

UC-ClientView-01 Anzeige Figur im Wartebereich	
Übersicht	
Name	Anzeige Figur im Wartebereich
ID	UC-ClientView-01
Zweck	Nicht aktive Figuren anzeigen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und mindestens eine Figur befinden sich im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Jede Figur eines Spielers, die im Wartebereich steht, wird allen Spielern durch eine Figur im entsprechenden Wartebereich (d. h. dem ihrer TSK) auf dem Brett angezeigt.
Nachbedingung	Figuren im Wartebereich werden dort dargestellt
Ablauf	
Aktor	System
-	1. Figur ist nicht (mehr) aktiv 2. Die Figur steht bei allen Spielern im Wartebereich ihrer TSK
UC-ClientView-02 Anzeige Figur im Spiel	
Übersicht	
Name	Anzeige Figur im Spiel
ID	UC-ClientView-02
Zweck	Spielerfiguren auf dem Spielbrett darstellen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Mindestens eine Figur ist aktiv
Kurzbeschreibung	Alle aktiven Figuren aller Spieler werden allen Spielern auf dem Spielbrett an ihrer aktuellen Position angezeigt.

Nachbedingung	Figur wird allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
-	1. Figur ist/wird aktiv 2. Die Figur wird allen Spielern angezeigt
UC-ClientView-03 Anzeige Figur im Haus	
Übersicht	
Name	Anzeige Figur im Haus
ID	UC-ClientView-03
Zweck	Figuren im Haus anzeigen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Mindestens eine Figur befindet sich im Haus
Kurzbeschreibung	Alle Figuren aller Spieler, die sich in ihrem jeweiligen Haus befinden, werden allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	Figur wird allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
-	1. Figur ist/kommt im/ins Haus 2. Figur wird allen Spielern angezeigt
UC-ClientView-04 Anzeige Spielerzug	
Übersicht	
Name	Anzeige Spielerzug
ID	UC-ClientView-04
Zweck	Den Spieler der am Zug ist anzeigen

Aktoren	Spieler A, Spieler B
Vorbedingungen	Spieler ist am Zug
Kurzbeschreibung	Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird allen Spielern angezeigt. Beendet der Spieler seinen Zug, wird der nächste Spieler als Spieler, der am Zug ist, angezeigt.
Nachbedingung	Ein Spieler wird als "am Zug" angezeigt

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Ein Spieler A beendet seinen Zug 4. Spieler B führt seinen Zug aus	2. Die Spielerreihenfolge wird aktualisiert 3. Der aktive Spieler wird entsprechend angezeigt

UC-ClientView-05 Anzeige Spielerfortschritt	
---	--

Übersicht	
-----------	--

Name	Anzeige 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	2. Fortschritt des Spielers wird anhand seines Zuges aktualisiert 3. Falls durch diese Aktualisierung der Spieler in der "Rangliste" auf oder absteigt, wird dies allen Spielern angezeigt
-------------------------------	---

UC-ClientView-06 Bonuskarten-Stapel

Übersicht	
Name	Bonuskarten-Stapel
ID	UC-Game-12
Zweck	Stapel der nicht benutzten Bonuskarten
Aktoren	-
Vorbedingungen	Mindestens eine Bonuskarte wurde noch nicht an einen Spieler verteilt
Kurzbeschreibung	Im Bonuskarten-Stapel befinden sich alle noch nicht an Spieler vergebenen Bonuskarten. Der Stapel wird allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	Stapel wird allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
-	-

UC-ClientView-07 Bonuskarten-Ablagestapel

Übersicht	
Name	Bonuskarten-Ablagestapel
ID	UC-Game-13
Zweck	Stapel der schon benutzten Bonuskarten

Aktoren	-
Vorbedingungen	Mindestens eine Bonuskarte wurde seit dem letzten Mischen gespielt
Kurzbeschreibung	Im Bonuskarten-Ablagestapel befinden sich alle von Spielern gespielten Karten, bis der Ablagestapel neu gemischt wird. Der Stapel wird allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	Ablagestapel wird allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
-	-

UC-ClientSound-01 Hintergrundmusik spielt

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 Effektsounds spielen

Übersicht	
Name	Effektsounds spielen
ID	UC-ClientSound-02
Zweck	Durch Effektsounds bestimmte Spielereignisse akustisch unterstützen und so die Spielerfahrung verbessern
Aktoren	System, Spieler
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 Spielereignis wird durch einen Spieler oder das System ausgelöst.	<p>2. Ein bestimmtes Spielereignis tritt ein, das einen Effektsound auslöst</p> <p>3. Der entsprechende Effektsound wird zeitlich passend abgespielt</p>

UC-Camera-01 Rotation links

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 Rotation rechts

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 Heranzoomen	
Übersicht	
Name	Heranzoomen
ID	UC-Camera-03
Zweck	Details vom Spielgeschehen besser sichtbar machen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und die Kamera befindet sich in der normalen Ansicht
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 Herauszoomen	
Übersicht	
Name	Herauszoomen
ID	UC-Camera-04
Zweck	Einen umfassenderen Überblick über das Spielgeschehen bekommen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und die Kamera befindet sich in der normalen Ansicht

Kurzbeschreibung	Der Spieler zoomt mit der Kamera heraus, um eine weitreichende 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 Wechsel strategische Ansicht	
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 Wechsel normale Ansicht

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 Spieler öffnet Emote-Menü

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 Spieler schließt Emote-Menü

Übersicht	
-----------	--

Name	Spieler schließt Emote-Menü
ID	UC-Reaction-02
Zweck	Emote-Menü schließen um die vorherige 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 vorherigen Ansicht zurückzukehren
Nachbedingung	Die vorherigen 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 vorherige Spielansicht wird angezeigt
UC-Reaction-03 Spieler sendet Emote	
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