**Laden der verfügbaren Subgames im Einstellungsmenü**

Wenn die Scene des MenuConfig geladen wird, müssen, solange der XML-Reader aus der Datei „subgame\_list.xml“ Subgame-Elemente lesen kann, neue Instanzen des SubgameToggle-Prefabs in eine ArrayList des MenuConfigManagers aufgenommen werden. Anschließend wird die Breite deren Eltern-RectTransforms bestimmt durch:

Breite(SubgameToggle) = 0,1 \* Breite(Bildschirm)  
Breite(Eltern-RectTransform) = Breite(SubgameToggle) \* Anzahl(SubgameToggles)

Anschließend werden die in der ArrayList enthaltenen SubgameToggle-Instanzen dem Eltern-RectTransform als Child hinzugefügt und das Layout jeder Instanz mit Index n über folgende Formeln bestimmt:

MinY(Anchor) = 0  
MaxY(Anchor) = 1  
MinX(Anchor) = 1 - (n+1) \* 1 / Anzahl(SubgameToggles)  
MaxX(Anchor) = 1 - n \* 1 / Anzahl(SubgameToggles)

Wird das MenuConfig verlassen, so müssen alle Toggles auf checked-Status überprüft werden und die aktiven Subgames in die Liste des Games aufgenommen werden.