|  |  |
| --- | --- |
| Name | Spielmodus wählen |
| Kurzbeschreibung | Der Akteur teilt dem Skill mit, in welchem Spielmodus er spielen möchte. Er sagt z.B. „Spiele ein Duell“ |
| Akteure | Ein oder mehrere User |
| Auslöser | Der Akteur sagt dem Skill seinen gewünschten Spielmodus, z.B. „Spiele ein Duell“ |
| Vorbedingungen | keine |
| Eingehende Informationen | Spielmodus |
| Ergebnisse | Der Speilmodus wird in einer lokalen Variable gespeichert für die dauer des Spiels. |
| Nachbedingungen | Kategorie wählen |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Spielmodus in Äußerung finden 3. Spielmodus speichern 4. Spielmodus zur Kontrolle ausgeben |
| Alternativen | 3a Repromt Message (Akteur erinnern, einen Spielmodus zu wählen) |
| Erweiterungen |  |
| Offene Punkte |  |
| Änderungshistorie | 30.10.18 erstellt -Katter |
| Sonstiges, Anmerkungen |  |