**Ereignisse!!!**

mit Ausnahme:

* der Kontaminierten
* des TicTacToe-Spiels (Alpha AI – ist teil davon)
* der Palette
* der Xeno-Lab Tür
* der Dekontaminationskabine
* des Drucklufthammers
* der Rettungskapseln
* dem Sauerstoffabfall

**Grundregel: Alle Gegenstände außer dem MobiTab müssen vor dem Betreten des Wartungstunnels abgelegt werden.**

**Name: MobiTab**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.51f: „Hangarbereich im Spind eines der Deckoffiziere, indem auch ein MobiTab liegt“ * Z.83f: „so dass er nun das Panel der Luke zum äußeren Ring mit dem MobiTab beschädigen muss“ * Z.88f: „Das MobiTab zeigt einen  Kontaminationsalarm an“ * Z.101f: „Luke zum Med‐Lab, wie auch die restlichen verbleibenden Luken im äußeren Ring verhalten sich dabei identisch zur Luke vom Hangar zum äußeren Ring“ * Z.140f: „Durch den Hauptenergieabfall wird übrigens die Kommandosperre der Luke zur Brücke aufgehoben, so dass das MobiTab als Keylessentry den Durchgang zur Brücke ermöglicht“ * Z.160f: „Mit dem MobiTab gibt Barry dem Messanger vom Percy eine Nachricht, dass er den Hilfsgenerator gestartet hat“ * Z.183f: „Zum Starten der Rettungskapseln muss auf dem MobiTab ein Code eingegeben werden“ |
| **Funktionalitäten:** | * Beginnt nachdem die Dekontaminationskabine einmal benutzt wurde * Wird benötigt damit Barry Luken öffnen kann   + Öffnet später auch die Luke zur Brücke * Zeigt Kontaminationsalarm an * Wird zum Starten der Rettungskapseln benötigt * Kann als einziger Gegenstand mit durch den Wartungsschacht transportierbar * Kann Percy Nachrichten auf seinen [**Messenger**](#Messenger)senden (nur nach den der [**Hilfsgenerator**](#Generator) gestartet ist) |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * [**Spind**](#Spind) des Offiziers(Container) im Hangar |
| Text: | „Ein „MobiTab“. Äußerst schmal und handlich und doch voller erstaunlicher Technologien“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Not edible, not scenery, portable, not wearable * Kann mitgenommen werden (take/drop) * Usable mit Luken Panels (smash/use) 🡪 macht sie KAPUTT * Usable mit Luke zur Brücke nach Hauptenergieabfall 🡪 öffnet bzw. schließt sie * „start Countdown“ 🡪 muss dafür im Rescue Module sein (Ereigniss / initialisieren des Countdowns) siehe Rettungskapseln * Zeigt Kontaminationsalarm an, wenn die Anzahl der Kontaminierten in dem Raum der gerade betreten wurde höher als null ist 🡪   Zählt automatisch die Kontaminierten in dem Raum   * Wenn Hilfsgenerator = LAUFEND 🡪 Möglichkeit mit (Nachricht senden/send Message) Percy zu benachrichtien |

**Name: Spind des Deckoffiziers**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.51f: „Hangarbereich im Spind eines der Deckoffiziere, indem auch ein MobiTab liegt“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann Gegenstände beinhalten |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Hangarbereich |
| Text: | „Der Spind eines Deckoffizieres, wahrscheinlich in Eile offengelassen“ |
| Inform7-Funkt: | * Container * Not enterable, openable, open, not lockable,   Unlocked, opaque, it is fixed in place, capacity: 2 (Sicherheitsausweis, MobiTab) |

**Name: Sicherheitsausweis**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.50f: „Der Durchgang zum äußeren Ring lässt sich mit einem Sicherheitsausweis für einen Zug öffnen. Dieser findet sich im Hangarbereich im Spind“ * Z.53f: „Alle acht Sicherheitsbarrieren des äußeren Ringes sind geschlossen, lassen sich aber durch Auflegen des Sicherheitsausweises auf das jeweilige Türpanel öffnen und auch schließen“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann die Sicherheitsbarrieren im äußerem Ring durch auflegen öffnen und schließen * Öffnet die Luke vom Hangar zur Gamma Junction öffnen (nur für einen Zug) * Wird von Percy, wenn er kontaminiert wird, fallengelassen |
| **Personen die es benutzen können:** | **Percy und Barry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * [**Spind**](#Spind) des Offiziers(Container) im Hangar |
| Text: | „Ein Sicherheitsausweis, der aussieht als ob er einer wichtigen Person gehört“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Not edible, not scenery, portable, not wearable * Kann mitgenommen werden (take/drop) * Kann mit den Türpanel der Sicherheitstüren interagieren (use Ausweis with xy) 🡪öffnet bzw. schließt die dazugehörigen Türen * Öffnet die Luke vom Hangar zur Gamma Junction mit demselben Befehl wie die obrigen Türen 🡪 aber nur für **einen** Zug * Force drop wenn Percy das Attribut „kontaminiert“ hat |

**Name: Türpanel im Hangar**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.50f: „Der Durchgang zum äußeren Ring lässt sich mit einem Sicherheitsausweis für einen Zug öffnen.“ * Z.83f: „so dass er nun das Panel der Luke zum äußeren Ring mit dem Mobitab beschädigen muss. Anschließend kann er die Luke Manuell öffnen und schließen“ |
| **Funktionalitäten:** | * Wenn mit [**Sicherheitsausweis**](#Ausweis) interagiert 🡪 öffnet die Luke zur Gamma Junction für einen Zug * Wenn mit [**MobiTab**](#Mobitab) interagiert 🡪 zugehöriger [**Öffnungshebel**](#Hebel_hinter_panels)wird sichtbar und benutzbar |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Hangarbereich |
| Text: | „Türpanel, welches mit dem Sicherheitsausweis aktiviert werden kann, aber es sieht nicht gegen Stöße gesichert aus. Hinter dem Panel ist ein Hebel zur manuellen Nutzung.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Not edible, not scenery, not portable, fixed in place, not wearable * Interagierbar, durch Sicherheitsausweis und MobiTab * Attribut (GANZ oder KAPUTT) 🡪 wenn mit **MobiTab** interagiert dann KAPUTT 🡪 wenn kaputt dann **Öffnungshebel** der Luke sichtbar(revealed) |

**Name: Panel der Luken**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.59f: „Transponder eingenäht, welcher das Xeno‐Lab entsperrt“ * Z.101f: „Die Luke zum Med‐Lab, wie auch die restlichen verbleibenden Luken im äußeren Ring verhalten sich dabei identisch zur Luke vom Hangar zum äußeren Ring“ |
| **Funktionalitäten:** | * Wenn mit [**MobiTab**](#Mobitab) interagiert 🡪 zugehöriger [**Öffnungshebel**](#Hebel_hinter_panels)wird sichtbar und benutzbar * **NUR** für das Panel der Xenoluke: interagierbar mit dem Kittel(Transponder) 🡪 öffnet die Xenoluke für einen Zug |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Gamma Junction(Xenoluke), Beta Junction, Alpha Junction, Delta Junction, Storage Area |
| Text: | „Türpanel, welches mit dem dazugehörigen Transponder aktiviert werden kann, aber es sieht nicht gegen Stöße gesichert aus. Hinter dem Panel ist ein Hebel zur manuellen Nutzung.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Not edible, not scenery, not portable, fixed in place, not wearable * Interagierbar, durch Transponder (wenn es die Xenoluke ist) oder MobiTab * Attribut (GANZ oder KAPUTT) 🡪 wenn mit **MobiTab** interagiert dann KAPUTT 🡪 wenn kaputt dann **Öffnungshebel** der Luke sichtbar(revealed) |

**Name: Öffnungshebel (hinter Panels)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.84f: „Anschließend kann er die Luke Manuell öffnen und schließen“ |
| **Funktionalitäten:** | * Ist Standard nicht sichtbar * Ist erst revealed nachdem das dazugehörige Panel KAPUTT ist * Interagierbar 🡪 öffnet bzw. schließt die dazugehörige Luke |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * In dem gleichen Raum wie das dazugehörige [**Panel**](#Panel) |
| Text: | „Hebel zur manuellen Betätigung der Luke“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Hidden * It is fixed in place, not edible * Revealed wenn das dazugehörige Panel KAPUTT ist * Usable (use Öffnungshebel) 🡪 öffnet bzw. schließt die dazugehörige Luke |

**Name: Öffnungshebel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.56f: „der Öffnungshebel für die Wartungsluke zum Kommunikationsmodul durch Laserfeuer abgetrennt worden ist. Der Öffnungshebel liegt nun auf dem Boden…“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann man aufheben * Kann nicht durch |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry und Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Gamma Delta Corridor |
| Text: | „Der Öffnungshebel der Wartungsluke. Dort wo er durch das Laserfeuer abgetrennt wurde sieht man noch Schmauchspuren.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Not edible, not scenery, portable, not wearable * Kann aufgenommen werden (take/drop) * Muss bevor dem Betreten des „Wartungsschachtes“ abgelegt werden |

**Name: Leiche**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.54f: „Im Gamma‐Delta‐Korridor findet Percy eine Leiche“ * Z.59f: „In dem Laborkittel der Leiche, die offenbar ein Wissenschaftler gewesen war“ |
| **Funktionalitäten:** | * Liegt rum * Hat den [**Laborkittel**](#Kittel) an 🡪 kann ausgezogenwerden werden |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Gamma Delta Corridor |
| Text: | „Die Leiche eines Wissenschaftlers der nach einem schlecht gezielten Schuss ausgeblutet ist. Er hat noch seinen Kittel an, der jedoch genauso ramponiert aussieht wie er selbst“ |
| Inform7-Funkt: | * Supporter * Fixed in place: say„du wagst es nicht die Leiche zu bewegen“ * Not enterable * capacity: 1(Laborkittel) |

**Name: Laborkittel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.59f: „In dem Laborkittel der Leiche, die offenbar ein Wissenschaftler gewesen war, ist ein Transponder eingenäht, welcher das Xeno‐Lab entsperrt. Wenn Percy den Kittel der Leicht auszieht und ihn selbst anzieht, könnte er hiermit die entsprechende Luke öffnen“ |
| **Funktionalitäten:** | * Ist im default auf der [**Leiche**](#Leiche) * Kann angezogen werden * Kann die Xeno-Luke für einen Zug öffnen (Schlüssek) |
| **Personen die es benutzen können:** | **Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Gamma Delta Corridor |
| Text: | „Ein leicht blutiger und zerschossener Laborkittel mit einem eingenähten Transponder für das Xeno-Lab“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Wearable, portable * Kann aufgenommen werden (take/drop) * Kann angezogen werden (put on/take off) 🡪 wear * Kann, wenn angezogen, die Luke zum Xeno-Lab für eine Runde öffnen (use Transponder/Kittel with luke) |

**Name: Türpanel 🡪 Sicherheitsbarrieren**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.53f: „Alle acht Sicherheitsbarrieren des äußeren Ringes sind geschlossen, lassen sich aber durch Auflegen des Sicherheitsausweises auf das jeweilige Türpanel öffnen und auch schließen“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann mit dem [**Sicherheitsausweis**](#Ausweis) interagiert werden |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Immer dort wo auch Sicherheitsbarrieren sind (16 🡪 jeweils die benach) |
| Text: | „Türpanel, welches mit einem Sicherheitsausweis aktiviert werden kann. Es sieht sehr stabil aus.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Fixed in place * Mit ihm kann interagiert werden 🡪 siehe Sicherheitsausweis * Der Drucklufthammer kann hier geladen werden 🡪 muss mit interagiert werden (lade Drucklufthammer an Panel XY auf) 🡪 Drucklufthammer kriegt Zustand GELADEN |

**Name: Antigravitationsgreifer**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.64: „Durch Anbringung eines Antigravitationsgreifers schwebt die Palette bewegungslos im Raum und kann durch anstoßen bewegt werden. Allerdings kann die Richtung nicht vorgegeben werden“ * Z.68: „durch eine Luke in einen Raum des inneren Ringes, so wird der Antigravitationsgreifer durch das Engine‐Core überlastet“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann an die Palette angebracht werden * geht automatisch im inneren Ring kaputt * schwebt zufällig beim Anstoßen in einen benachbarten offenen Raum |
| **Personen die es benutzen können:** | **Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Raumschiff |
| Text: | „Ein Antigravitationsgreifer, der angebracht selbst die schwersten Dinge schweben lässt – leider nicht kontrolliert“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Portable * Kann mit der Palette benutzt werden 🡪 use (Antigravitationsgreifer with Palette) 🡪 macht die Palette pushable between rooms * Geht kaputt sobald der Raum in den er gepusht wird Teil des inneren Ringes ist (Attribut der Räume /Region) 🡪 die Palette sitzt dann fest |

**Name: Blinkender Knopf 🡪 Xenolab**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.73f: „Ein blinkender Knopf lädt zum Drücken ein ‐ vielleicht verstummt das Pfeifen dann ja.“ * Z.78f: „Das blinken des Knopfes erlischt und der Knopf ist nun ohne Funktion“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann gedrückt werden * Auf Knopfdruck wird die [**Klappe in der Wand**](#Wandklappe) geöffnet **und** das Pfeifen hört auf |
| **Personen die es benutzen können:** | **Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Xeno-Lab |
| Text: | „Ein schnell blinkender Knopf der praktisch schreit: DRÜCK MICH!“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * fixed in place * benutzbar (use Blinkender Knopf/Knopf) 🡪 wenn benutzt öffnet Klappe in der Wand und stoppt das Geräusch Pfeifen und den Stationsalarm * Attribut (UNGEDRÜCKT/GEDRÜCKT) * default: UNGEDRÜCKT 🡪 wenn gedrückt GEDRÜCKT und counter ++🡪 wenn gedrückt nicht mehr benutzbar (Blinken erlischt) counter |

**Name: Klappe in der Wand**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.74f: „Eine Klappe in der Wand öffnet sich und gibt den Blick auf eine Phiole mit rosafarbenen Nebel frei.“ |
| **Funktionalitäten:** | * enthält [**Phiole**](#Phiole) * öffnet sich erst nach Benutzung der [**Blinkenden Knopfes**](#Knopf) |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Xeno Lab |
| Text: | „Eine Klappe in der Wand die geschlossen ist. Du siehst keine Möglichkeit sie aufzukriegen.“ |
| Inform7-Funkt: | * Container * fixed in place, locked, closed * locked 🡪 unlocked und opened wenn blinkender Knopf das Attribut GEDRÜCKT hat * capacity : 1(Phiole) |

**Name: Phiole**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.74f: „Eine Klappe in der Wand öffnet sich und gibt den Blick auf eine Phiole mit rosafarbenen Nebel frei. Als Percy versucht, sie an sich zu nehmen, entgleitet sie ihm und fällt auf den Boden und zerbricht.“ |
| **Funktionalitäten:** | * ist in [**Wandklappe**](#Wandklappe) * kann genommen werden 🡪 löst feste Szene aus |
| **Personen die es benutzen können:** | **Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Xeno Lab |
| Text: | „Eine Phiole die relativ glatt aussieht, gefüllt mit einem dichten rosafarbenen Nebel.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Attribut * Kann genommen werden (take/drop) 🡪 instead of take say: (feste Abfolge von Texten/ Übergang zur nächsten Szene; Percy wird kontaminiert und Barry wird spielbar 🡪 verursacht das Klirren) 🡪 destroyed (Beschreibungstext bzw. Attribut ändert sich) |

**Name: Pult 🡪 Videoblog**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.102: „Im Med‐Lab befindet sich ein Pult, an dem man das Videoblog des Stationsarztes abspielen kann.“ * Z.110f: „Durch die Lautstärke des Abspielens wird der kontaminierte Arzt auf Barry aufmerksam.“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann mit interagiert werden 🡪 spielt Videoblog ab (Geräusch) * Gibt dem Spieler Informationen (fester Text) |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Med Lab |
| Text: | „Ein Pult mit einem riesigen Bildschirm. Gerade sieht ist ein Videoblog aufgerufen, man muss nur noch auf Play drücken…“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Fixed in place * Sagt viel (say: …) 🡪 Informationen die den Spieler die Hintergrundgeschichte erläutern und die im den weiteren Weg aufzeigen (also Percy dekontaminieren) * Verursacht ein Geräusch das den Kontaminierten auf den Spieler aufmerksam macht * Macht den Stationsalarm wieder „an“ 🡪 der geht wieder los |

**Name: Versammlung der Kontaminierten**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.145f: „Nachdem alle Kontaminierten im Storageroom sind und Barry diesen Raum verlassen hat, ohne dass ihm die Kontaminierten gefolgt sind, ist die Szene erfolgreich abgeschlossen.“ * Z.154f: „Barry kann aus der Umkleidekammer, welche sich durch das versammeln aller Kontaminierten im Lager entsperrt hat“ |
| **Funktionalitäten:** | * Indikator ob alle Kontaminierten im Storageroom sind |
| **Personen die es benutzen können:** | -intern- |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | -intern- |
| Text: | -intern- |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Hidden * Attribut (VERSAMMELT/NICHT VERSAMMELT) * Default: NICHT VERSAMMELT 🡪 kriegt das Attribut VERSAMMELT wenn alle Kontaminierten in dem Storageroom sind 🡪 öffnet die Umkleidekammer |

**Name: Umkleidekammer**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.116f: „Hierzu lässt sich ein akkubetriebener Drucklufthammer in der Umkleidekammer des Hangars finden“ * Z.154f: „Barry kann aus der Umkleidekammer, welche sich durch das versammeln aller Kontaminierten im Lager entsperrt hat“ |
| **Funktionalitäten:** | * enthält [**Raumanzug**](#Raumanzug) und Drucklufthammer * gelockt bis [**Kontaminiertenversammlung**](#Kontaminiertenvers) im Lager |
| **Personen die es benutzen können:** | niemand |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Hangar |
| Text: | „Eine Umkleidekammer, in der Raumanzüge und Werkzeug enthält.“ |
| Inform7-Funkt: | * Container * enterable * closed, locked 🡪 unlocked und open wenn Attribut VERSAMMELT ist * capacity: 2 (Raumanzug, Drucklufthammer) |

**Name: Krankenbett**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.128: „Leider ist Percy noch sehr schwindelig, so dass er sich im Med‐Lab auf das Krankenbett legen muss.“ |
| **Funktionalitäten:** | * drauflegen 🡪 Percy liegt beim Beginn von Szene auf dem Bett 3 |
| **Personen die es benutzen können:** | **Percy und Barry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Med-Lab |
| Text: | „Ein Krankenbett für eine Person, sieht sogar relativ gemütlich aus“ |
| Inform7-Funkt: | * Supporter / Container * fixed in place * enterable * Percy belegt ab Anfang von Szene 3 das Bett |

**Name: Hebel im Storage Room zum inneren Ring**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.136: „Luke im Storage‐Room zum inneren Ring ist bereits verriegelt. Zum Entriegeln der Schleuse muss ein Hebel“ |
| **Funktionalitäten:** | * entriegelt die Schleuse (für eine Runde) * ist erst benutzbar wenn der Notrufknopf gedrückt wurde |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Storage Room |
| Text: | „Ein Hebel der die Schleuse für einen Zug öffnen bar macht, gerade ist er blockiert.“  „Ein Hebel der die Schleuse für einen Zug öffnen bar macht, jetzt ist er nicht mehr blockiert.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * fixed in place * nicht benutzbar 🡪 wenn der Notrufknopf BENUTZT ist macht den Hebel benutzbar (Textänderung) 🡪 use Hebel – unlocked die Schleuse zur Alpha AI für eine Runde 🡪 counter |

**Name: Raumanzug**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.154f: „aus der Umkleidekammer im Hangar, ...., einen Raumanzug nehmen und damit zum Außeneinstieg“ * Z.158f: „Leider hat sich vom Knopf ein Splitter abgelöst, so dass nach Betätigen des Knopfes der Raumanzug nun nicht mehr für den Außeneinsatz zu gebrauchen ist.“ |
| **Funktionalitäten:** | * Außeneinsatz * Geht nach der Benutzung des Startknopfes kaputt * Ist in der Umkleidekammer * Ist notwendig für den Weltraumspaziergang (Bereich Weltraum zu betreten) |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Umkleidekammer im Hangar |
| Text: | „Ein Raumanzug, der nicht gegen spitze Sachen gesichert ist.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Wearable * Muss angezogen sein um den Weltraum zu betreten * Attribut (GANZ/KAPUTT) 🡪 geht kaputt, wenn der Startknopf des Hilfsgenerators (BENUTZT) wurde |

**Name: Startknopf Hilfsgenerator**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.157: „findet Percy einen Startknopf, welcher bei Betätigen den Hilfsgenerator startet.“ |
| **Funktionalitäten:** | * startet [**Hilfsgenerator**](#Generator) * gelockt bis Scene 4 |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Second Generator |
| Text: | „Der Knopf mit dem man den Generator starten kann, ist relativ alt und schon ein bisschen gesplittert.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * fixed in place * benutzbar 🡪 use Knopf * Attribut (BENUTZT/UNBENUTZT) 🡪 wenn BENUTZT startet den Generator * Ändert das Attribut des Raumanzugs auf (KAPUTT) |

**Name: Hilfsgenerator**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.133f: „Das Kommunikationsmodul hat einen eigenen Hilfsgenerator“ * Z.150f: „Notruf absetzen. Gesagt, getan. Dazu muss einer von Ihnen ins Kommunikationsmodul, um den Hilfsgenerator zu aktivieren.“ * Z.151f: „Hilfsgenerator nur für wenige Augenblicke (5 Spielzüge) Energie“ |
| **Funktionalitäten:** | * generiert für fünf Spielzüge Strom * wird per [**Knopfdruck**](#Startknopf) aktiviert |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Second Generator |
| Text: | „Ein Hilfsgenerator der die ganze Station mit Strom versorgen kann, der aber nur für eine kurze Zeit laufen kann.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * fixed in place * unusable * Attribut (LÄUFT/LÄUFTNICHT) 🡪 LÄUFT erst wenn der Startknopf BENUTZT ist 🡪 gibt den Notrufknopf frei 🡪 counter mit 5 Zügen 🡪 danach macht er in wieder den Notrufknopf unusable (LÄUFTNICHT) * Erlaubt es dem Mobitab sobald (LÄUFT) eine Nachricht dem Messenger zu senden |

**Name: Notrufknopf (Selbstzerstörungstaste)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.151f: „Da der Hilfsgenerator nur für wenige Augenblicke (5 Spielzüge) Energie hat, muss kurz darauf der andere auf der Brücke durch Drücken der Selbstzerstörungstaste den Notruf absetzen“ |
| **Funktionalitäten:** | * Setzt den Notruf ab * Kann nur benutzt werden, wenn Strom läuft |
| **Personen die es benutzen können:** | **niemand** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | Second Generator |
| Text: | „Der Notrufknopf, er ist gerade ohne Funktion, braucht wahrscheinlich Strom…“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * fixed in place * nicht usable 🡪 erst usable wenn der Strom LÄUFT 🡪 aber auch nur die 5 Züge 🡪 unbenutzbar wenn (LÄUFTNICHT) * Attribut (BENUTZT/UNBENUTZT) 🡪 wenn BENUTZT macht den Hebel in dem Storage Room benutzbar |

**Name: Messenger**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.160f: „Mit dem [**Mobitab**](#Mobitab) gibt Barry dem Messanger vom Percy eine Nachricht, dass er den Hilfsgenerator gestartet hat.“ |
| **Funktionalitäten:** | * empfängt Nachricht (gibt Percy ein Signal) |
| **Personen die es benutzen können:** | **Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Inventar von Percy |
| Text: | „Ein kleiner und handlicher Messenger der durch ein Mobitab angeschrieben werden kann – aber nur wenn es wichtig ist“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Portable * Ist in Percys Inventar zum Start * Wenn das Mobitab von Barry benutzt wird, kriegt Percy durch den Messenger eine Nachricht (say…) |

**Name: Bodenfenster**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.163: Durch die zugehende Luke wird sie dermaßen beschleunigt, dass das Bodenfenster des Raumes ein kleines Loch bekommt. |
| **Funktionalitäten:** | * geht KAPUTT nach Luke öffnen in Scene 4 * macht wenn es KAPUTT ist den Zugang zur Alpha AI frei |
| **Personen die es benutzen können:** | niemand |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Gamma Junction |
| Text: | „Ein Bodenfenster was für den Weltraumeinsatz ungeeignet aussieht.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * fixed in place * Attribut (GANZ/ KAPUTT) 🡪 geht KAPUTT, wenn der Spieler aus dem Raum „Wartungsschacht“ kommt 🡪 bewegt die Palette * Wenn KAPUTT verursacht den Sauerstoffabgang |

**Name: Transporter**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.8f: „dass ein Punkt‐zu‐Punkt‐Subraum‐Transport‐Link zur Raumstation eingerichtet worden ist“ * Z.29f: Der Transporter zur Forschungsstation befindet sich im Raum des Transporterraum. In der Forschungsstation gibt es einen Transportermodule, indem die zweite Transportplattform ansässig ist. |
| **Funktionalitäten:** | * transportiert auf Knopfdruck zum jeweilig anderen Raum |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry und Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * in den Transporterräumen (Transporter Raum und Transporter Module) |
| Text: | „Ein Transporter mit dem man nach betreten auf das Forschungsmodul transportiert wird“  „Ein Transporter mit dem man nach betreten auf die Hauptstation transportiert wird“ |
| Inform7-Funkt: | * Supporter * Enterable * Kann interagiert werden 🡪 use Transporter 🡪 transportiert alle Personen in den jeweils anderen Raum(Transporter) |

**Name: Hauptenergieabfall**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.129: „Zu allem Unglück stellt Barry nun einen Hauptenergieabfall auf der Station fest (der ehemals grün glühende Maschinenkern leuchtet nun orange)“ * Z.140: „Durch den Hauptenergieabfall wird übrigens die Kommandosperre der Luke zur Brücke aufgehoben“ |
| **Funktionalitäten:** | * hebt Sperre zur Brücke auf * ist ab der Benutzung der Dekontaminationskabine |
| **Personen die es benutzen können:** | -intern- |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | -intern- |
| Text: | -intern- |
| Inform7-Funkt: | * Thing * hidden * Attribut (ABFALL/KEIN ABFALL) * Default: KEIN ABFALL -> kriegt das Attribut ABFALL wenn Scene 3 beginnt (Benutzung der Dekontaminationskabine) * Entriegelt die Luke zur Brücke |

**Name: Alpha AI**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.172f: „Im Raum der Alpha AI angekommen, macht sich die AI mit einer seufzenden Stimme auf sich aufmerksam. Sie sagt, ihr sei langweilig. Schon lange habe keiner mehr mit ihr ‚TicTacToe‘ gespielt.“ |
| **Funktionalitäten:** | * Seufzt bei Betritt des Raumes * Startet das Tic-Tac-Toe Spiel bei Interaktion * Wenn das Tic-Tac-Toe gewonnen wurde öffnet sie die Tür |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry und Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Alpha AI |
| Text: | „Die Hauptai der Station, mit ihr wurde seit langer Zeit nicht mehr interagiert.“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Fixed in place, not moveable * Sagt bei betritt des Spieler was und macht das Geräusch seufzen * Kann interagiert werden 🡪 startet das Tic-Tac-Toe Spiel * Wenn das Tic-Tac-Toe Spiel GEWONNEN wurde entsperrt Zugang zum Transporter Raum |

**Name: Xeno-Lab Tür**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.60f: „Wenn Percy den Kittel der Leicht auszieht und ihn selbst anzieht, könnte er hiermit die entsprechende Luke öffnen. Nach Öffnen der Xeno‐Luke geht diese jedoch im gleichen Zug wieder zu.“ * Z.63f: „Xeno‐Lab zu gelangen, muss Percy die angeforderte Palette mit den Forschungsutensilien aus dem Raumschiff nehmen und ins Xeno‐Lab bringen.“ * Z.69f: „die Palette blockiert nun die Luke, so dass die Luke nicht mehr geschlossen werden kann. Ein Durchschreiten ist jedoch möglich, so dass bei bspw. ein Zugang zum Xeno‐Lab nun möglich ist“ |
| **Funktionalitäten:** | * Kann nur geöffnet werden wenn der Kittel angezogen ist * Wenn geöffnet dann nur für eine Runde * Während dieser Zeit kann der Spieler auch nicht durchtreten |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry und Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Gamma Junction |
| Text: | „Xenolab-Tür dessen Mechanismus kaputt ist“ |
| Inform7-Funkt: | * Door * Closed * Hat einen Zustand (BLOCKIERT/ UNBLOCKIERT) * Kann nur geöffnet warden wenn der Kittel angezogen ist –> wenn er geöffnet wurde startet den Zugcounter * Wenn der Laborkittel nicht angezogen ist und geöffnet wird sage: “Du must den Laborkittel angezogen haben damit du die die Tür öffnen kannst“ * Wenn die Tür offen ist kann man trotzdem nicht durchgehen 🡪 wird abgefangen und gesagt: “du traust dich nicht durch die Tür, es wäre sicherer sie irgendwie zu blockieren” * Hat einen Zugcounter 🡪 wird durch das Öffnen der Tür gestartet 🡪 startet mit 0 🡪 wenn er 1 erreicht schließt sich die Tür(Nur wenn der Zustand UNBLOCKIERT ist, wenn er BLOCKIERT ist dann bleibt sie offen und der Counter bricht ab) |

**Name: Palette**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * Z.63f: “ angeforderte Palette mit den Forschungsutensilien aus dem Raumschiff nehmen und ins Xeno‐Lab bringen. Durch Anbringung eines Antigravitationsgreifers schwebt die Palette bewegungslos im Raum und kann durch anstoßen bewegt werden. Allerdings kann die Richtung nicht vorgegeben werden, so dass die Palette“ * Z.69f: „die Palette blockiert nun die Luke, so dass die Luke nicht mehr geschlossen werden kann. Ein Durchschreiten ist jedoch möglich, so dass bei bspw. ein Zugang zum Xeno‐Lab nun möglich ist“ |
| **Funktionalitäten:** | * Nicht bewegbar 🡪 erst bewegbar, wenn der Antigravitationsgreifer angebracht ist * Wenn gepusht schwebt in einen zufälligen betretbaren benachbarten Raum * Wenn die Region in die die Palette geht „innerer Ring“ ist, dann geht der Greifer(siehe Antigravitationsgreifer) kaputt und die Palette blockiert die jeweilige Tür |
| **Personen die es benutzen können:** | **Barry und Percy** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | * Raumschiff |
| Text: | „Palette die alleine zu schwer zum tragen oder schieben ist“ |
| Inform7-Funkt: | * Thing * Fixed in place, not moveable * Wird pushable between rooms sobald der Antigravitationsgreifer angebracht wurde * (Zielraum innerer Ring) * Hat ein Zähler mit offenen Türen (bzw. begehbaren Räumen), immer von der jeweiligen Position aus 🡪 listet die Räume auf(für jeden Raum neu) * Wenn er gepusht wird 🡪zufälliger wert zwischen 1 und dem Zählerwert wird „gewürfelt“ 🡪anhand des Wertes wird die Palette in den jeweiligen Raum gepusht der auf dem Platz auf der Liste ist (wen nder Zielraum im inneren Ring ist) * Wenn der Antigravitationsgreifer kaputt geht(also in dem innerem Ring ist) wird die Palette wieder not movable 🡪 gibt der Xeno-Lab-Tür den Zustand BLOCKIERT * SAUERSTOFFABFALL 🡪 bewegt die Palette nach Gamma Junction und macht die Xeno-Lab Tür wieder UNBLOCKIERT |

Kontaminierte

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * *Z.77:* Er wird Kontaminiert und blickt fortan mit starren Blick in die Gegend. * *Z.88:* Das MobiTab zeigt einen Kontaminationsalarm an (identisch bei allen anderen Kontaminierten). * *Z.94:* Erst durch ein Geräusch (ansprechen, klatschen, anschauen des Videoblogs, Benutzung des knarrenden Hebels,…) werden diese aufmerksam. * *Z.96*: … Aktion im Raum machen, bevor er den Raum verlassen muss, um nicht kontaminiert zu werden. Ohne ein Geräusch zu tätigen … im selben Raum wie die Kontaminierten auf den Spieler aufmerksam und kontaminieren den Protagonisten. * *Z.104:* (… kontaminierte Mensch im Med‐Lab zu sein) * *Z.108:* spezielle Dekontaminationskabine für eine Person zu konstruieren, in der durch dem vom Engine‐Core erzeugtem blauen Feldes die Erreger deaktiviert werden können, so dass die Betroffenen wieder gesunden. * *Z.113:* Stationsalarm nach Anschauen des Videoblogs wieder los. Dieser ist so laut, dass durch Stimmgewalt oder normale Geräusche sich nicht mehr die Aufmerksamkeit eines Kontaminierten erringen lässt. * *Z.141:* Auf der Brücke befinden sich der Kapitän und sein erster Offizier ‐ beide kontaminiert. Weitere Kontaminierte befinden sich im Alpha‐Beta‐Korridor, im Alpha‐Delta‐Korridor und im Med‐Lab. Im Fitnessraum befinden sich sogar drei kontaminierte Personen. |
| **Funktionalitäten:** | * tuen vorerst nichts * werden aufmerksam durch ein Geräusch   + - bei Stationsalarm muss dieses lauter sein * heilbar in Dekontaminationskabine * Aktion mit Geräusch:   + - Raum verlassen 🡪 nichts     - weitere Aktion       * + Raum verlassen 🡪 verfolgt         + weitere Aktion 🡪 kontaminiert * Aktion ohne Geräusch:   + - Raum verlassen 🡪 nichts     - weitere Aktion 🡪 Aufmerksamkeit       * + Raum verlassen 🡪 nichts         + weitere Aktion 🡪 kontaminiert |
| **Personen die benutzen können:** |  |
| **Spezifikation** |  |
| Ort: | * auf der Brücke: 2 * Alpha-Beta-Corridor: 1 * Alpha-Delta-Corridor: 1 * Med-Lab: 1 * Fitnessraum: 3 |
| Text: |  |
| Inform-7-Funkt: | * Thing * not scenery, not portable, inedible, not wearable * Geräusche erkennen   + - Unterscheidung der Wege „Aktion mit Geräusch / Aktion ohne Geräusch“     - Unterscheidung ist Stationsalarm / ist kein Stationsalarm * Aktionszähler   + - entscheidet was passiert nach verlassen / nach nicht-verlassen des Raumes * zählt AKTION und AKTION\_MIT\_GERÄUSCH   + - AKTION zählt immer ab Betreten eines Raumes (every turn)     - AKTION\_MIT\_GERÄUSCH zählt ab Aktion mit Geräusch (genaue Ereignisse)     - bei Betreten des Raumes zurücksetzen     - bei AKTION = 3 kontaminiert (und Kontaminierter im Raum ist)     - bei AKTION\_MIT\_GERÄUSCH = 2 und verlassen => Kontaminierte folgen |

**Tic Tac Toe Spiel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | * *Z.172f:* Im Raum der Alpha AI angekommen, macht sich die AI mit einer seufzenden Stimme auf sich aufmerksam. Sie sagt, ihr sei langweilig. Schon lange habe keiner mehr mit ihr ‚TicTacToe‘ gespielt. Da die Tür zum Gravitationskompensators versperrt ist und Barry keine Möglichkeit findet, diese zu öffnen, nimmt er sich die Zeit mit der AI eine Runde TicTacToe zu spielen. Er darf beginnen und kann dazu auf einen der neun Schaltflächen an der Wand drücken, auf der dann ein ‚S‘ erscheint. Die AI setzt darauf per Zufall auf eine freie Schaltfläche und kennzeichnet dies mit einem ‚K‘. Nun ist Barry wieder am Zug und kann eine weitere freie Schaltfläche drücken. Sobald er drei ‚S‘ in einer Zeile, einer Spalte oder einer Diagonalen hat, gewinnt er und die AI entriegelt zum Dank die Tür zum Gravitationskompensator. Hat die AI gewonnen oder ist kein Zug mehr möglich, so löscht die AI das Spielfeld und bittet um ein neues Spiel. |
| **Funktionalitäten:** | * Spieler setzt ‚S‘ * Computer setzt zufällig ‚K‘ * Spielgewinn bei drei in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen * Gewinnt Alpha AI 🡪 Neustart * Gewinnt Spieler 🡪 Tür zum Gravitationskompensator öffnet sich * Einmal Spielen und Gewinnen möglich (nicht bei jedem Betreten des Raumes neues Spiel) * Jeder Spielzug zählt als ein Zug |
| **Personen die benutzen können:** | Barry |
| **Spezifikation** |  |
| Ort: | Alpha AI |
| Text: |  |
| Inform-7-Funkt: | * Besteht aus 9 Schaltflächen (Objekte)   + - Thing     - Zustand (S/K)     - Not portable, drückbar (press Schaltfläche XY) 🡪 wenn Zustand S oder K dann wird abgefangen 🡪wenn gedrückt dann wird an dieser Stelle ein S gesetzt (auch der Zustand)🡪 dann setzt die KI an einer zufälligen Stelle ein K (auch Zustand)     - Nach jedem Stein setzen muss überprüft werden ob einer gewonnen hat (unentschieden nach dem letzten (9.) Zug des Spielers überprüfen     - Spielende wenn entweder S oder K drei in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen haben 🡪 wenn S dann gewinnt der Spieler 🡪 wenn K dann gewinnt die KI und es startet neu     - Wenn der Spieler gewonnen hat dann wird der Zustand auf GEWONNEN gesetzt * Tic-Tac-Toe   + - Thing     - Hidden     - Zustände SCHON\_GESPIELT, GEWONNEN, ALLE\_GESETZT       * + GEWONNEN ‚true‘ öffnet Tür |

Drucklufthammer:

|  |  |
| --- | --- |
| * Zeile 115 \_118. Barry muss auf der Station Gegenstände * 116 finden, die lauten Lärm machen können. Hierzu lässt sich ein akkubetriebener Drucklufthammer in * 117 der Umkleidekammer des Hangars finden. Allerdings ist der integrierte Akku dermaßen gealtert, so * 118 dass der Drucklufthammer vor jeden Gebrauch an einem Türpanel aufgeladen werden muss. | **Lastenheft :** |
| * Macht sehr laut Geräusche im Gleichen Raum, damit die Zombie Aufmerksamkeit erringen. | **Funktionalität:** |
| * Drucklufthammer ansehen. * Drucklufthammer aufnehmen. * Drucklufthammer an Türpanel aufladen. * Drucklufthammer nutzen, wenn Akku aufgeladen ist. | **Befehle:** |
| * Akku ist leer. | **Zustand:** |
| * Thing. * Der Drucklufthammer befindet sich in der Umkleidekammer im Hangar. * Kann mitgenommen werden (take/drop). * Usable. * Hat einen Zustand (GELADEN/ENTLADEN) 🡪 kann nur benutzt werden, wenn der Zustand GELADEN ist 🡪 wenn er benutzt wurde dann kriegt er den Zustand ENTLADEN * Kann wenn der Zustand ENTLADEN ist an den Türpanels aufgeladen werden 🡪 dann ist der Zustand wieder GELADEN | **Spezifikation:** |

Dekontaminationskabine:

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft** | * Zeile 112 Dazu muss er Percy in die * Dekontaminationskabine locken. * Das Verfolgen der Kontaminierten nach tätigen * eines Geräusches durch den Spieler funktioniert auch * 120 bis hinein in die Dekontaminationskabine. Verlässt im Anschluss der Spieler die * 121 Dekontaminationskabine, ohne dass ihm die Kontaminierten aus der Dekontaminationskabine * 122 folgen, so kann er die Dekontamination durch Schließen der Kabinentür starten. * Zu allem Unglück stellt Barry nun einen Hauptenergieabfall auf der * 130 Station fest (der ehemals grün glühende Maschinenkern leuchtet nun orange). Eine weitere * 131 Dekontamination ist somit nicht mehr möglich. |
| **Funktionalität:** | * Dekontaminiert Personen |
| **Ort** | * Medlab |
| **Zustände** | * Kabinentür offen * Kabinentür geschloßen |
| **Spezifikation:** | * Room (inside of Medlab) * Fixed in place. * sobald die Tür geschlossen wird und kein Hauptenenergieabfall ist 🡪 wenn mehr als ein Spieler in der Kabine sind geht es nicht 🡪 Die Dekontaminationskabine ändert den Status aller Personen in der Dekontaminationskabine zu „nicht kontaminiert“ * Wenn dekontaminiert wurde 🡪 verursacht Hauptenenergieabfall |

**Dekontaminationskabine Tür**

**-** ist am Anfang offen

- wenn sie geschlossen wird 🡪 startet die Dekontamination in der Kabine

**Sauerstoffabfall**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | - Z.164f: „Der Sauerstoff in den inneren und äußeren Ringen reicht nun nur noch für 5 Züge aus, welches das Mobitab dem Träger umgehend mitteilt.“ |
| **Funktionalitäten:** | - das Spiel wird abgebrochen, wenn innerhalb der nächsten zehn(da die Anzahl in dem Lastenheft nicht ausreicht) Spielzüge nicht der Transporter zur Forschungsstation erreicht wurde. |
| **Personen die davon betroffen sind:** | **Percy, Berry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | - Innerer und äußerer Ring der Lupus- Station |
| Text: | „Das Mobitab macht sich bemerkbar: „Sauerstoffabfall im inneren und äußeren Ring! FÜNF Züge verbleibend!““ |
| Inform7-Funkt: | * Counter wird mit dem Wert 10 initialisiert * bei jedem Zug (every turn) wird vom Counter 1 subtrahiert * bei Counter = 0 -> Game Over * Event wird getriggert, wenn Barry den äußeren Ring betritt in Szene 4 🡪 bewegt die Palette aus der Xeno-Lab Tür (macht damit das Bodenfenster kaputt) |

**Rettungskapseln**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lastenheft:** | - Z. 182-188: Auf der Forschungsstation angekommen müssen beide jeweils separat in einer der 5 Rettungskapseln einsteigen. Diese sind jedoch so eng, dass die Spieler je eine eigene Kapsel nutzen müssen. Zum Starten der Rettungskapseln muss auf dem Mobitab ein Code eingegeben werden. Mit Eingabe des Codes erfolgt eine CountDown Ansage, die mit jedem Zug beginnend ab 6 um 1 runtergezählt wird. Bei 5 werden die Schleusen zu den Rettungskapseln geöffnet, bei 4 die Schleusen geschlossen., bei 3 die Navigation zurück zur Erde berechnet, bei 2 der Ionenschutz eingeschaltet und mit 1 die Antriebsraketen gestartet. |
| **Funktionalitäten:** | - nach der Eingabe des Codes wird die Startfrequenz der Rettungskapseln eingeleitet. Diese besteht aus 6 Schritten, die mit einem Countdown abgearbeitet werden. bei Schritt 5 öffnen sich die Schleusen, sodass der Spieler eintreten kann. Bei Countdown 1/0 endet das Spiel  - In eine Kapsel kann nur ein Character. |
| **Personen die davon betroffen sind:** | **Percy, Berry** |
| **Spezifikationen:** |  |
| Ort: | - Forschungsstation (Rescue-Modul) |
| Text: | bei Counter = 6:„Countdown beginnt.....6“  bei Counter = 5: „5....Schleusen werden geöffnet. Treten Sie in die Rettungskapseln!“  bei Counter = 4: „4.....Schleusen werden geschlossen“  bei Counter = 3: „3......Navigation wird berechnet.“  bei Counter = 2: „2.....Ionenschutz wird hochgefahren.“  bei Counter = 1: „1......Antriebsraketen werden gestartet.“ |
| Inform7-Funkt: | * 4 🡪 Container (closed/locked/ enterable) * ein Countdown wird mit Startwert von 6 initialisiert. (durch das MobiTab) * bei jedem Zug (every turn) wird vom Countdown 1 subtrahiert * bei Countdown = 5: der Spieler hat jetzt die Möglichkeit die Kapseln zu betreten 🡪 wird open und unlocked * bei Countdown = 4: die Kapseln werden wieder geschlossen 🡪 closed und locked * Ausgabe (say..) nach Countdownstand (siehe Text) * Bei Countdown = 1: Spiel wird beendet 🡪 start der Endsequenz (überprüfen ob Spieler in den Rettungskapseln sind) * Folgen? Oder wie können die separat in die Kaspeln? |

