielfeld wird entsprechend aktualisiert
UC-Camera-03	
Übersicht	
Name	Heranzoomen
ID	UC-Camera-03
Zweck	Details vom Spielgeschehen besser sichtbar machen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet
Kurzbeschreibung	Der Spieler zoomt mit der Kamera heran, um eine detailliertere Ansicht des Spielfelds zu erhalten
Nachbedingung	Die Kameraperspektive ist näher am Spielfeld und die neue, vergrößerte Ansicht wird angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Heranzoomen	2. Die Kamera zoomt näher an das Spielfeld heran und die Ansicht wird entsprechend vergrößert
UC-Camera-04	
Übersicht	
Name	Herauszoomen
ID	UC-Camera-04
Zweck	Einen umfassenderen Überblick über das Spielgeschehen bekommen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet

Kurzbeschreibung	Der Spieler zoomt mit der Kamera heraus, um eine weitreichendere Sicht auf das Spielfeld zu erhalten
Nachbedingung	Die Kameraperspektive ist weiter vom Spielfeld entfernt und die neue, verkleinerte Ansicht wird angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Herauszoomen	2. Die Kamera zoomt weiter weg vom Spielfeld und die Ansicht wird entsprechend verkleinert
UC-Camera-05	
Übersicht	
Name	Wechsel strategische Ansicht
ID	UC-Camera-05
Zweck	Um das Spielfeld aus einer anderen Perspektive zu analysieren und strategische Entscheidungen zu treffen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der normalen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt in eine strategische Ansicht, bei der die Kamera direkt über dem Spielfeld positioniert ist und nach unten auf das Spielfeld schaut, um eine bessere Übersicht und Analyse zu ermöglichen
Nachbedingung	Die Kamera befindet sich über dem Spielfeld und ist nach unten auf dieses ausgerichtet
Ablauf	
Aktor	System

1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Wechsel in die strategische Ansicht	2. Die Kamera wechselt in die strategische Ansicht, wird direkt über dem Spielfeld positioniert und schaut nach unten auf dieses
UC-Camera-06	
Übersicht	
Name	Wechsel normale Ansicht
ID	UC-Camera-06
Zweck	Das Spielfeld wieder von allen Richtungen zu betrachten und Spielgeschehnisse besser beurteilen zu können
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der strategischen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt zurück zur normalen Ansicht bei der er die Kamera um das ganze Spielfeld drehen kann, um aus jedem Winkel das Spielgeschehen betrachten zu können
Nachbedingung	Die Kamera zeigt das Spielfeld aus der normalen Ansicht
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Wechsel in die normale Ansicht	2. Die Kamera wechselt zurück zur normalen Ansicht
UC-Reaction-01	
Übersicht	
Name	Spieler öffnet Emote-Menü
ID	UC-Reaction-01
Zweck	Spieler ermöglichen einen Emote aus dem Emote-Menü auszuwählen

Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und das Emote-Menü ist noch nicht offen
Kurzbeschreibung	Der Spieler öffnet das Emote-Menü, dass eine Auswahl an anzuzeigender Emotes beinhaltet
Nachbedingung	Das Emote-Menü ist auf dem Bildschirm geöffnet und zeigt die verfügbaren Emotes an

Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung, um das Emote-Menü zu öffnen	2. Das Emote-Menü wird auf dem Bildschirm angezeigt, und die verfügbaren Emotes werden dem Spieler zur Auswahl gestellt

--	--

UC-Reaction-02

Übersicht	
-----------	--

Name	Spieler schließt Emote-Menü
ID	UC-Reaction-02
Zweck	Emote-Menü schließen um die reguläre Ansicht anzuzeigen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und das Emote-Menü ist offen
Kurzbeschreibung	Der Spieler schließt das Emote-Menü, um wieder zur normalen Spielansicht zurückzukehren
Nachbedingung	Die reguläre Ansicht ist wiederhergestellt

Ablauf	
Aktor	System

1. Der Spieler betätigt die Steuerung, um das Emote-Menü zu schließen	2. Das Emote-Menü wird ausgeblendet und die normale Spielansicht wird angezeigt
UC-Reaction-03	
Übersicht	
Name	Spieler sendet Emote
ID	UC-Reaction-03
Zweck	Um bei Bedarf die passende Reaktion zum Spielgeschehen der anderen Mitspieler mitzuteilen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Emote-Menü ist geöffnet und der Spieler hat ein Emote ausgewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt ein Emote aus dem Menü aus und sendet es, um eine visuelle Reaktion oder Emotion im Spiel darzustellen
Nachbedingung	Das ausgewählte Emote wird an allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler wählt ein Emote aus dem Emote-Menü aus	2. Das ausgewählte Emote wird im Spiel allen Spielern dargestellt