

Softwaregrundprojekt

Institut für Softwaretechnik und Programmiersprachen | WiSe 2019/20
Prof. Dr. Matthias Tichy, Florian Ege, Dennis Jehle

Pflichtenheft

No Time To Spy

007

Team:

Meriton Dzemaili

Marios Sirtmatsis

Christian Wendlinger

Sedat Qaja

Luca Uihlein

Rinor Asaj

Inhaltsverzeichnis

1	Überblick	3
1.1	Einleitung	3
1.2	Motivation	3
1.3	Vision	3
1.4	Organisation	4
2	Anforderungsanalyse	5
2.1	Fachwissen	5
2.2	Anwendungskontext	30
2.2.1	Akteure und Rollen	30
2.3	Funktionale Anforderungen	31
3	Softwarespezifikationen	62
3.1	Domänenmodell	62
3.2	Anwendungsfalldiagramm	63
3.3	Sequenzdiagramme	68
3.4	Systemschnittstellen	77
3.4.1	Graphische Gestaltung und Nutzungskonzept	77
3.4.2	Dialogstruktur	85
4	Randbedingungen	90
4.1	Qualität	90
4.2	Betriebskonzept	92
4.3	Entwicklungsvorgaben	92
4.4	Abnahmekriterien	93
5	Anhang	94

1 Überblick

1.1 Einleitung

In dem diesjährigen Softwaregrundprojekt soll im Team ein rundenbasiertes Taktik-Spiel namens „No Time To Spy“ entwickelt werden. Dieses Spiel soll besonders als Multiplayerspiel funktionieren, in dem zwei Spieler online miteinander spielen können. Ort des Geschehens wird die geheimnisvolle Welt der Spione sein. Genauer gesagt, wird in einem Casino das Spiel stattfinden, welches als Spielfeld ein kartesisches Gitter aus Feldern verwendet. Ziel wird es sein das Diamantenhalsband der Katze des Bösewichtes zu finden. Mit diesem Diamantenhalsband soll man an die wichtigen Geheiminformationen des Bösewichts kommen, mit denen seine bösen Machenschaften verhindert werden können. Im Team soll erlernt werden, vom Kunden erwünschte Features und Ideen umzusetzen. Durch das Planen und Implementieren einer größeren Anwendung soll den Teammitgliedern die ersten großen Erfahrungen im Bereich der Softwareentwicklung geboten werden.

1.2 Motivation

Dieses Projekt ist ein Pflichtmodul für jeden Studenten aus der Informatik. In zwei Semestern werden die Planung und Implementierung des Spiels angegangen. Es soll dabei besonders im Vordergrund stehen, in einem Team zusammen dieses Softwareprojekt zu meistern. Wie der Titel des Spiels verrät, wird es sich um ein Geheimagenten-Spiel handeln. Wir alle kennen ihn, 007, James Bond. Eines der bekanntesten Geheimagenten im Filmbusiness. Doch nicht nur James Bond, auch viele andere Kultfilme über Spione, haben die meisten Menschen zum Träumen angeregt mal selbst Spion zu sein und die Welt des Bösen zu bekämpfen. Wie oft hat man sich schon vorgestellt mal der Bad Boy der guten Seite zu sein? Besonders dieses Geheimnisvolle und Coole lassen bei jedem neuen Agentenstreifen die Kinokassen klingeln. Die Welt der Spione ist aber den meisten eher im Filmgenre bekannt. Warum also nicht nur glotzen, sondern auch selbst ein Spion sein? Genau das soll im Spiel „No Time To Spy“ umgesetzt werden. Der Spieler soll die Möglichkeit bekommen in einem klugen Strategie-Spiel selbst die Welt retten zu können. Sollte ein Filmtrailer zu einem neuen Agentenstreifen präsentiert worden sein, so kann dieses Spiel sehr schnell großes Interesse ernten. Wie vor einer Fußball-Weltmeisterschaft mit FIFA, hätte „No Time To Spy“ großes Potenzial sich im digitalen Spielemarkt zu behaupten. Sollte sich dieses Spiel zudem gut verkaufen, so würde zusätzlich dem Kunden auch Interesse geweckt werden, demnächst einen Geheimagentenfilm zu besuchen. Somit kann im richtigen Zeitpunkt eine Win Win Situation für beide Seiten entstehen, da das Spiel Werbung für einen Film macht und umgekehrt ein Film für dieses Spiel. Zudem bietet dieses Spiel auch für wettbewerbsorientierte Personen einen Mehrwert, da sich diese in immer höheren Leveln gegen bessere Spieler messen können, was für das Ego zu einer potenziellen Suchtgefahr führen kann. Das Spiel ist im Grunde genommen eine kleine Erfrischung in der Spielewelt, da es im Spielemarkt trotz des coolen Images eher weniger Spiele über Geheimagenten gibt. Das Spiel hat also großes Potenzial sich zu behaupten und kann vielen Menschen Interesse erwecken.

1.3 Vision

Das Endprodukt, welches wir anstreben, soll ein 2D-Rundenbasiertes Multiplayer-Spiel darstellen. Hierfür müssen sich zwei Spieler in einer Partie zusammenfinden. Für den Fall, dass sich nur ein menschlicher, mitspielender Benutzer für eine Partie registriert, kann der zweite mitspielende Benutzer durch eine KI ersetzt werden. Ziel einer Partie ist es, die Siegmetriken zu erfüllen (Beschrieben in FAs). Einem Benutzer wird dabei die Möglichkeit geboten, sowohl als Zuschauer wie auch als aktiver, mitspielender Teilnehmer mit der Partie zu interagieren. Bei Spielstart wählt der Spieler zunächst in einer Auswahlphase seine Charaktere und Gadgets aus.

Die Interaktion des Spielers wird über eine graphische Oberfläche gesteuert. In dieser hat der Spieler die Möglichkeit verschiedene Aktionen durchzuführen.

Während der Rundenphase sucht der Spieler durch die Interaktion seiner Charaktere nach Geheimnissen. Diese Geheimnisse können in Tresoren verteilt im ganzen Spielgebiet (Casino) gefunden werden. Nach dem Beenden einer Runde werden die Geheimnisse in Intelligence-Points (IP) umgewandelt. Zudem ist das größere Ziel des Spiels das Diamantenhalsband der weißen Katze zu finden. Das Auffinden dieses Halsbandes gewährt dem Spieler eine größere

Summe an IP. Wenn das Halsband nun auch zur weißen Katze gelangt, wird das Spiel beendet. Das Spiel dient hierbei primär zur Unterhaltung von Spielfreudigen, welche begeisterte Fans des James-Bond-Universums sind.

1.4 Organisation

Die Durchführung des Projekts wird vom Institut für Softwaretechnik und Programmiersprachen organisiert, da grundlegende Konzepte der Softwaretechnik praktische Anwendung finden und die Arbeit mit Programmiersprachen eingeübt wird. Die Stakeholder sind der betreuende Tutor Ismail Memis, der Übungsleiter Florian Ege und Prof. Dr. Tichy.

2 Anforderungsanalyse

2.1 Fachwissen

Das Glossar dient dazu, ein detailliertes Fachwissen gegenüber allen verfügbaren Komponenten dieses Spiels zu bekommen.

ID	G1
BEGRIFF:	Server
BESCHREIBUNG:	Der Server verwaltet die Anwendungslogik und Kommunikation mit den Clients.
IST-EIN:	Anwendungskomponente
KANN-SEIN:	–
ASPEKT:	Dient als Vermittler zwischen verschiedenen Clients und beinhaltet die Spiellogik
BEISPIELE:	–

ID	G2
BEGRIFF:	Client
BESCHREIBUNG:	Der Client kommuniziert mit dem Server.
IST-EIN:	Anwendungskomponente
KANN-SEIN:	Benutzer-Client oder KI-Client
ASPEKT:	Der Client ist die Architekturkomponente, die vom Benutzer oder (KI-)Spieler bedient wird.
BEISPIELE:	-

ID	G3
BEGRIFF:	Benutzer-Client
BESCHREIBUNG:	Ein Client, der von einem menschlichen Benutzer bedient wird.
IST-EIN:	Spezifikation von einem Client
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Der Benutzer-Client ist die Architekturkomponente, die von einem Benutzer oder Spieler bedient wird.
BEISPIELE:	-

ID	G4
BEGRIFF:	KI-Client
BESCHREIBUNG:	Ein Client, der von einer künstlichen Intelligenz bedient wird.
IST-EIN:	Spezifikation von einem Client
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Der KI-Client ist die Architekturkomponente, die von einer künstlichen Intelligenz bedient wird.
BEISPIELE:	-

ID	G5
BEGRIFF:	Benutzer
BESCHREIBUNG:	Ein menschlicher Benutzer, welcher die Anwendung bedient, aber nicht in einer Spielpartie ist.
IST-EIN:	Akteur
KANN-SEIN:	Zuschauer
ASPEKT:	Der Benutzer verwendet die Anwendung und wird zum Spieler, wenn die Spielpartie startet.
BEISPIELE:	-

ID	G6
BEGRIFF:	Spieler
BESCHREIBUNG:	Ein menschlicher Benutzer oder eine KI, welche(r) die Anwendung bedient und in einer Spielpartie ist.
IST-EIN:	Akteur
KANN-SEIN:	menschlicher Spieler, KI-Spieler
ASPEKT:	Der Spieler ist solange aktiv, bis eine Spielpartie beendet ist.
BEISPIELE:	-

ID	G7
BEGRIFF:	Szenario
BESCHREIBUNG:	Ein Szenario ist eine vordefinierte Anordnung von Feldern auf einem Spielbrett, welches in einer Spielpartie verwendet wird.
IST-EIN:	Ressource für den Editor, Casinohalle
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein Szenario stellt ein "Levelleiner Partie dar und kann mit Hilfe des Editors bearbeitet werden.
BEISPIELE:	-

ID	G8
BEGRIFF:	Feld
BESCHREIBUNG:	Ein Feld ist Teil des Spielbretts eines Szenarios.
IST-EIN:	Freier Raum
KANN-SEIN:	Freies Feld, Wand, Kamin-Feld, Sitzplatz, Roulette-Tisch, Bar-Tisch, Tresor
ASPEKT:	Mehrere Felder bilden ein kartesisches Gitter, mit denen interagiert werden kann. Sie bauen das Spielbrett auf.
BEISPIELE:	-

ID	G9
BEGRIFF:	Freies Feld
BESCHREIBUNG:	Ein Feld, auf dem nichts platziert ist.
IST-EIN:	Spezifikation eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können auf dieser Art von Feld stehen oder darüber hinweglaufen. Ihre Sicht wird nicht blockiert.
BEISPIELE:	-

ID	G10
BEGRIFF:	Wand
BESCHREIBUNG:	Ein Feld, auf dem eine massive Wand platziert ist.
IST-EIN:	Spezifikation eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können diese Art von Feld nicht betreten. Ihre Sicht wird blockiert.
BEISPIELE:	-

ID	G11
BEGRIFF:	Kamin-Feld
BESCHREIBUNG:	Ein Feld auf dem ein Kamin platziert ist.
IST-EIN:	Spezifikation eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können diese Art von Feld nicht betreten. Ihre Sicht wird blockiert.
BEISPIELE:	-

ID	G12
BEGRIFF:	Sitzplatz
BESCHREIBUNG:	Auf diesem Feld besteht eine Sitzmöglichkeit.
IST-EIN:	Spezifikation eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können diese Art von Feld betreten. Ihre Sicht wird nicht blockiert.
BEISPIELE:	Sessel, Barhocker, Stuhl

ID	G13
BEGRIFF:	Roulette-Tisch
BESCHREIBUNG:	Ein Tisch, auf dem Roulette gespielt werden kann.
IST-EIN:	Spezifikation eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können diese Art von Feld nicht betreten. Ihre Sicht wird nicht blockiert.
BEISPIELE:	-

ID	G14
BEGRIFF:	Bar-Tisch
BESCHREIBUNG:	Ein Tisch, welcher zum Ausschenken von Getränken dient.
IST-EIN:	Spezifikation eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können diese Art von Feld nicht betreten. Ihre Sicht wird nicht blockiert.
BEISPIELE:	-

ID	G15
BEGRIFF:	Tresor
BESCHREIBUNG:	Ein Tresor dient zur sicheren Aufbewahrung von Geheiminformationen oder Gadgets.
IST-EIN:	Spezifikation eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können diese Art von Feld nicht betreten. Ihre Sicht wird nicht blockiert. Ein Tresor besitzt eine eindeutige Nummer, die ihn identifiziert.
BEISPIELE:	-

ID	G16
BEGRIFF:	Spielbrett
BESCHREIBUNG:	Ein aus Feldern aufgebautes kartesisches Gitter.
IST-EIN:	Grundlage für ein Szenario
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein Spielbrett besteht aus Feldern und dient als Spielwelt.
BEISPIELE:	Ein 40 x 40 Spielbrett mit 10 Charakteren, 5 Tresoren, 2 Roulette-Tischen, 3 Bar-Tischen, einem Kaminfeld und 6 Sitzplätzen, umgeben von lauter Wänden.

ID	G17
BEGRIFF:	Wirkung
BESCHREIBUNG:	Ein Effekt, der auftritt, wenn bestimmte Bedingungen eines Feldes erfüllt sind.
IST-EIN:	Teilaspekt eines Feldes
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Eine Wirkung steht immer im Zusammenhang mit einem Feld.
BEISPIELE:	Klamotten trocknen, Health Points auffüllen, Cocktail erscheinen lassen.

ID	G18
BEGRIFF:	Charakter = Player Character = Agent = Einheit
BESCHREIBUNG:	Eine Figur aus den James Bond-Filmen oder -Romanen, die durch eine Einheit auf dem Spielbrett repräsentiert wird.
IST-EIN:	bewegliche Einheit
KANN-SEIN:	Player Character (PC), Non-Player Character (NPC)
ASPEKT:	Der Begriff "Charakter" bezeichnet eine Person, die in der Welt des Spiels im Casino umherläuft. Ein Charakter besitzt einen Namen, eine zugehörige Fraktion (bzw. NPC), Eigenschaften, Gadgets im Inventar, einen Vorrat an Casino-Spielchips, Health Points, Intelligence Points und eine Position auf dem Spielfeld.
BEISPIELE:	Dr. Madeleine Swann, Fraktion von Benutzer Alice, Eigenschaften: Zähigkeit, Observation, Inventar: Raketenwerfer-Füllfederhalter, Mottenkugelbeutel, Spielchips: 10, Health Points: 42, Intelligence Points: 150, Position: (x: 7, y: 18)

ID	G19
BEGRIFF:	Sichtlinie
BESCHREIBUNG:	Der Teil des Spielbrettes, den ein Charakter sehen kann.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die Sichtlinie kann durch Felder eingeschränkt werden.
BEISPIELE:	Einschränkung der Sichtlinie von Charakter James Bond durch eine Wand.

ID	G20
BEGRIFF:	Entfernung
BESCHREIBUNG:	Die Entfernung zwischen zwei Feldern ist definiert als die minimale Anzahl von aufeinanderfolgenden Schritten auf Nachbarfelder.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die Entfernung stellt den kürzesten Weg zum Zielfeld dar.
BEISPIELE:	Nachbarfelder haben die Entfernung 1.

ID	G21
BEGRIFF:	Spiellogik
BESCHREIBUNG:	Die Anwendungskomponente, die das Spiel anhand von Regeln definiert und verwaltet.
IST-EIN:	Anwendungskomponente
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die Spiellogik verwaltet die Abläufe im Spiel.
BEISPIELE:	Aktualisieren des Spielbretts

ID	G22
BEGRIFF:	Gadget
BESCHREIBUNG:	Ein technisches Hilfsmittel, das von einem Charakter im Inventar getragen wird.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	Akku-Föhn, Maulwürfel, Technicolor-Prisma, Klingen-Hut, Magnetfeld-Armbanduhr, Giftpillen-Flasche, Laser-Puderdose, Raketenwerfer-Füllfederhalter, Gaspatronen-Lippenstift, Mottenkugel-Beutel, Nebeldose, Wurfhaken, Jetpack, Wanze und Ohrstöpsel, Chicken Feed, Nugget, Mirror of Wilderness, Pocket Litter, Diamant-halsband der weißen Katze
ASPEKT:	Ein Gadget kann von einem Charakter benutzt werden und löst einen Effekt aus.
BEISPIELE:	Charakter James Bond trägt das Gadget Klingen-Hut im Inventar.

ID	G23
BEGRIFF:	Geheiminformation
BESCHREIBUNG:	Eine Information, die dabei hilft das Ziel des Spiels zu erreichen.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Eine Geheiminformation hilft dabei das Diamanthalsband der weißen Katze zu finden. Informationen zu erhalten kostet Zeit.
BEISPIELE:	Information: "Das Ziel befindet sich in einem Tresor, dessen Tür nach Süden zeigt."

ID	G24
BEGRIFF:	NPC-Geheimnis
BESCHREIBUNG:	Eine Information, die durch Spionieren eines NPCs erlangt wird.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein NPC-Geheimnis hilft dabei eine Partie zu gewinnen. Ein NPC-Geheimnis kann eine Tresorkombination sein.
BEISPIELE:	Charakter James Bond belauscht den NPC Barkeeper und erhält eine Geheiminformation.

ID	G25
BEGRIFF:	Tresor-Geheimnis
BESCHREIBUNG:	Eine Information, die erlangt wird, indem ein Tresor mit der richtigen Zahlenkombination geöffnet wurde.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein Tresor-Geheimnis hilft dabei eine Partie zu gewinnen.
BEISPIELE:	Charakter James Bond öffnet Tresor 3 mit der Kombination "007" und erhält eine Geheiminformation.

ID	G26
BEGRIFF:	Spielpartie
BESCHREIBUNG:	Eine aktive Spielrunde, in der sich zwei Spieler befinden und gegeneinander spielen.
IST-EIN:	Teil der Anwendung
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Eine Spielpartie endet, wenn ein Sieger feststeht.
BEISPIELE:	Spieler Alice und Spieler Bob spielen eine Partie, welche von Bob gewonnen wird.

ID	G27
BEGRIFF:	Spielzug = Zugphase
BESCHREIBUNG:	Die Zusammenfassung aller aufeinanderfolgenden Aktionen und Bewegungen, die ein Spieler tätigt, während er an der Reihe ist.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Spielzüge werden Punkt für Punkt abgehandelt. Es müssen nicht alle Punkte (BP + AP) verbraucht werden.
BEISPIELE:	Alice bewegt den Charakter James Bond zwei Felder nach Norden, setzt das Gadget Giftpillen-Flasche ein und beendet den Zug.

ID	G28
BEGRIFF:	Inventar
BESCHREIBUNG:	Alle Gadgets, die ein Charakter bei sich trägt.
IST-EIN:	Teil eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein Charakter kann verschiedene Gadgets im Inventar tragen.
BEISPIELE:	Charakter James Bond trägt einen Klingen-Hut und einen Raketenwerfer-Füllfederhalter im Inventar.

ID	G29
BEGRIFF:	Lobby
BESCHREIBUNG:	Ein virtueller Raum, in dem sich Benutzer zu einer Spielpartie zusammenfinden können.
IST-EIN:	Teil der Anwendung
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	In einer Lobby kann auch ein KI-Spieler hinzugefügt werden.
BEISPIELE:	Benutzer Alice trifft sich in einer Lobby zu einer Partie mit dem Benutzer Bob.

ID	G30
BEGRIFF:	Sieg
BESCHREIBUNG:	Ein Spieler hat das Spiel gewonnen.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Stellt das Ende des Spiels dar. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Katze ihr Diamanthalband wieder hat.
BEISPIELE:	Spieler Alice hat das Spiel gewonnen.

ID	G31
BEGRIFF:	Cocktail
BESCHREIBUNG:	Ein Getränk, das verschiedene Aktionen bietet.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	Teil eines Charakters
ASPEKT:	Ein Cocktail kann von einem Charakter in der Hand gehalten werden.
BEISPIELE:	Charakter James Bond hält einen Cocktail in der Hand.

ID	G32
BEGRIFF:	Non-Player Character (NPC)
BESCHREIBUNG:	Ein Charakter, der nicht von einem Spieler sondern von der Spiellogik des Servers gesteuert wird.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	NPCs werden von der Spiellogik verwaltet und sind Teil eines Szenarios.
BEISPIELE:	Der Hausmeister-Charakter.

ID	G33
BEGRIFF:	Akku-Föhn
BESCHREIBUNG:	Ein Gadget, das nasse Klamotten trocknet und somit die Klamme Klamotten-Eigenschaft des Charakters (sofern er diese hat) entfernt, der ihn benutzt.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann beliebig oft benutzt werden.
BEISPIELE:	Agent James Bond benutzt den Akku-Föhn und seine Klamme Klamotten-Eigenschaft wird entfernt.

ID	G34
BEGRIFF:	Maulwürfel
BESCHREIBUNG:	Ein Gadget, das dem Charakter, der es trägt die Eigenschaften Tradecraft, Flaps and Seals und Observation wegnimmt, falls er diese besitzt.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann geworfen werden und landet dann im Inventar des getroffenen Charakters oder in dem des nächsten Charakters zum Zielfeld, falls niemand getroffen wurde. Ein NPC wirft den Maulwürfel, wenn er ihn im Inventar hat, auf ein zufälliges Feld. Die verlorenen Eigenschaften eines Charakters kehren dann zurück, wenn der Maulwürfel nicht mehr in seinem Inventar ist.
BEISPIELE:	Agent James Bond wirft den Maulwürfel auf Agent Q.

ID	G35
BEGRIFF:	Technicolor-Prisma
BESCHREIBUNG:	Negiert die Ergebnisse eines Roulette-Tisches, an dem das Prisma installiert ist.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann an einem Roulette-Tisch installiert werden und wird dadurch verbraucht. Die Ergebnisse des Tisches werden vertauscht, also Charaktere die normalerweise eine Runde gewonnen hätten, verlieren an diesem Tisch und andersrum.
BEISPIELE:	Agent James Bond installiert das Technicolor-Prisma an Roulette-Tisch A. Das Prisma wird verbraucht und verschwindet aus dem Inventar von James Bond. Agent Q, der die Eigenschaft Glückspilz besitzt und eigentlich meistens gewinnt, verliert nun meistens an diesem Tisch.

ID	G36
BEGRIFF:	Klingen-Hut
BESCHREIBUNG:	Ein Hut, der geworfen werden und einen Agenten verletzen kann.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Der Klingen-Hut kann entlang der Sichtlinie über eine gewisse Distanz geworfen werden. Falls sich dort ein Charakter befindet, wird dieser mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit verletzt (verliert also Health Points). Nach jedem Wurf bleibt der Hut liegen und kann neu aufgesammelt werden.
BEISPIELE:	Agent James Bond wirft den Klingen-Hut und verletzt Agent Q. Der Klingen-Hut bleibt auf einem benachbarten Feld liegen.

ID	G37
BEGRIFF:	Magnetfeld-Armbanduhr
BESCHREIBUNG:	Eine Armbanduhr, die vor einem Klingen-Hut-Wurf schützt.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Der Träger der Magnetfeld-Armbanduhr erleidet niemals Schaden durch den Klingen-Hut.
BEISPIELE:	Agent James Bond trägt die Magnetfeld-Armbanduhr im Inventar und bekommt keinen Schaden durch den Klingen-Hut, der von Agent Q geworfen wurde. Der Hut landet auf einem Nachbarfeld.

ID	G38
BEGRIFF:	Giftpillen-Flasche
BESCHREIBUNG:	Giftpillen, die es ermöglichen einen Cocktail zu vergiften, sodass dieser Schaden beim Trinken anrichtet anstatt HP aufzufüllen.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Eine Flasche enthält fünf Pillen. Um einen Cocktail zu vergiften, verbraucht man eine Pille. Sind alle fünf Pillen aufgebraucht, verschwindet die Giftpillen-Flasche aus dem Inventar des Charakters.
BEISPIELE:	Agent James Bond vergiftet einen Cocktail mit einer Giftpille. Die Flasche ist nun leer und deshalb verschwindet sie aus seinem Inventar.

ID	G39
BEGRIFF:	Laser-Puderdose
BESCHREIBUNG:	Zerstört mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit einen Cocktail, der in der Sichtlinie des Charakters steht, der sie benutzt.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Der Schuss kann daneben gehen und dann wird der Cocktail nicht zerstört. Falls der Schuss erfolgreich war verschwindet der Cocktail, wobei es egal ist, wo sich der Cocktail in dem Moment befindet.
BEISPIELE:	Agent James Bond zerstört mit der Laser-Puderdose einen Cocktail, der auf einem Bartisch steht. Der Cocktail verschwindet.

ID	G40
BEGRIFF:	Raketenwerfer-Füllfederhalter
BESCHREIBUNG:	Kann Wände zerstören und richtet Schaden an.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann in Richtung der Sichtlinie auf beliebige Distanz geschossen werden. Falls eine Wand getroffen wird, wird diese und alle anderen Wände auf deren Nachbarfeldern zerstört. Diese Felder werden also zu freien Feldern. Alle Charaktere, die sich auf dem Zielfeld oder auf dessen Nachbarfelder befinden, erleiden Schaden (HP werden gesenkt). Der Raketenwerfer-Füllfederhalter verschwindet nach dem Einsatz aus dem Inventar des Charakters, der ihn benutzt hat.
BEISPIELE:	Agent James Bond benutzt den Raketenwerfer-Füllfederhalter und zerstört die Wand in seiner Sichtlinie. Das Feld wird zu einem freien Feld und die HP von Agent Q, der sich auf dem Nachbarfeld östlich davon befindet, sinken.

ID	G41
BEGRIFF:	Gaspatronen-Lippenstift
BESCHREIBUNG:	Versprüht Reizgas, das die HP von einem getroffenen Charakter senkt.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann auf eine Zielperson, die auf einem Nachbarfeld von dem benutzenden Charakter steht, angewendet werden. Der Gaspatronen-Lippenstift verschwindet nach dem Einsatz aus dem Inventar des Charakters.
BEISPIELE:	Agent James Bond benutzt den Gaspatronen-Lippenstift. Die HP von Agent Q, der sich auf einem Nachbarfeld befindet, sinken und das Gadget verschwindet aus dem Inventar von Bond.

ID	G42
BEGRIFF:	Mottenkugel-Beutel
BESCHREIBUNG:	Explodiert, wenn ein Kamin getroffen wird.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Ein Beutel enthält fünf Kugeln. Eine Kugel kann entlang der Sichtlinie auf eine gewisse Distanz geworfen werden. Wenn das Zielfeld ein Kamin ist, dann erleidet jeder Charakter auf den Nachbarfeldern des Kamins Schaden (HP sinken). Wenn alle Kugeln verbraucht sind, dann verschwindet der Beutel aus dem Inventar des Charakters.
BEISPIELE:	Agent James Bond wirft eine Mottenkugel auf einen Kamin.

ID	G43
BEGRIFF:	Nebeldose
BESCHREIBUNG:	Erzeugt einen dichten Nebel, der die Sicht blockiert und das Ausführen von Aktionen verhindert.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann entlang der Sichtlinie auf eine gewisse Distanz geworfen werden, jedoch nicht auf eine Wand. Auf dem Zielfeld und auf dessen Nachbarfelder entsteht für drei Runden Nebel, welcher die Sicht blockiert und das Ausführen von Aktionen, von Charakteren welche sich im Nebel befinden, verhindert. Die Nebeldose verschwindet dann aus dem Inventar des Charakters, welcher sie geworfen hat.
BEISPIELE:	Agent James Bond wirft die Nebeldose, ein Nebel entsteht für drei Runden auf dem Zielfeld und auf dessen Nachbarfeldern. Die Nebeldose verschwindet anschließend aus dem Inventar von Bond. Agent Q, der sich auf einem solchen Nebelfeld befindet kann nun keine Aktion einsetzen.

ID	G44
BEGRIFF:	Wurfhaken
BESCHREIBUNG:	Kann ein Gadget oder einen Cocktail heranziehen.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann entlang der Sichtlinie auf eine gewisse Distanz geworfen werden. Bei einem erfolgreichen Wurf kann ein Objekt, das auf dem Boden liegt auf einem Tisch steht herangezogen werden. Fall der herangezogene Gegenstand ein Gadget ist, so landet dieses im Inventar des Charakters und falls es sich um einen Cocktail handelt, so landet dieser in der Hand des Charakters. Der Wurf kann jedoch auch daneben gehen, dann wird nichts herangezogen.
BEISPIELE:	Agent James Bond wirft den Wurfhaken und zieht einen Cocktail von einem Bartisch. Der Cocktail befindet sich nun in der Hand von Bond.

ID	G45
BEGRIFF:	Jetpack
BESCHREIBUNG:	Ermöglicht die Bewegung auf ein beliebiges freies Feld.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Erlaubt die Bewegung, über eine beliebige Distanz, auf ein freies Feld und verschwindet nach einmaliger Nutzung aus dem Inventar.
BEISPIELE:	Agent James Bond benutzt das Jetpack, um auf ein freies Feld mit einer Entfernung von 8 zu fliegen. Das Jetpack verschwindet anschließend aus seinem Inventar.

ID	G46
BEGRIFF:	Wanze und Ohrstöpsel
BESCHREIBUNG:	Die Wanze kann einer Zielperson untergeschoben werden. Alle IP, die diese Zielperson dann erwirbt, werden auch dem Besitzer der Ohrstöpsel gutgeschrieben.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Verschwindet mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit am Anfang einer jeden neuen Runde und somit wird der Effekt dann aufgehoben.
BEISPIELE:	Agent James Bond schiebt Agent Q die Wanze unter und erhält 10 IP, da Agent Q einen NPC ausspioniert. Die Wanze verschwindet durch Zufall in der Runde danach.

ID	G47
BEGRIFF:	Chicken Feed
BESCHREIBUNG:	Kann die Intelligence Points des Benutzers verändern.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann einer benachbarten Zielperson gegeben werden und verschwindet nach dem Benutzen aus dem Inventar des Charakters. Falls das Ziel nicht zur gegnerischen Fraktion gehört, geschieht nichts. Falls der Geber mehr IP hat als das Ziel, dann werden seine IP um die IP-Differenz erhöht, ansonsten um die IP-Differenz verringert. Die IP können jedoch nicht unter 0 fallen.
BEISPIELE:	Agent James Bond benutzt Chicken Feed auf Agent Q und verliert 30 IP.

ID	G48
BEGRIFF:	Nugget
BESCHREIBUNG:	Kann einen NPC in einen steuerbaren Charakter der eigenen Fraktion konvertieren.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann auf einen Charakter, der auf einem Nachbarfeld steht, eingesetzt werden. Falls das Nugget auf einen NPC angewendet wird, so wird das Nugget verbraucht und der NPC gehört ab dann zur eigenen Fraktion. Falls das Nugget bei einer gegnerischer Einheit (fremde Fraktion) eingesetzt wird, so erhält dieser das Nugget in sein Inventar und es findet keine Konvertierung statt. Falls es sich um ein loyales Mitglied der gegnerischen Fraktion handelt, so wird der gegnerische Spieler über diese Aktion informiert.
BEISPIELE:	Agent James Bond benutzt das Nugget auf den Agenten Q der gegnerischen Fraktion, es findet also keine Konvertierung statt und das Nugget wechselt in den Besitz von Q. Der gegnerische Spieler wird über den Konvertierungsversuch informiert.

ID	G49
BEGRIFF:	Mirror of Wilderness
BESCHREIBUNG:	Kann die IP mit einem anderen Charakter tauschen.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann auf eine benachbarte Zielperson angewendet werden. Die IP des Benutzers und der Zielperson können getauscht werden. Falls die Zielperson der eigenen Fraktion angehört, klappt die Aktion zu 100% und der Spiegel bleibt im Inventar des Charakters. Falls die Zielperson der gegnerischen Fraktion angehört, so klappt der Tausch nur mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit, der Spiegel wird bei einem erfolgreichen Tausch aus dem Inventar des Charakters entfernt.
BEISPIELE:	Agent James Bond tauscht die IP mit Agent Q aus der selben Fraktion.

ID	G50
BEGRIFF:	Fraktion
BESCHREIBUNG:	Die Einheiten, die von einem Spieler kontrolliert werden.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charaktere können höchstens einer Fraktion angehören.
BEISPIELE:	Agent James Bond ist in der Fraktion, die von Alice gesteuert wird.

ID	G51
BEGRIFF:	Pocket Litter
BESCHREIBUNG:	Lässt den Charakter wie einen NPC erscheinen.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Charaktere mit diesem Gegenstand können nicht observiert werden.
BEISPIELE:	Agent James Bond trägt den Pocket Litter und wirkt auf Agent Q wie ein NPC.

ID	G52
BEGRIFF:	Diamanthsband der weißen Katze
BESCHREIBUNG:	Liegt in einem Tresor im Casino versteckt und soll gefunden werden.
IST-EIN:	Spezifikation eines Gadgets
KANN-SEIN:	Im Inventar eines Charakters
ASPEKT:	Kann in der Auswahlphase nicht erworben werden. Das Spiel wird beendet, falls dieses Halsband in den Besitz der weißen Katze gelangt.
BEISPIELE:	Agent James Bond öffnet Tresor 3 und findet das Diamanthsband (nimmt es im Inventar auf).

ID	G53
BEGRIFF:	Auswahlphase
BESCHREIBUNG:	Phase am Anfang einer Partie, in der die Fraktion zusammengestellt wird und Gadgets gewählt werden.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Es werden insgesamt acht Slots belegt, wobei mindestens zwei und höchstens vier davon mit Agenten belegt werden müssen. Der Rest wird mit Gadgets belegt. Welche Agenten und Gadgets jeweils gewählt werden kann, wird zufällig nach jedem gewählten Slot vom Server verändert.
BEISPIELE:	Spieler Alice wählt drei Agenten und fünf Gadgets.

ID	G54
BEGRIFF:	Ausrüstungsphase
BESCHREIBUNG:	Die gewählten Gadgets werden nun auf die gewählten Agenten verteilt.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Gadgets werden in die Inventare von Charakteren gelegt. Ein Charakter kann beliebig viele Gadgets tragen.
BEISPIELE:	Agent James Bond wird mit dem Klingen-Hut und der Laser-Puderdose ausgerüstet.

ID	G55
BEGRIFF:	Bewegungspunkte (BP)
BESCHREIBUNG:	Werden verbraucht, um den Charakter auf ein Feld zu bewegen.
IST-EIN:	Teil eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Werden am Anfang eines Spielzugs erhöht.
BEISPIELE:	Agent James Bond verbraucht 1 BP, um sich ein Feld nach Süden zu bewegen.

ID	G56
BEGRIFF:	Aktionspunkte (AP)
BESCHREIBUNG:	Werden verbraucht, um eine Aktion auszuführen.
IST-EIN:	Teil eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Werden am Anfang eines Spielzugs erhöht.
BEISPIELE:	Agent James Bond verbraucht 1 AP, um eine Gadget-Aktion auszuführen.

ID	G57
BEGRIFF:	Health Points (HP)
BESCHREIBUNG:	Stellen den Gesundheitszustand eines Charakters dar.
IST-EIN:	Teil eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Werden durch Aktionen im Spiel beeinflusst.
BEISPIELE:	Agent James Bond besitzt aktuell 80 HP.

ID	G58
BEGRIFF:	Intelligence Points (IP)
BESCHREIBUNG:	Repräsentieren den Spionageerfolg eines Charakters.
IST-EIN:	Teil eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Werden durch Geheiminformationen erhöht und können durch Aktionen im Spiel beeinflusst werden.
BEISPIELE:	Agent James Bond besitzt aktuell 120 IP.

ID	G59
BEGRIFF:	Eigenschaften
BESCHREIBUNG:	Fähigkeiten eines Charakters, die entweder passiv oder aktiv zum Einsatz kommen können.
IST-EIN:	Teil eines Charakters
KANN-SEIN:	Flinkheit, Schwerfälligkeit, Behändigkeit, Behäbigkeit, Agilität, Glückspilz, Pechvogel, Klamme Klamotten, Konstant Klamme Klamotten, Robuster Magen, Zähigkeit, Babysitter, Honey Trap, Bang and Burn, Flaps and Seals, Tradecraft, Observationen
ASPEKT:	Eigenschaften eines Charakters können durch Aktionen im Spiel beeinflusst werden.
BEISPIELE:	Agent James Bond verliert die Eigenschaft Klamme Klamotten durch das Trocknen an einem Kamin.

ID	G60
BEGRIFF:	Spielchips
BESCHREIBUNG:	Mit Spielchips kann Roulette an einem Roulette-Tisch gespielt werden und werden am Ende einer Spielpartie in IP umgerechnet.
IST-EIN:	Teil eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein Charakter besitzt zu Beginn einer Partie 10 Spielchips. Der Bestand wird durch das Spielen von Roulette verändert.
BEISPIELE:	Agent James Bond besitzt aktuell 15 Spielchips.

ID	G61
BEGRIFF:	Flinkheit
BESCHREIBUNG:	Charakter bekommt mehr BP pro Runde.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charakter bekommt drei statt zwei BP am Anfang einer Runde.
BEISPIELE:	Charakter James Bond bekommt durch seine Flinkheit drei BP am Anfang dieser Runde.

ID	G62
BEGRIFF:	Schwerfälligkeit
BESCHREIBUNG:	Charakter bekommt weniger BP pro Runde.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charakter bekommt ein statt zwei BP am Anfang einer Runde.
BEISPIELE:	Charakter James Bond bekommt durch seine Schwerfälligkeit nur ein BP am Anfang dieser Runde.

ID	G63
BEGRIFF:	Behändigkeit
BESCHREIBUNG:	Charakter bekommt mehr AP pro Runde.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charakter bekommt zwei statt ein AP am Anfang einer Runde.
BEISPIELE:	Charakter James Bond bekommt durch seine Behändigkeit zwei AP am Anfang dieser Runde.

ID	G64
BEGRIFF:	Behändigkeit
BESCHREIBUNG:	Charakter verliert einen BP oder AP.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charakter verliert, nachdem ihm seine BP und AP am Anfang einer Runde zugeschrieben wurden, einen zufälligen dieser Punkte.
BEISPIELE:	Charakter James Bond bekommt durch seine Behändigkeit zwei BP aber keine AP am Anfang dieser Runde.

ID	G65
BEGRIFF:	Agilität
BESCHREIBUNG:	Charakter bekommt mehr BP oder AP.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charakter bekommt zufällig einen Punkt zusätzlich auf seine AP oder BP gutgeschrieben.
BEISPIELE:	Charakter James Bond bekommt durch seine Agilität drei statt zwei BP und ein AP am Anfang dieser Runde.

ID	G66
BEGRIFF:	Glückspilz
BESCHREIBUNG:	Charakter gewinnt mit einer erhöhten Chance beim Roulette.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die Gewinnchance liegt bei 23/37 statt bei 18/37.
BEISPIELE:	Charakter James Bond hat durch seine Eigenschaft Glückspilz eine erhöhte Gewinnchance beim Roulette.

ID	G67
BEGRIFF:	Pechvogel
BESCHREIBUNG:	Charakter gewinnt mit einer verringerten Chance beim Roulette.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die Gewinnchance liegt bei 13/37 statt bei 18/37.
BEISPIELE:	Charakter James Bond hat durch seine Eigenschaft Pechvogel eine verringerte Gewinnchance beim Roulette.

ID	G68
BEGRIFF:	Klamme Klamotten
BESCHREIBUNG:	Halbiert die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Aktion eines Charakters, falls diese Aktion nicht automatisch zu 100% erfolgreich ist.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Klamme Klamotten können getrocknet werden.
BEISPIELE:	Charakter James Bond konnte aufgrund seiner klammen Klamotten seinen Klingen-Hut nicht werfen.

ID	G69
BEGRIFF:	Konstant Klamme Klamotten
BESCHREIBUNG:	Halbiert die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Aktion eines Charakters, falls diese Aktion nicht automatisch zu 100% erfolgreich ist.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Konstant Klamme Klamotten können nicht getrocknet werden.
BEISPIELE:	Charakter James Bond konnte aufgrund seiner klammen Klamotten seinen Klingen-Hut nicht werfen.
ID	G70
BEGRIFF:	Robuster Magen
BESCHREIBUNG:	Cocktails haben die doppelte Wirkung und vergiftete Cocktails nur die halbe Wirkung.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Cocktails heilen doppelt so viel HP und Gift-Cocktails verursachen nur halb so viel Schaden.
BEISPIELE:	Charakter James Bond heilt durch seinen robusten Magen 30 statt 15 HP mit seinem Cocktail.
ID	G71
BEGRIFF:	Zähigkeit
BESCHREIBUNG:	Erlittener Schaden wird um die Hälfte reduziert.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Wirkt nicht bei Schaden durch vergiftete Cocktails.
BEISPIELE:	Charakter James Bond erhält durch einen Klingen-Hut-Wurf nur 35 statt 70 Schaden.

ID	G72
BEGRIFF:	Babysitter
BESCHREIBUNG:	Schützt mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit automatisch einen verbündeten Charakter vor einem Angriff.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Der Gegner erfährt nichts von dem Eingreifen durch die Babysitter-Fähigkeit.
BEISPIELE:	Charakter James Bond schützt den verbündeten Agent Q vor dem Klingen-Hut-Angriff von M.

ID	G73
BEGRIFF:	Honey Trap
BESCHREIBUNG:	Lenkt mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit einen Angriff auf ein anderes gültiges Angriffsziel um.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Das andere Ziel muss ebenfalls in Reichweite des Angriffs stehen.
BEISPIELE:	Charakter James Bond lenkt den Angriff des gegnerischen Agenten M auf den ebenfalls gegnerischen Agenten Q um, der in Reichweite für den Angriff steht.

ID	G74
BEGRIFF:	Bang and Burn
BESCHREIBUNG:	Kann einen Roulette-Tisch unbrauchbar machen.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	An diesem Roulette Tisch kann dann nicht mehr Roulette gespielt werden.
BEISPIELE:	Charakter James Bond macht Roulette-Tisch A unbrauchbar.

ID	G75
BEGRIFF:	Flaps and Seals
BESCHREIBUNG:	Kann einen Tresor aus erhöhter Entfernung spicken.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charakter kann aus einer Entfernung von zwei statt einem Feld Tresore spicken.
BEISPIELE:	James Bond spickt aus einer Entfernung von zwei Feldern Tresor drei, da er die richtige Kombination kennt.

ID	G76
BEGRIFF:	Tradecraft
BESCHREIBUNG:	Kann eine fehlgeschlagene Aktion wiederholen.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein Charakter hat eine zweite Chance eine Aktion auszuführen, falls diese fehlschlägt.
BEISPIELE:	Die Aktion Spionieren von James Bond schlägt fehl, also darf James Bond ein zweites Mal versuchen zu spionieren.

ID	G77
BEGRIFF:	Observationen
BESCHREIBUNG:	Kann Observation einsetzen, um zu erfahren, ob ein Charakter zu einer gegnerischen Fraktion gehört.
IST-EIN:	Eigenschaft eines Charakters
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Charakter kann eine Zielperson observieren und diese bemerkt die Aktion nicht. Die Aktion kann allerdings fehlschlagen.
BEISPIELE:	Agent James Bond setzt Observation auf einen Charakter ein und erfährt, dass es sich um einen NPC handelt.

ID	G78
BEGRIFF:	Bewegung
BESCHREIBUNG:	Ein Charakter kann für einen Bewegungspunkt auf ein Nachbarfeld bewegt werden.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die Bewegung kann horizontal, vertikal oder diagonal erfolgen. Das Zielfeld muss betretbar sein und Charaktere die auf diesem Feld stehen werden verdrängt, die Plätze der Charaktere werden also vertauscht.
BEISPIELE:	Agent James Bond wird auf ein freies Nachbarfeld nach Osten bewegt und ein BP wird verbraucht.

ID	G79
BEGRIFF:	Aktion
BESCHREIBUNG:	Kann von einem Charakter eingesetzt werden.
IST-EIN:	Teil der Spiellogik
KANN-SEIN:	Gadget-Aktion, Roulette, Cocktails, Spionieren, Tresor-Spicken
ASPEKT:	Das Einsetzen einer Aktionen verbraucht ein AP.
BEISPIELE:	Agent James Bond setzt die Aktion Tresor-Spicken ein und verbraucht ein AP.

ID	G80
BEGRIFF:	Gadget-Aktion
BESCHREIBUNG:	Ein Gadget aus dem Inventar kann eingesetzt werden.
IST-EIN:	Aktion
KANN-SEIN:	Akku-Föhn, Maulwürfel, Technicolor-Prisma, Klingen-Hut, Giftpillen-Flasche, Laser-Puderdose, Raketenwerfer-Füllfederhalter, Gaspatronen-Lippenstift, Mottenkugel-Beutel, Nebeldose, Wurfhaken, Jetpack, Wanze und Ohrstöpsel, Chicken Feed, Nugget, Mirror of Wilderness
ASPEKT:	Eine Gadget-spezifische Aktion wird ausgeführt, welche unter anderem fehlschlagen kann oder das Gadget verbrauchen kann.
BEISPIELE:	Agent James Bond setzt für ein AP den Akku-Föhn ein und trocknet damit seine klammen Klamotten.

ID	G81
BEGRIFF:	Roulette
BESCHREIBUNG:	Charaktere können Spielchips an einem Roulette-Tisch setzen.
IST-EIN:	Aktion
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Der Spieler entscheidet wie viele Spielchips des Charakters auf die Farbe rot gesetzt werden. Die gewählte Zahl wird von den Spielchips des Charakters abgezogen. Bei Gewinn (Ergebnis ist rot) werden die eingesetzten Chips verdoppelt und den Spielchips des Charakters angerechnet, ansonsten verliert der Charakter seine Chips und sie werden zur Bank des Roulette-Tisches hinzugefügt. Es kann nur Roulette gespielt werden, wenn sich noch Chips in der Bank des Tisches befinden und der Charakter mehr als 0 Spielchips besitzt.
BEISPIELE:	Agent James Bond spielt Roulette mit all seinen 15 Chips und gewinnt 30 Chips. Agent Bond hat jetzt 30 Chips.

ID	G82
BEGRIFF:	Cocktail-Guss
BESCHREIBUNG:	Übergießt einen anderen Charakter mit einem Cocktail.
IST-EIN:	Aktion
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Kann auf eine benachbarte Zielperson eingesetzt werden. Die Aktion kann jedoch fehlschlagen. Bei Erfolg erhält das Ziel die klamme Klamotten Eigenschaft. Der Cocktail verschwindet, unabhängig vom Erfolg, nach dem Einsetzen aus der Hand des Charakters.
BEISPIELE:	Agent James Bond übergießt Agent Q mit einem Cocktail. Agent Q besitzt nun die Klamme Klamotten Eigenschaft.

ID	G83
BEGRIFF:	Cocktail schlürfen
BESCHREIBUNG:	Ein Cocktail wird getrunken.
IST-EIN:	Aktion
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Die HP des Charakters, der den Cocktail hält werden um einen bestimmten Wert aufgefüllt. Falls der Cocktail jedoch vergiftet wurde, dann werden die HP stattdessen um einen bestimmten Wert gesenkt. Der Cocktail verschwindet nach dem Schlürfen.
BEISPIELE:	Agent James Bond trinkt den Cocktail in seiner Hand und füllt 30 HP auf.

ID	G84
BEGRIFF:	Spionieren
BESCHREIBUNG:	Kann ein Geheimnis in Erfahrung bringen.
IST-EIN:	Aktion
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Kann eine benachbarte Zielperson spionieren, kann jedoch auch fehlschlagen. Wird als Ziel ein NPC gewählt, so wird ein Geheimnis in Erfahrung gebracht. Wird eine gegnerische Einheit gewählt, so wird der Spion enttarnt, aber es werden keine Informationen über den spionierten Charakter in Erfahrung gebracht.
BEISPIELE:	Agent James Bond versucht den gegnerischen Agenten Q auszuspionieren. Agent Q weiß nun, dass es sich bei Bond um einen Feind handelt, Bond weiß jedoch nicht, dass Q zur gegnerischen Fraktion gehört.

ID	G85
BEGRIFF:	Tresor-Spicken
BESCHREIBUNG:	Kann ein Tresor-Geheimnis in Erfahrung bringen.
IST-EIN:	Aktion
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Kann in einen benachbarten Tresor spicken. Die Tresorkombination muss dafür jedoch bekannt sein. Das Geheimnis bleibt im Tresor und kann von der gegnerischen Fraktion auch entdeckt werden. Bei dem Geheimnis handelt es sich um eine Kombination für einen anderen Tresor.
BEISPIELE:	Agent James Bond spickt in Tresor 3, da er die Kombination kennt. Er erfährt ein Geheimnis und seine IP werden um 30 erhöht, da er das Geheimnis als erster seiner Fraktion entdeckt hat.

ID	G86
BEGRIFF:	Editor
BESCHREIBUNG:	Ermöglicht das Erstellen eines Szenarios.
IST-EIN:	Softwarekomponente
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Erstellen eines Spielbretts und NPCs, die sich darauf befinden.
BEISPIELE:	-

ID	G87
BEGRIFF:	Zuschauer
BESCHREIBUNG:	Ein Benutzer, welcher eine Spielpartie beobachtet.
IST-EIN:	Akteur
KANN-SEIN:	-
ASPEKT:	Ein Zuschauer erlebt das Spielgeschehen als Außenstehender mit und nimmt somit nicht aktiv sondern nur passiv an der Partie teil.
BEISPIELE:	-

2.2 Anwendungskontext

2.2.1 Akteure und Rollen

AKTEUR	Spieler
BESCHREIBUNG:	Mensch oder KI, der/die als Spieler an einer Partie teilnimmt.
ROLLE:	Spieler ist der, der aktiv an einer Partie mit dem Ziel des Siegens teilnimmt. Dabei kann das sowohl ein Mensch als auch eine künstliche Intelligenz sein. Hierbei ist vor allem die aktive Teilnahme essentiell.
AKTEUR	Zuschauer
BESCHREIBUNG:	Person oder KI, der/die als Zuschauer an einer Partie teilnimmt.
ROLLE:	Zuschauer ist der, der passiv an einer Partie teilnimmt und somit nicht in das Spielgeschehen eingreifen kann. Diese passive Teilnahme geschieht über einen Client und beinhaltet das Nachverfolgen einer aktiven Partie.
AKTEUR	Teilnehmer
BESCHREIBUNG:	Person oder KI, der/die als Spieler oder Zuschauer an einer Partie teilnimmt.
ROLLE:	Teilnehmer ist der, der an einer Partie als Spieler oder Zuschauer teilnimmt. Dieser verbindet sich durch einen Client mit dem Server. Der Server wird dabei mit einer Nachricht darüber informiert.
AKTEUR	Benutzer
BESCHREIBUNG:	Person welche den Client bedient.
ROLLE:	Benutzer ist der, der den Client bedient. Der Benutzer trifft alle Entscheidungen vor dem Spiel.
AKTEUR	Client
BESCHREIBUNG:	Software, die von einem Team des Softwaregrundprojekts entwickelt wird.
ROLLE:	Der Client ist die Schnittstelle zum Server. Der Aufbau einer Verbindung und der Spieldatenaustausch gehören dabei zu dessen Aufgaben. Außerdem werden jegliche Vorgänge für den menschlichen Teilnehmer über den Client sicht- und verwaltbar.
AKTEUR	Editor
BESCHREIBUNG:	Software, welche von einem Team des Softwaregrundprojekts entwickelt wird.
ROLLE:	Der Editor beinhaltet die Logik für die Konfigurationsmöglichkeiten für Partien. Er stellt eine unabhängige Funktion zum Server und Client dar.

AKTEUR	Server
BESCHREIBUNG:	Host auf dem das Spiel und die damit verbundene Spiellogik ausgeführt wird.
ROLLE:	Der Server verwaltet die Spiellogik. Dazu gehört auch die Zuordnung bis hin zum Spiel und die notwendige Logik zum Abbau einer Spielverbindung. Der Server wird von jedem Client über alle möglichen Aktionen benachrichtigt und antwortet auf diese Nachrichten. Der Server stellt den Kern der Software des Spiels dar.
AKTEUR	Kunde
BESCHREIBUNG:	Institut für Softwaretechnik und Programmiersprachen.
ROLLE:	Der Kunde fungiert als Auftraggeber und gibt damit die Anforderungen vor, welche die erstellte Software erstellen soll. Bei der Abnahme wird dann durch diesen entschieden, ob die Anforderungen wie gefordert umgesetzt wurden.
AKTEUR	Product Owner
BESCHREIBUNG:	Tutor des Teams 002. (Ismail Memis)
ROLLE:	Der Product Owner stellt eine essentielle Rolle im Scrum-Prozess dar, der bei der Entwicklung der Software durchlaufen wird. Diese Rolle wird durch unseren Tutor, Ismail Memis, für unser Team (002) übernommen. Dieser ist sowohl maßgeblich für die ergebnisorientiert erfolgreiche Umsetzung, als auch für die Vorgabe der Interessen des Kunden verantwortlich. Bei Treffen in Tutorien und Sprint-Meetings ist der Product Owner anwesend.
AKTEUR	Developer
BESCHREIBUNG:	Entwickler (Wir, das Team 002)
ROLLE:	Die Rolle des Developers ist eine grundlegend wichtige Rolle, die von allen Team-Mitgliedern des Teams 002 eingenommen wird. Hierbei ist die Erfüllung von Meilensteinen und das Endergebnis der Implementierungsphase so erfolgreich wie möglich umzusetzen.

2.3 Funktionale Anforderungen

Prioritäten sind wie folgt unterteilt:

++: hohe Priorität, +: mittlere Priorität, 0: niedrige Priorität

ID	FA00
TITEL:	Casino
BESCHREIBUNG:	Das Casino stellt das Spielbrett dar. Dabei sind die Felder des Spielbretts mit unterschiedlichen Gegenständen befüllt.
BEGRÜNDUNG:	Das Casino ist notwendig, um eine Oberfläche für alle möglichen Spielabläufe und Szenarien zu durchlaufen.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA01
TITEL:	Charakter
BESCHREIBUNG:	Ein Charakter ist ein zwingend notwendiger Akteur des Spiels und jeglicher Spielabläufe. Dieser hat bestimmte Attribute und kann außerdem verschiedenste Eigenschaften dauerhaft besitzen und temporär erwerben.
BEGRÜNDUNG:	Für das Ausführen von Bewegungen, Spielzügen und den gesamten Spiel-Ablauf sind Charaktere notwendig, die durch einen Spieler gesteuert werden können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA00
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA02
TITEL:	Freies Feld
BESCHREIBUNG:	Ein Freies Feld ist ein Feld, auf dem nichts platziert ist. Charaktere können dabei draufstehen und sich darüber hinwegbewegen.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA00
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA03
TITEL:	Kamin-Feld
BESCHREIBUNG:	Ein Kamin-Feld ist ein Feld des Spielbretts. Hierbei gilt, dass ein Charakter, der auf einem Nachbarfeld des Kamin-Felds mit der Eigenschaft klammen Klamotten steht, getrocknet wird und somit die Eigenschaft Klamme Klamotten verliert. Dies gilt nur, wenn die Klamme Klamotten Eigenschaft temporär ist.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA00
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA04
TITEL:	Sitzplatz
BESCHREIBUNG:	Ein Sitzplatz-Feld ist ein Feld des Spielbretts. Hierbei gilt, dass ein Charakter, der sich am Anfang einer Runde auf dem Sitzplatz-Feld befindet, sich ausruht und dadurch das Maximum seiner Health Points regeneriert.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA00
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA05
TITEL:	Bar-Tisch
BESCHREIBUNG:	Ein Bar-Tisch-Feld ist ein Feld des Spielbretts. Hierbei gilt, dass am Anfang jeder Runde ein Cocktail auf die leeren Bar-Tisch-Feldern erscheint.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA00
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA06
TITEL:	Tresor
BESCHREIBUNG:	Ein Tresor-Feld ist ein Feld des Spielbretts. Hierbei gilt, dass ein Tresor sichtbar und eindeutig durchnummeriert ist. Außerdem enthalten Tresore Geheimnisse welche im Verlauf einer Runde von Charakteren gesammelt werden können.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA00
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA07
TITEL:	Bewegungspunkte (BP)
BESCHREIBUNG:	Zu Beginn jedes Zuges bekommt jeder Charakter eine bestimmte Anzahl von Punkten, die für Bewegungsschritte zur Verfügung stehen. Der Standardwert an Bewegungspunkten eines Charakters pro Zug liegt bei Zwei.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen der Beweglichkeit eines Charakters.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA08
TITEL:	Aktionspunkte (AP)
BESCHREIBUNG:	Zu Beginn jedes Zuges bekommt jeder Charakter eine bestimmte Anzahl von Punkten, die für Aktionen genutzt werden kann. Der Standardwert an Aktionspunkten eines Charakters pro Zug liegt bei Eins.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen der Ausführung von Aktionen eines Charakters.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA09
TITEL:	Intelligence Points (IP)
BESCHREIBUNG:	Intelligence Points stellen die Punkte dar, die den Erfolg eines Charakters widerspiegeln. Sie dienen als höchster Maßstab zur Ermittlung eines Siegers und geben außerdem Auskunft darüber wie erfolgreich ein Charakter seine Tätigkeit als Spion erfüllt. Für jedes in Erfahrung gebrachte Geheimnis werden solche IPs gesammelt.
BEGRÜNDUNG:	Notwendige Währung zur Ermittlung eines Gewinners und Belohnung für das in Erfahrung-Bringen von Geheimnissen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA10
TITEL:	Eigenschaften
BESCHREIBUNG:	Passiv oder aktiv zum Tragen kommende Fähigkeiten. Diese können einerseits bestimmte Aktionen für Charaktere ermöglichen und andererseits bestimmte (vorübergehende) Zustände sein, die Charaktere erreichen können.
BEGRÜNDUNG:	Features des Spiels, die Abwechslung in die Handlung bringen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA11
TITEL:	Inventar
BESCHREIBUNG:	Jeder Charakter kann eine Menge von Gadgets bei sich tragen. Diese Gadgets werden im Inventar gesammelt.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen die Verwendung und den damit verbundenen Besitz von Gadgets durch einen Charakter.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA12
TITEL:	Cocktail
BESCHREIBUNG:	Cocktails werden pro Runde auf jedes leere Bar-Tisch-Feld gestellt. Ein Charakter kann maximal einen Cocktail in der Hand halten.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01, FA05
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA13
TITEL:	Spielchips
BESCHREIBUNG:	Mit Spielchips kann an Roulette-Tischen gespielt werden. Jeder Charakter beginnt die Partie mit einem Guthaben von zehn Spielchips.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels und Ermöglichen das Spielen an Roulette-Tischen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA54
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA14
TITEL:	Flinkheit
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so bekommt er bei jedem Rundenbeginn drei Bewegungspunkte.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA15
TITEL:	Schwerfälligkeit
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so bekommt er bei jedem Rundenbeginn einen Bewegungspunkt.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA16
TITEL:	Behändigkeit
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so bekommt er bei jedem Rundenbeginn zwei Aktionspunkte.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA17
TITEL:	Behändigkeit
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so bekommt er bei jedem Rundenbeginn seine Bewegungs- und Aktionspunkte zugeteilt, von denen anschließend zufällig ausgewählt einer dieser Punkte wieder entzogen wird.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA18
TITEL:	Agilität
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so bekommt er bei jedem Rundenbeginn seine Bewegungs- und Aktionspunkte zugeteilt, zu denen anschließend zufällig ein Aktions- oder Bewegungspunkt hinzugefügt wird.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA19
TITEL:	Glückspilz
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so hat dieser bei dem Spielen an Roulette-Tischen eine Gewinnchance von $\frac{23}{37}$.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA20
TITEL:	Pechvogel
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so hat dieser bei dem Spielen an Roulette-Tischen eine Gewinnchance von $\frac{13}{37}$.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA21
TITEL:	Klamme Klamotten
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so ist dessen Kleidung durchnässt. Daraus folgt, dass der Charakter bei Aktionen mit geforderter Wahrscheinlichkeitsprobe eine halbierte Erfolgschance hat.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA22
TITEL:	Konstant Klamme Klamotten
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so hat dieser dauerhaft die Klamme Klamotten Eigenschaft. Diese lässt sich nicht durch Aktionen entfernen.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA23
TITEL:	Robuster Magen
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so erlangt dieser beim Trinken eines Cocktails die doppelte Zahl an Cocktail-HPs. Vergiftete Cocktails verursachen außerdem bei dem Besitzer dieser Eigenschaft nur den halben Gift-Cocktail-Schaden.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA24
TITEL:	Zähigkeit
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so wird diesem bei jeglicher Form von zugefügtem Schaden nur dessen Hälfte abgezogen. Dies gilt nicht für den Giftschaden von vergifteten Cocktails.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA25
TITEL:	Babysitter
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so hat dieser mit Babysitter-Wahrscheinlichkeit die Fähigkeit Angriffe auf einen benachbarten Charakter der eigenen Fraktion abzuwehren. Diese Eigenschaft wird automatisch bei Bedarf ausgeführt, ohne aktiven Einsatz des Spielers. Dabei wird vor dem Angriff zuerst die Wahrscheinlichkeitsprobe durch den angreifenden Charakter gemacht und aufbauend auf diese die Babysitter-Probe. Bei deren Erfolg wird der ausgeführte Angriff abgewehrt. Der angreifende Charakter erfährt dabei nichts von der Babysitter-Aktion, sondern wird lediglich über vorhandenen oder fehlenden Erfolg seines Angriffs informiert.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA26
TITEL:	Honey Trap
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so werden Angriffe auf diesen zu Honey-Trap-Wahrscheinlichkeit auf einen zufälligen anderen Charakter umgeleitet. Dieser andere Charakter muss als Ziel erreichbar sein, d.h. spezifisch nach Voraussetzungen eines expliziten Angriffs angreifbar sein.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA27
TITEL:	Bang and Burn
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so kann dieser einen benachbarten Roulette-Tisch zerstören, wodurch dieser nicht mehr bespielbar ist.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA28
TITEL:	Flags and Seals
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so besitzt dieser die Fähigkeit aus einer Entfernung von zwei Feldern in einen Tresor zu spicken, falls er dessen Kombination kennt.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA29
TITEL:	Tradecraft
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so darf dieser bei einem Fehlschlag einer Wahrscheinlichkeitsprobe für eine Aktion ebendiese Probe einmal wiederholen.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA30
TITEL:	Observation
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft, so hat dieser die Fähigkeit mit Observations-Erfolg-Wahrscheinlichkeit über einen Ziel-Charakter in Sichtlinie herauszufinden, ob dieser zur gegnerischen Fraktion gehört. Der Ziel-Charakter erfährt dabei nichts von der ausgeführten Aktion.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Eigenschaften von Charakteren zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA10
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA31
TITEL:	Gadgets
BESCHREIBUNG:	Ein Charakter kann sogenannte Gadgets in seinem Inventar tragen. Diese geben dem Besitzer verschiedenste Eigenschaften, die dieser sonst nicht hätte und außerdem bestimmte Aktionen ermöglichen, welche sonst nicht ausführbar wären. Gadgets werden von Charakteren in deren Inventar getragen.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen von dem Besitz zusätzlicher Eigenschaften und Fähigkeiten für Charaktere, welche das Spiel weiter ausbauen sollen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA32
TITEL:	Akku-Föhn
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit sich selbst und einen benachbarten Charakter von der Klamme Klammoten-Eigenschaft zu befreien. Dieses Gadget kann beliebig oft verwendet werden.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA33
TITEL:	Maulwürfel
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so werden, falls vorhanden, dessen Eigenschaften Tradecraft, Flaps and Seals und Observation deaktiviert, bis dieser den Maulwürfel wieder aus seinem Inventar entfernt hat. Dies kann geschehen, indem der Maulwürfel mit einer Aktion auf ein beliebiges Feld (außer Wand-Feld) in Maulwürfel-Wurf-Weite und Sichtlinie geworfen wird. Befindet sich auf dem Zielfeld dieser "WurfAktion ein anderer Charakter, so befindet sich der Maulwürfel nach dem Ausführen der Aktion in dem Inventar dieses Charakters. Falls sich auf dem Zielfeld kein Charakter befindet, so findet sich der Maulwürfel im Inventar des nächsten Charakters wieder. Befindet sich ein Maulwürfel im Inventar eines NPCs, so führt dieser bei seinem nächsten Zug eine Maulwürfel-"WurfAktion auf ein zufälliges Zielfeld aus.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA34
TITEL:	Technicolor-Prisma
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit das Technicolor-Pisma durch eine Aktion auf einem benachbarten Roulette-Tisch zu installieren. Daraus folgt der Effekt, dass die Farben Rot und Schwarz auf ebendiesem Roulette-Tisch vertauscht werden. Daraus folgt, dass die Erfolgswahrscheinlichkeit von Pechvögeln und Glückspilzen an einem solch betroffenen Roulette-Tisch vertauscht werden. Durch das Ausführen dieser Aktion wird das Technicolor-Prisma verbraucht.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31, FA54
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA35
TITEL:	Klingen-Hut
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit einen Zielcharakter in Hut-Wurf-Reichweite und Sichtlinie durch eine Aktion mit einem Klingen-Hut zu bewerfen. Mit Hut-Treffer-Wahrscheinlichkeit wird der Zielperson ein n HP Hut-Schaden zugefügt. Nach dem Ausführen dieser Aktion wird der Hut unabhängig des Erfolgs der Aktion auf einem zufälligen freien Nachbarfeld des Zielcharakters gesetzt. Bei Betreten eines mit Klingen-Hut besetzten Felds durch einen Charakter nimmt dieser diesen in seinem Inventar auf.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA36
TITEL:	Magnetfeld-Armbanduhr
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die automatisch ausgeführte Fähigkeit bei Angriff durch einen Klingen-Hut keinen Schaden zu erleiden und den Hut auf ein zufällig ausgewähltes freies Nachbarfeld abzulenken.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31, FA35
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA37
TITEL:	Giftpillen-Flasche
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit durch eine Aktion mit einer Giftpille der Giftpillen-Flasche einen Cocktail auf einem benachbarten Feld oder im Besitz eines benachbarten Charakters zu vergiften. Darauf verwandelt dieser sich in einen vergifteten Cocktail, welcher nur durch die Fraktion des Vergifters identifizierbar ist. Wird ein solcher vergifteter Cocktail getrunken, werden dem trinkenden Charakter die Cocktail-HP abgezogen statt angerechnet. Eine Giftpillen-Flasche enthält fünf Giftpillen und wird nach deren Verbrauch aus dem Inventar entfernt.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA12, FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA38
TITEL:	Laser-Puderdose
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Laser-Schuss-Aktion auf einen Cocktail auf einem Zielfeld in Sichtlinie auszuführen. Durch eine solche Aktion verschwindet der getroffene Cocktail. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob dieser Cocktail auf einem Feld steht oder von einem anderen Charakter getragen wird. Die Aktion wird erfolgreich mit einer Laser-Treffer-Wahrscheinlichkeit ausgeführt.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA12, FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA39
TITEL:	Raketenwerfer-Füllfederhalter
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die eine Rakete auf ein Zielfeld in Sichtlinie und beliebiger Entfernung geschossen werden kann. Der daraus entstehende Effekt ist, dass Wandfelder auf dem Zielfeld und dessen Nachbarfeldern zu freien Feldern werden. Charaktere, die auf dem Zielfeld oder dessen Nachbarfeldern stehen, erleiden einen Raketen-Schaden.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA40
TITEL:	Gaspatronen-Lippenstift
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die eine Wolke Reizgas auf einen benachbarten Ziel-Charakter gesprüht werden kann. Dieser erleidet dadurch n HP Reizgas-Schaden. Dieses Gadget kann vor Verschwinden aus dem Inventar nur einmal verwendet werden.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA41
TITEL:	Mottenkugel-Beutel
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die dieser Mottenkugeln auf ein Kaminfeld in Sichtlinie und Mottenkugel-Reichweite wirft. Dadurch entsteht eine Explosion, durch die jedem zum Ziel-Kaminfeld benachbarten Charakter ein Mottenkugel-Schaden zugefügt wird. Ein Mottenkugel-Beutel enthält fünf Mottenkugeln. Bei dem Verbrauch dieser durch die oben beschriebene Aktion wird der Mottenkugel-Beutel aus dem Inventar des Charakters entfernt.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA03, FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA42
TITEL:	Nebeldose
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die eine Nebeldose auf jedes Feld (außer Wand) in Sichtlinie und Nebeldosen-Wurf-Reichweite geworfen werden kann. Auf dem getroffenen Zielfeld und dessen Nachbarfeld explodiert die Nebeldose und blockiert die Sichtlinie. Charaktere, die in einem dieser Felder stehen, können keine Aktionen ausführen. Der Nebel bleibt für die restliche Runde und zwei darauffolgende Runden bestehen, bis er sich letztendlich auflöst. Dieses Gadget ist nach Ausführen der beschriebenen Aktion verbraucht und verschwindet aus dem Inventar.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA43
TITEL:	Wurfhaken
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die ein frei herumliegendes Objekt in Sichtlinie und Wurfhaken-Reichweite mit Wurfhaken-Treffer-Wahrscheinlichkeit direkt in das Inventar des werfenden Charakters aufgenommen wird. Bei Objekten kann es sich dabei beispielsweise um Gadgets oder einen Cocktail handeln.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA12, FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA44
TITEL:	Jetpack
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die dieser sich durch einen Flug auf ein beliebiges freies Feld bewegen kann. Das Jetpack verschwindet nach Benutzung aus dem Inventar.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA03, FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA45
TITEL:	Wanze und Ohrstöpsel
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die einem benachbarten Ziel-Charakter eine Wanze un bemerkt angeheftet werden kann, wobei der ausführende Charakter den Ohrstöpsel behält. Alle IPs, die durch den Ziel-Charakter erworben werden, werden ebenso dem Ohrstöpsel-Besitzer angerechnet. Zu jedem Runden-Beginn kann das hier beschriebene Gadget mit einer Wanzen-Ausfalls-Wahrscheinlichkeit aus dem Inventar des Ohrstöpsel-Besitzers verschwinden und der erlangte Effekt hebt sich auf.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA09, FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA46
TITEL:	Chicken Feed
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die einem Ziel-Charakter ein Säckchen Hühnerfutter gegeben werden kann. Falls dieser Charakter zur Fraktion des durchführenden Charakters gehört wird das Gadget aus dem Inventar entfernt und es passiert nichts. Andernfalls werden die IPs des Gebers beeinflusst. Falls der Geber weniger IPs als der Ziel-Charakter hat, wird der Absolutbetrag der Differenz der IPs des Gebers und der IPs des Ziel-Charakters dem Geber abgezogen und andernfalls gutgeschrieben. Auch dann verschwindet das Gadget aus dem Inventar.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA09, FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA47
TITEL:	Nugget
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch die das Nugget einem NPC gegeben werden kann, welcher sich der Fraktion des Charakters anschließt und fortan von dessen Spieler gesteuert werden kann. Für den Fall, dass das Nugget einem Mitglied-Charakter der gegnerischen Fraktion gegeben wird, wechselt dieses nicht die Seiten und ist nun der Besitzer des Nuggets. Dies bleibt dabei nicht verborgen und die gegnerische Fraktion wird über das Vorhaben informiert.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA48
TITEL:	Mirror of Wilderness
BESCHREIBUNG:	<p>Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die Fähigkeit eine Aktion durchzuführen, durch welche der Vorrat an IPs des Charakters mit dem eines benachbarten Ziel-Charakter ausgetauscht wird. Dabei wird unterschieden ob sich der Ziel-Charakter in der eigenen oder der gegnerischen Fraktion befindet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Fraktion: Aktion wird problemlos durchgeführt und der Spiegel bleibt im Inventar bestehen. • Gegnerische Fraktion: Aktion klappt mit Mirror-of-Wilderness-Wahrscheinlichkeit und im Erfolgsfall wird das Gadget aus dem Inventar entfernt.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	
ID	FA49
TITEL:	Pocket Litter
BESCHREIBUNG:	Besitzt ein Charakter dieses Gadget, so besitzt dieser die passive und automatisch stattfindende Fähigkeit nicht durch Observation-Aktionen angreifbar zu sein. Dabei erscheint der Besitzer des Pocket Litters als NPC.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA31
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	
ID	FA50
TITEL:	Diamanthalband der weißen Katze
BESCHREIBUNG:	Das Diamanthalband ist als solches ein sehr besonderes Gadget, da es mit der Siegbedingung zusammenhängt. Dieses Gadget ist in einem der Tresore des Casinos versteckt und wird durch Öffnen dieses Tresors ins Inventar des öffnenden Charakters aufgenommen.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Gadgets für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA09, FA31, FA89
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA51
TITEL:	Bewegung
BESCHREIBUNG:	<p>Für einen Bewegungspunkt kann ein Charakter sich auf ein erreichbares Nachbarfeld bewegen. Dabei kann dieser sich auf dem Spielbrett wie folgt bewegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Horizontal • Vertikal • Diagonal <p>Falls ein anderer Charakter sich auf einem Feld befindet, auf das der oben genannte Charakter sich bewegen will, so tauschen die beiden Charaktere die Felder auf denen sie stehen.</p>
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen der Bewegung eines Charakters auf dem Spielbrett.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01, FA07
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA52
TITEL:	Aktionen
BESCHREIBUNG:	Für einen Aktionspunkt lässt sich eine Aktion durch einen Charakter ausführen. Es gibt viele unterschiedliche Aktionen, die ausgeführt werden können.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen des Ausführen von Aktionen durch einen Charakter.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01, FA08
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA53
TITEL:	Gadget-Aktion
BESCHREIBUNG:	Ein Charakter kann eine Aktion ausführen, die durch ein Gadget in seinem Inventar ermöglicht wird.
BEGRÜNDUNG:	Eine Art von Aktionen, um Gadgets zu verwenden.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01, FA31, FA52
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA54
TITEL:	Roulette
BESCHREIBUNG:	<p>Ein Charakter kann eine Roulette-Aktion ausführen, wenn dieser unmittelbar auf einem Nachbarfeld eines Roulette-Tisches steht. Die Aktion besteht dabei aus einmal Roulette Spielen, bei welcher der Charakter einen beliebigen Betrag seiner Spielchips auf rot setzen kann. Tritt der Gewinn mit einer Wahrscheinlichkeit von $\frac{18}{37}$ ein, so erhält der Roulette-spielende Charakter das Doppelte des Einsatzes zurück. Andernfalls verliert dieser den Einsatz. Pro Tisch ist zu Partie-Beginn eine bestimmte Anzahl an Spielchips gestellt. Ein Charakter kann maximal die am Tisch vorhandenen Spielchips einsetzen und bei Verlust dieser, steigt die Chipsanzahl am Tisch. Bei Gewinn ist der Roulette-Tisch nicht mehr bespielbar. Die Chipsanzahl eines Roulette-Tisches ist für alle Charaktere (und damit Spieler) sichtbar. Am Ende der Partie werden alle gesammelten Chips einer Fraktion durch IPs-pro-Spielchip-Wert in IPs umgerechnet.</p>
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Interaktion mit Roulette-Tischen für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01, FA09, FA13, FA52
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA55
TITEL:	Cocktailguss
BESCHREIBUNG:	Durch die Cocktail-Guss-Aktion kann ein Cocktail über einen Charakter des Nachbarnfeldes geschüttet werden. Diese erhält dann die Klamme Klamotten-Eigenschaft. Jedoch lässt sich ein Cocktail-Guss zu Cocktailguss-Ausweich-Wahrscheinlichkeit ausweichen und es passiert nichts. In beiden Fällen verschwindet der Cocktail.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Interaktion mit Cocktails für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA12, FA52
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA56
TITEL:	Cocktail schlürfen
BESCHREIBUNG:	Durch die Cocktail schlürfen-Aktion kann ein Charakter durch einen Cocktail eine bestimmte Zahl HP wiederherstellen. Diese nennen sich Cocktail-HPs. Durch diese Aktion wird der vorher erforderliche Cocktail verbraucht.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Interaktion mit Cocktails für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA12, FA52
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA57
TITEL:	Spionieren
BESCHREIBUNG:	<p>Durch die Spionieren-Aktion kann ein Charakter mit einer Spionage-Erfolgswahrscheinlichkeit ein Geheimnis herausfinden. Hierbei können ausschließlich benachbarte Charaktere ausspioniert werden und je nach Charakter unterscheidet sich der Effekt der Aktion wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ist der ausspionierte Charakter ein NPC, so erfährt der ausführende Charakter ein Geheimnis mit oben genannten Voraussetzungen. Ist der ausspionierte Charakter ein Mitglied der gegnerischen Fraktion, so schlägt die Aktion fehl, ohne dass der ausführende Charakter weiß, um was für eine Art von Charakter es sich bei dem nicht ausspionierten Charakter handelt. Der gegnerische Charakter erfährt jedoch von dem Versuch und der spionierende Charakter wird als Mitglied der anderen Fraktion identifiziert.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um Spionageaktionen für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA52
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA58
TITEL:	Tresor-Spicken
BESCHREIBUNG:	Diese Aktion kann nur von einem Charakter ausgeführt werden, falls dieser die Kombination zu dem Tresor kennt, auf den diese Aktion ausgeführt werden soll. Falls die Kombination dem Charakter bekannt ist, kann durch diese Aktion ein im Tresor liegendes Geheimnis durch Öffnen der Tür in Erfahrung gebracht werden. Anschließend wird die Tür des Tresors wieder geschlossen und das Geheimnis bleibt im Tresor.
BEGRÜNDUNG:	Ein Feature des Spiels, um die Aufdeckung von Tresor-Geheimnissen für Charaktere zu ermöglichen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA52
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA59
TITEL:	Editor Zugang
BESCHREIBUNG:	Im Hauptmenü wird dem Benutzer ein Button zur Verfügung gestellt, mit der Aufschrift 'Editor', welcher dem Benutzer per Klick auf diesen den Zugang zum Editor gewährt. Das heißt es wird eine neue graphische Oberfläche geöffnet, welche die graphische Oberfläche des Hauptmenüs ablöst.
BEGRÜNDUNG:	Der Editor gehört zu den Grundstrukturen des 'No Time To Spy' Spiels. Es soll dem Benutzer eine größere Varianz im Spielbetrieb bieten.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA60
TITEL:	Graphische Oberfläche des Editors
BESCHREIBUNG:	Die graphische Oberfläche des Editors stellt dem Benutzer fünf bis sechs - falls die QA21 eingebunden wird - Auswahlmöglichkeiten in Form von Buttons zur Verfügung. Die Beschriftungen lauten 'Szenario', 'Partie-Konfiguration', 'Charakter-Beschreibung', 'Editor verlassen' und 'Weiter zum Spiel'. Dies Buttons führen zu den jeweiligen graphischen Oberflächen, welche zur weiteren Bearbeitung notwendig sind.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss die Möglichkeit haben die Auswahl zu treffen, welchen Aspekt des Spiels er konfigurieren will.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA59
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor

ID	FA61
TITEL:	Button Editor verlassen
BESCHREIBUNG:	Wird der 'Editor verlassen' Button gedrückt, wird die aktuelle graphische Oberfläche geschlossen und die Oberfläche des Hauptmenüs wird geöffnet. Es werden alle bereits getätigten Einstellungen verworfen.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer benötigt die Möglichkeit den Editor zu verlassen, falls dieser sich umentschieden hat.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA62
TITEL:	Button Weiter zum Spiel
BESCHREIBUNG:	Nachdem der Benutzer seine Auswahl an Konfigurationen eingestellt hat und mit diesen Konfigurationen ein Spiel starten will, muss er auf den Button drücken, um in den weiteren Spielbetrieb zu kommen.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss seine Auswahl bestätigen können, um weiter zum Spiel fortfahren zu können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA63
TITEL:	Button Szenario
BESCHREIBUNG:	Das Drücken dieses Buttons öffnet eine graphische Oberfläche in denen das Szenario weiter konfiguriert werden kann.
BEGRÜNDUNG:	Dem Benutzer muss eine Möglichkeit geboten werden das Szenario zu entwerfen, in dem Fall von diesem Spiel heißt es das Casino zu entwerfen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA64
TITEL:	Graphische Oberfläche Szenario
BESCHREIBUNG:	Die graphische Oberfläche ermöglicht es dem Benutzer ein Szenario zu konfigurieren. Ein Teil besteht aus einer Spielfelddarstellung. In dieser Darstellung können - ähnlich wie bei einer Tabelle - Buchstaben eingetragen werden, um das Spielfeld zu konfigurieren. Des Weiteren sind drei Buttons vorhanden. Diese Buttons haben die Beschriftung 'Konfiguration speichern', 'Konfiguration verwerfen' und 'Standardszenario wiederherstellen'. Zudem wird ein statischer Inhalt als Erklärung für die Befüllung angezeigt.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss eine einfache Möglichkeit haben das Spielfeld seiner Wünsche zu erstellen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60, FA63
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor

ID	FA65
TITEL:	Spielbrett Darstellung
BESCHREIBUNG:	Die Konfiguration wird mithilfe einer Tabelle sein. Jede Zelle stellt ein Feld des Casinos dar. Der Benutzer muss in jede Zelle einen Buchstaben mit den Werten f(F), w(W), k(K), s(S), r(R), b(B), t(T) befüllen. Bei dem Roulette-Tischen muss man auch die Menge an Spielchips einstellen. Diese werden hinter der 'r' oder 'R' mit einer (Spielchipwert) eingetragen(Bsp.: r(1000) für ein Roulette-Tisch mit 1000 Spielchips).
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss eine einfache Möglichkeit haben das Spielfeld seiner Wünsche zu erstellen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA64
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA66
TITEL:	Szenario Eingabehilfe
BESCHREIBUNG:	<p>Es wird als Eingabehilfe eine Tabelle neben der Spielbrettdarstellung angezeigt. Dieser Inhalt ist statisch und ist für den User nicht veränderbar. Die Inhalte dieser Tabelle sind folgende Werte aufgelistet: Wobei die Werte folgende Bedeutung haben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • f(F) == Freies Feld • w(W) == Wand • k(K) == Kamin-Feld • s(S) == Sitzplatz • r(R) == Roulette-Tisch • b(B) == Bar-Tisch • t(T) == Tresor
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss ohne Vorwissen die Spielbrettdarstellung befüllen können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA64, FA65
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Editor

ID	FA67
TITEL:	Button Szenario Konfiguration speichern
BESCHREIBUNG:	Beim drücken des Buttons wird die aktuelle Konfiguration gespeichert, jedoch wird eine Fehlermeldung zurückgegeben falls ein Feld leer bleibt oder falsch befüllt ist. Falls kein Feld leer oder falsch befüllt ist wird die graphische Oberfläche des Szenarios geschlossen und die des Editors geöffnet. Bei einem Fehler bleibt die graphische Oberfläche offen und die Darstellung wird nicht gespeichert.
BEGRÜNDUNG:	Dient zur Speicherung des Entwurfs.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA64
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA68
TITEL:	Button Szenario Konfiguration verwerfen
BESCHREIBUNG:	Beim drücken des Buttons wird die aktuelle Konfiguration verworfen, die aktuelle graphische Oberfläche wird geschlossen und die des Editors geöffnet. Die Darstellung wird auf den Standardwert zurückgesetzt.
BEGRÜNDUNG:	Dient zum Verwerfen des Entwurfs.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60, FA64
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA69
TITEL:	Button Szenario Standardszenario wiederherstellen
BESCHREIBUNG:	Beim drücken des Buttons wird die aktuelle Konfiguration des entfernt und das Standardszenario in die Spielbrettdarstellung geladen.
BEGRÜNDUNG:	Dient zur Wiederherstellung des Standardszenarios.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA64, FA65
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA70
TITEL:	Button Partie-Konfiguration
BESCHREIBUNG:	Nach dem drücken des Buttons wird die graphische Oberfläche des Editors geschlossen und eine neue graphische Oberfläche in Bezug auf den die Partie-Konfiguration wird geöffnet.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss Imstande sein die Partie-Konfiguration vorzunehmen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA71
TITEL:	Graphische Oberfläche Partie-Konfiguration
BESCHREIBUNG:	Es stehen hier eine Reihe von Konfigurationen zur Verfügung. Das heißt Wahrscheinlichkeiten kann man einstellen. Ebenso kann man die Anzahl der Runden, ab wann die Überlänge beginnt, einstellen. All diese Konfigurationen werden in einer Tabelle eingestellt. Zudem wird auch ein statischer Text angegeben, welcher über der Tabelle steht, in diesem Text werden die zu Angebenden Werte erklärt. Des weiteren sind zwei Button vorhanden mit der Aufschrift 'Konfiguration speichern' und 'Konfiguration verwerfen' vorhanden. Diese Buttons befinden sich unterhalb der Tabelle.
BEGRÜNDUNG:	Das Einstellen von Partie-Konfigurationen ist Teil des Editors.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60, FA70
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor

ID	FA72
TITEL:	Partie-Konfigurationen Tabelle
BESCHREIBUNG:	<p>Die Tabelle enthält folgende Wahrscheinlichkeit und Konfigurationsdaten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Babysitter-Wkt. • Honey-Trap-Wkt. • Obervations-Erfolg-Wkt. • Mirror-of-Wilderness-Wkt. • Cocktailguss-Ausweich-Wkt. • Hut-Treffer-Wahrscheinlichkeit • Laser-Treffer-Wahrscheinlichkeit • Wurfhaken-Treffer-Wahrscheinlichkeit • Wanzen-Ausfalls-Wahrscheinlichkeit • Spionage-Erfolgs-Wahrscheinlichkeit • Rundenanzahl bei Überlänge <p>Die Wahrscheinlichkeiten können einen Wert von 0 bis 1 annehmen. Die Rundenanzahl für die Überlänge wird mit einem Wert von 30 - 999 akzeptiert.</p>
BEGRÜNDUNG:	Konfigurationen müssen in dieser Tabelle von dem Benutzer eingegeben werden um akzeptiert zu werden.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA71
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA73
TITEL:	Button Partie-Konfiguration Konfiguration speichern
BESCHREIBUNG:	Beim drücken auf den Button werden die angegeben Werte gespeichert. Standardwerte werden durch die neuen Werte für diese Runde überschrieben. Alle Werte welche keine Eintrag haben werden nicht verändert. Danach wird die graphische Oberfläche des Partie Konfiguration geschlossen und die des Editors geöffnet.
BEGRÜNDUNG:	Die getroffenen Konfigurationen sollen gespeichert werden.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60, FA71, FA72
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA74
TITEL:	Button Partie-Konfiguration Konfiguration verwerfen
BESCHREIBUNG:	Das drücken diese Knopfes bewirkt, dass alle eingegeben Werte gelöscht werden. Es werden auch keine Werte überschrieben. Danach wird die graphische Oberfläche des Partie Konfiguration geschlossen und die des Editors geöffnet.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss die Möglichkeit haben auch keine Konfigurationen auszuwählen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60, FA71
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA75
TITEL:	Button Charakter-Beschreibung
BESCHREIBUNG:	Nach dem drücken des Buttons wird die graphische Oberfläche des Editors geschlossen und eine neue graphische Oberfläche, welche die Charakter-Beschreibung behandelt wird geöffnet.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss Imstande sein die Charakter-Beschreibung vorzunehmen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA76
TITEL:	Graphische Oberfläche Charakter-Beschreibung
BESCHREIBUNG:	Auf der graphischen Oberfläche sind verschiedene Elemente vorhanden. Eines davon ist eine Liste, welche ein alle Standartcharakter enthält. Eine zweite Liste enthält alle Standarteigenschaften. Diese Listen werden als ein Tabellen angezeigt, das heißt Charaktere können haben ihre Eigenschaften als weitere Zellen und Eigenschaften haben die Beschreibungen als weitere Zelle. Des weiteren stehen vier Button zu Verfügung mit der Beschriftung '+', '-', 'Auswahl speichern' und 'Auswahl verwerfen'.
BEGRÜNDUNG:	Diese Oberfläche bietet dem Benutzer die Möglichkeit die Charakter zu modifizieren.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA75
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor

ID	FA77
TITEL:	Button Charakter-Beschreibung +
BESCHREIBUNG:	Wählt ein Benutzer einen Charakter aus und eine Eigenschaft, kann er den '+' Button drücken um diese dem Charakter hinzuzufügen. Dies geschieht nur, dann wenn der ausgewählte Charakter nicht die selbe Eigenschaft besitzt oder zu viel Eigenschaften besitzt.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss die Möglichkeit haben einem Charakter eine Eigenschaft hinzuzufügen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA76
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA78
TITEL:	Button Charakter-Beschreibung -
BESCHREIBUNG:	Wählt ein Benutzer einen Charakter aus und eine Eigenschaft, kann er den '-' Button drücken um diese dem Charakter zu entfernen. Dies geschieht nur, dann wenn der ausgewählte Charakter diese Eigenschaft besitzt.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss die Möglichkeit haben einem Charakter eine Eigenschaft zu entfernen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA76
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA79
TITEL:	Button Charakter-Beschreibung Auswahl speichern
BESCHREIBUNG:	Wird dieser Button gedrückt werden alle getroffenen Entscheidungen in eine temporäre 'Charakter-Beschreibung-Temp' Datei gespeichert. Diese wird dann für die Partie genutzt. Danach schließt sich die graphische Oberfläche der Charakter-Beschreibung und die des Editor wird geöffnet.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss seine Auswahl speichern können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA76
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA80
TITEL:	Button Charakter-Beschreibung Auswahl verwerfen
BESCHREIBUNG:	Wird dieser Button gedrückt werden alle getroffenen Entscheidungen in eine verworfen und die 'Charakter-Beschreibung' Datei wird für die Partie genutzt. Danach schließt sich die graphische Oberfläche der Charakter-Beschreibung und die des Editor wird geöffnet.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss seine Auswahl speichern können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA76
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA81
TITEL:	Zufalls Szenarien
BESCHREIBUNG:	Der Editor kann zufällig generierte Szenarios erzeugen. Dies ist per Button Klick - welcher vom Benutzer getätigt wird - im Editor - neben Szenario, Partie-Konfiguration und Charakterbeschreibung - verfügbar.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss seine Auswahl speichern können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60
PRIORITÄT:	0
AKTEURE:	Editor, Benutzer

ID	FA82
TITEL:	Erkennung von unsinnigen Konfigurationen
BESCHREIBUNG:	Szenarien, Partie-Konfigurationen und Charakter-Beschreibungen, welche offensichtlich unzulässig oder unsinnige Werte enthalten. Sodass das Spiel nicht richtig durchgeführt werden - es führt zu einem frühen Spielabbruch(Spielabbruch vor der zehnten Runde), oder ein Team hat einen zu starken Vorteil (doppelte Anzahl an Gadgets oder Charakteren) - kann durch eine Software-Komponente erkannt werden.
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss seine Auswahl speichern können.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	0
AKTEURE:	Editor

ID	FA83
TITEL:	Überprüfung von dem Benutzer erstellten Konfigurationen
BESCHREIBUNG:	Software Komponente wie in FA82 beschrieben, steht nach der Konfiguration aber vor dem Rundenstart zur Verfügung. Das heißt der Benutzer wird per Pop-up Fenster benachrichtigt ob er seine Konfiguration überprüfen lassen will. Falls diese eine solche unsinnige Konfiguration erkennt, wird der Benutzer in diesem Pop-up Fenster informiert. Danach kann dieser Entscheiden ob er die Konfigurationen beibehalten will oder diese ändern möchte(eine Auswahl geschieht per 'Ja' oder 'Nein' Button).
BEGRÜNDUNG:	Der Benutzer muss seine Auswahl speichern können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA60, FA82
PRIORITÄT:	0
AKTEURE:	Benutzer

ID	FA84
TITEL:	Geheimnis
BESCHREIBUNG:	Geheimnisse können entweder: <ul style="list-style-type: none"> • NPC-Geheimnisse in Taschen von NPCs oder • Tresor-Geheimnisse auf Dokumenten in Tresoren des Casinos sein. Für jede Aufdeckung eines Geheimnisses erlangt ein Charakter eine Menge an Intelligence Points. Ein Geheimnis lässt sich pro Fraktion nur einmal aufdecken.
BEGRÜNDUNG:	Geheimnisse sind ein essentieller Bestandteil der Spiellogik und notwendig um IPs zu sammeln und die Siegbedingung zu erfüllen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA09
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA85
TITEL:	Runde
BESCHREIBUNG:	No Time to Spy ist ein rundenbasiertes Spiel. Das bedeutet, dass alle Ereignisse nur innerhalb einer Runde stattfinden können.
BEGRÜNDUNG:	Ein rundenbasiertes Spiel erfordert Runden als Basis für den Spielablauf.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA86
TITEL:	Rundenbeginn
BESCHREIBUNG:	Zum Beginn einer jeden Runde muss der Server bestimmte Ereignisse stattfinden lassen. Dazu gehört die Zusammenstellung des Spielfelds, die Berechnung von Wahrscheinlichkeiten und alle anderen Dinge, die vor Rundenbeginn für den Spielablauf essentiell sind.
BEGRÜNDUNG:	Eine Runde (FA vor dieser) braucht einen Rundenbeginn.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA85
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA87
TITEL:	Zug
BESCHREIBUNG:	Die sich im Spiel befindenden Charaktere kommen pro Runde nacheinander dran und dürfen dann einen Zug ausführen. Dieser ist in mehreren Zugphasen unterteilt, welche jeweils durch den Server auf die Bedingung für ein Ende der Partie geprüft werden. Bei jedem Beginn eines Zuges werden die übrigen Aktions- und Bewegungspunkte eines Charakters errechnet.
BEGRÜNDUNG:	Züge sind notwendig um Charaktere bewegen zu können und um mit Charakteren Aktionen ausführen zu können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA85
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA88
TITEL:	Zugphase
BESCHREIBUNG:	In Zugphasen können entweder Bewegungsschritte oder Aktionen ausgeführt werden. Die Reihenfolge dieser Ausführungen kann beliebig durch den Spieler ausgewählt werden.
BEGRÜNDUNG:	Züge sind notwendig um Charaktere bewegen zu können und um mit Charakteren Aktionen ausführen zu können.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA87
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Spieler

ID	FA89
TITEL:	Spielende durch weiße Katze
BESCHREIBUNG:	<p>Das Spielende tritt ein, wenn die weiße Karte ihr Diamanthalband wieder hat. Dabei wird auch eine angefangene Runde schlichtweg unterbrochen. Dieser Umstand kann auf unterschiedliche Art und Weisen geschehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Charakter mit dem Diamanthalband im Inventar bewegt sich auf das Feld der Karte und erfährt ihr Geheimnis, welches Katzen-IPs wert ist. • Das Diamanthalband liegt auf einem Freien Feld am Boden herum und die Katze bewegt sich auf dieses.
BEGRÜNDUNG:	Das Spielende ist notwendig, um eine Spielpartie nicht endlos auszuführen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA50
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA90
TITEL:	Spielende bei Überlänge
BESCHREIBUNG:	<p>Nach Eintritt einer Überlänge - Runden zahl, treten folgende Szenarien ein um das Spiel nach einer gewissen Zeit zu beenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle NPCs werden aus dem Szenario entfernt. • Ein Hausmeister des Casinos erscheint auf einem zufälligen Freien Feld. Dieser wird pro Zug auf dem Spielbrett bewegt. Dabei entfernt er pro Zug den zu ihm am nächsten entfernten Charakter. <p>Achtung: Auch während den Überlänge-Szenarien kann das Spielende durch die weiße Katze durchgeführt werden. Falls dies nicht geschieht, ist die Spielpartie beendet, sobald keine Charaktere sich mehr auf dem Spielbrett befinden.</p>
BEGRÜNDUNG:	Das Spielende bei Überlänge ist notwendig, um eine Spielpartie nicht endlos auszuführen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA89
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	
ID	FA91
TITEL:	Sieg
BESCHREIBUNG:	Nach Eintritt des Spielendes werden die Spielchips jedes Charakters mit IPs-pro-Spielchip-Wert in IPs umgerechnet und die IPs des Charakters um diesen Betrag erhöht. Die Fraktion mit den meisten IPs gewinnt die Spielpartie und es werden Sieg-Metriken angezeigt.
BEGRÜNDUNG:	Ein Sieg ist notwendig, um dem Spiel einen Sinn zu geben.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA89, FA90
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	
ID	FA92
TITEL:	Siegmetriken
BESCHREIBUNG:	<p>Folgende Metriken entscheiden welche Fraktion gewonnen hat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anzahl der IPs einer Fraktion 2. Fraktion durch die Diamanthalsband an Katze übergeben wurde 3. Summe der geschlürften Cocktails einer Fraktion 4. Summe der ausgeteilten Cocktail-Güsse einer Fraktion gegen die Andere 5. Fraktion die in Summe am wenigsten Schaden erlitten hat 6. Losung <p>Sobald eine Fraktion eine Metrik i für sich gewinnt, hat diese die Partie gewonnen und die Metrik $i + 1$ ist für den Sieg irrelevant.</p>
BEGRÜNDUNG:	Die Siegmetriken sind notwendig um eine Fraktion als Sieger der Spielpartie festzulegen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA91
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	

ID	FA93
TITEL:	Docker Container
BESCHREIBUNG:	Der Server des Spiels muss über die Kommandozeile in Form eines Docker-Containers gestartet werden können.
BEGRÜNDUNG:	Das einfach Starten des Servers wird durch diese FA gewährleistet und die durch Docker verbundene Plattformunabhängigkeit ist ein großer Vorteil.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server

ID	FA94
TITEL:	Partie-Konfiguration
BESCHREIBUNG:	Beim Start einer Spielpartie muss der Server die Partie-Konfiguration laden. In dieser sind alle Einstellungen für eine Partie gespeichert.
BEGRÜNDUNG:	Für die Einheitlichkeit des Ortes an dem die Einstellungen festgehalten werden und den modularen Aufbau der Applikation ist diese FA sinnvoll.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server

ID	FA95
TITEL:	Beschreibung des zu spielenden Szenarios
BESCHREIBUNG:	Beim Start einer Spielpartie lädt der Server eine Beschreibung des zu spielenden Szenarios, welche das Spielfeld definiert, auf dem die Partie stattfindet.
BEGRÜNDUNG:	Übersicht über das Spielfeld der Spielpartie zu Beginn verschafft besseren Überblick für den Spieler.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client

ID	FA96
TITEL:	Beschreibung der spielbaren Charaktere
BESCHREIBUNG:	Der Server lädt bei Spielpartie-Start eine Beschreibung der für den Spieler verfügbaren Charaktere.
BEGRÜNDUNG:	Es wird eine Übersicht der Charaktere für den Spieler geschaffen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA01
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client

ID	FA97
TITEL:	Clientanzahl
BESCHREIBUNG:	Der Server erlaubt genau zwei Clients (Benutzer oder KI), sich über das Netzwerk als Mitspieler einer Partie anzumelden.
BEGRÜNDUNG:	Wichtige Festlegung um mehr als zwei oder weniger als zwei Clients zu vermeiden.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server

ID	FA98
TITEL:	Start einer Spielpartie
BESCHREIBUNG:	Der Server startet eine Spielpartie sobald zwei mitspielende Clients sich beim Server angemeldet haben.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen des Starts einer Spielpartie.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA99
TITEL:	Zuschauer-Möglichkeit
BESCHREIBUNG:	Der Server lässt zu, dass sich Benutzer-Clients als Zuschauer für eine Partie registrieren, wodurch diese den Spielzustand und künftige Updates zugesendet bekommen.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen einer Zuschauer-Funktion durch den Server.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client

ID	FA100
TITEL:	Nachrichten-Deadline-Überschreitung
BESCHREIBUNG:	Muss eine bestimmte Nachricht durch den Client an den Server nach einer bestimmten Zeit übermittelt werden und wird dennoch nicht übermittelt, so bricht der Server zu diesem Client die Verbindung ab. Falls der betroffene Client ein Mitspieler ist, so wird dieser dadurch disqualifiziert.
BEGRÜNDUNG:	Es soll nicht möglich sein eine Verbindung am Leben zu erhalten ohne, dass diese regelkonform genutzt wird.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA101
TITEL:	Timeout-Behandlung
BESCHREIBUNG:	Trifft eine Nachricht durch den Client für eine Rundenphase verspätet bei dem Server ein, so wird diese verworfen.
BEGRÜNDUNG:	Zeitüberschreitungen bei Rundenphasen werden nicht geduldet.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA98
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA102
TITEL:	Pausierung der Partie
BESCHREIBUNG:	Ein mitspielender Client kann eine Pausierung der Partie einleiten, welche durch einen anderen Mitspieler unterbrochen werden kann. KI-Clients reichen keine Pausen ein.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen einer Partie-Pausierung
ABHÄNGIGKEITEN:	FA98
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA103
TITEL:	Connectionverlust-Behandlung
BESCHREIBUNG:	Verliert ein Client seine Verbindung zum Server, so bleibt die Session erst einmal dennoch bestehen. Der Client kann sich also erneut mit dem Server verbinden um die bestehende Session fortzusetzen und bekommt dazu von dem Server den vollständigen aktuellen Spielzustand zugeschickt.
BEGRÜNDUNG:	Behandlung des Verbindungsverlust für verbesserte User-Experience.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA98
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA104
TITEL:	Regelverstoß des Clients
BESCHREIBUNG:	Hält ein Client sich nicht an das Kommunikationsprotokoll oder führt eine durch die Spielregeln als unerlaubt identifizierte Aktion durch/ versucht dies, so sendet der Server diesem eine Nachricht über diesen Fehler, beendet die Verbindung zu diesem Client und schließt die Fortsetzung der Session aus. War der Client ein Mitspieler, so gewinnt der Gegnerische Client.
BEGRÜNDUNG:	Regeln müssen durch alle Akteure eingehalten werden.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA105
TITEL:	Informationsweitergabe
BESCHREIBUNG:	Der Server informiert alle Clients, die auf irgendeiner Weise an einer Partie beteiligt sind über Ereignisse ebendieser und den resultierenden Spielzustand.
BEGRÜNDUNG:	Informationspflicht des Servers.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server

ID	FA106
TITEL:	Siegbedingung überprüfen
BESCHREIBUNG:	Der Server prüft in relevanten Zeitpunkten der Partie, ob die Siegbedingung erfüllt wurde, beendet im positiven Fall die Partie und benachrichtigt alle Clients darüber.
BEGRÜNDUNG:	Siebedingung muss geprüft werden um Sieger festzustellen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA91
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server

ID	FA107
TITEL:	Logging
BESCHREIBUNG:	Der Server schreibt alle Informationen in eine Logdatei, die zum Nachvollziehen des Partieverlaufs nötig sind, wodurch ein Replay der geloggtten Partie ermöglicht wird
BEGRÜNDUNG:	Logging als Hilfestellung für ein Replay von Partien.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Server

ID	FA108
TITEL:	Intro
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client spielt bei dessen Start ein cooles James-Bond-Intro.
BEGRÜNDUNG:	Sieht eben cool aus.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA109
TITEL:	Registrierung als Mitspieler
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client hat die Möglichkeit der Anmeldung als Mitspieler einer Partie beim Server.
BEGRÜNDUNG:	Notwendigkeit zur Teilnahme an einer Partie.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA110
TITEL:	Zuschauermodus Benutzer-Client
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client ermöglicht einen Zuschauermodus, durch welchen passiv an einer Partie teilgenommen werden kann.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen der Zuschauer-Rolle für den Benutzer-Client.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA111
TITEL:	Mitteilung Mensch
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client informiert den Server, dass dieser von einem Menschen gesteuert wird.
BEGRÜNDUNG:	Eine Unterscheidung zwischen Mensch und KI ist für eine strikt abgegrenzte Rollenverteilung durch den Server zwingend notwendig.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA112
TITEL:	Mitteilung Name
BESCHREIBUNG:	Benutzer- und KI-Clients teilen dem Server bei Verbindungsaufbau einen Namen mit, um eine klare Identifikation dieses Clients zu gewährleisten.
BEGRÜNDUNG:	Identifikation eines Clients ist notwendig.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA113
TITEL:	Visualisierung mittels Graphischer Oberfläche
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client muss das Spielgeschehen visualisiert mittels graphischer Oberfläche abbilden.
BEGRÜNDUNG:	Eine graphische Oberfläche macht eine Partie leichter spielbar.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA114
TITEL:	Vornehmen von Aktionen
BESCHREIBUNG:	Der mitspielende Benutzer kann über die graphische Oberfläche in der jeweiligen Partie Aktionen ausführen.
BEGRÜNDUNG:	Essentielle Eigenschaft um Partie durchzuführen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA52
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA115
TITEL:	Berater
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client kann den Benutzer durch die Anzeige von Funktionen beraten. Dazu kann beispielsweise die KI eingebunden werden um Vorschläge für gute Aktionen mitzuteilen.
BEGRÜNDUNG:	Beraterfunktion für ein besseres Spielerlebnis.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA52
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA116
TITEL:	Komfortable Funktionen
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client kann dem Benutzer Funktionen anbieten die das Spielerlebnis verbessern.
BEGRÜNDUNG:	Das Spielerlebnis wird dadurch verbessert.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	0
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA117
TITEL:	Animationen
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client animiert die Abwicklung der Rundenphasen. Die Dauer der Animation muss dabei auf die gewährte Zeit für Rundenphasen angepasst werden.
BEGRÜNDUNG:	Das Spielerlebnis wird dadurch verbessert.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA85
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA118
TITEL:	Pause durch Benutzer-Client
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client gibt dem Benutzer die Möglichkeit die Partie zu pausieren. Wiederaufnahme kann durch den Gegner verlangt werden. KIs können keine Pausen beantragen.
BEGRÜNDUNG:	Umsetzung der Pausierung durch den Benutzer-Client.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA119
TITEL:	Abbruch der TCP-Verbindung
BESCHREIBUNG:	Bei Abbruch der TCP-Verbindung wird durch Benutzer- und KI-Client versucht diese wieder aufzunehmen und der Server ermöglicht dann die Wiederaufnahme der Partie.
BEGRÜNDUNG:	Verbessertes Spielerlebnis, da kleinere Abbrüche nicht die gesamte Partie zerstören sollen.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Benutzer-Client, KI-Client

ID	FA120
TITEL:	Anzeige der Gewinner
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client zeigt am Ende einer Partie die Gewinner einer Partie an.
BEGRÜNDUNG:	Information zum Gewinnerstatus ist notwendig.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA91
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA121
TITEL:	Gewinnstatistiken
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client zeigt Statistiken über Metriken des Partieverlaufs an.
BEGRÜNDUNG:	Übersicht über Geschehnisse in einem beendeten Spiel wird ermöglicht.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA92
PRIORITÄT:	0
AKTEURE:	Benutzer-Client

ID	FA122
TITEL:	Replay durch Benutzer-Client
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client kann anhand von Logdateien des Servers ein Replay der Partie abspielen.
BEGRÜNDUNG:	Replay als schöne Funktion um sich das Spiel erneut zu Gemüte zu führen.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA107
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	

ID	FA123
TITEL:	Docker für KI-Client
BESCHREIBUNG:	Ein KI-Client muss über Kommandozeile in Form eines Docker-Containers gestartet werden können.
BEGRÜNDUNG:	Das einfach Starten des KI-Clients wird durch diese FA gewährleistet und die durch Docker verbundene Plattformunabhängigkeit ist ein großer Vorteil.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	KI-Client

ID	FA124
TITEL:	Mitteilung KI
BESCHREIBUNG:	Der KI-Client muss dem Server mitteilen, dass dieser eine KI ist.
BEGRÜNDUNG:	Der Server muss darüber informiert sein ob ein Client ein Mensch oder eine KI ist.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	KI-Client

ID	FA125
TITEL:	Pause KI-Clients
BESCHREIBUNG:	Ein KI-Client darf keine Pausierung der Partie beantragen, während eine Pause durch einen Benutzer-Client von einem gegen spielenden KI-Client nicht beendet wird.
BEGRÜNDUNG:	Pausen durch KI-Client wären sinnfrei.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer-Client, KI-Client

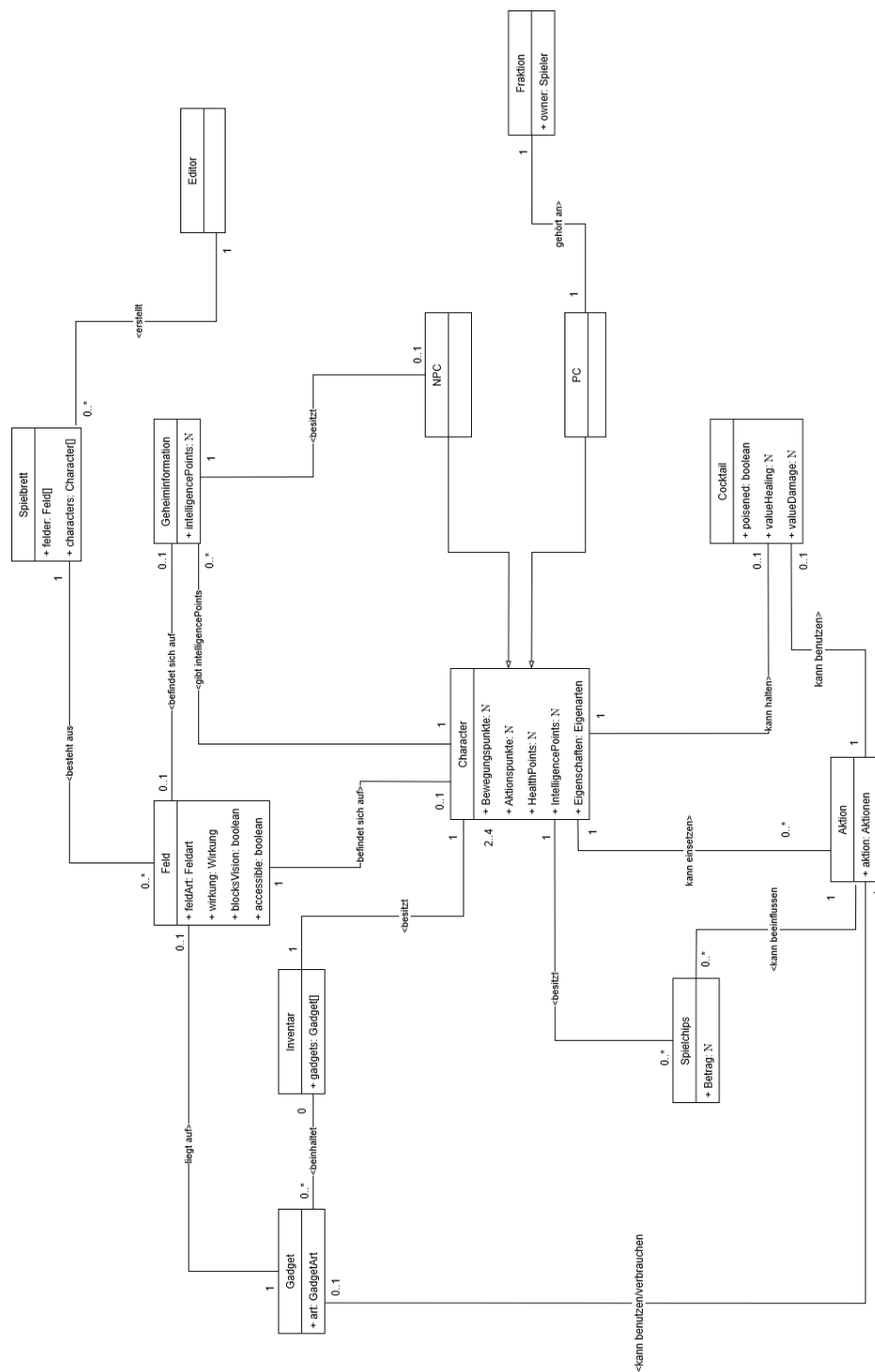
ID	FA126
TITEL:	Aktionen durch KI-Client
BESCHREIBUNG:	Der KI-Client führt regelkonform Aktionen während der Partie aus und teilt diese dem Server mit.
BEGRÜNDUNG:	Ermöglichen der Teilnahme an einer Partie durch KI-Client.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	KI-Client

ID	FA127
TITEL:	Intelligenzstufen der KI
BESCHREIBUNG:	Über eine Konfigurationsdatei sollen verschiedene Intelligenzstufen oder Strategien der KI eingestellt werden können.
BEGRÜNDUNG:	Verbessertes Spielerlebnis, da dieses besser an die Wünsche der Spieler angepasst wird.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	KI-Client

ID	FA128
TITEL:	Wahlphase Beschränkungen bezüglich der Anzahl
BESCHREIBUNG:	Dem Spieler stehen acht Slots zur Verfügung, davon müssen mindestens zwei und höchstens vier mit Charakter belegt werden. Die übrigen müssen mit Gadgets belegt werden.
BEGRÜNDUNG:	Um das Spiel balanciert zu halten muss der Spieler einer gewisse Verteilung an Gadgets und Charakteren berücksichtigen.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server

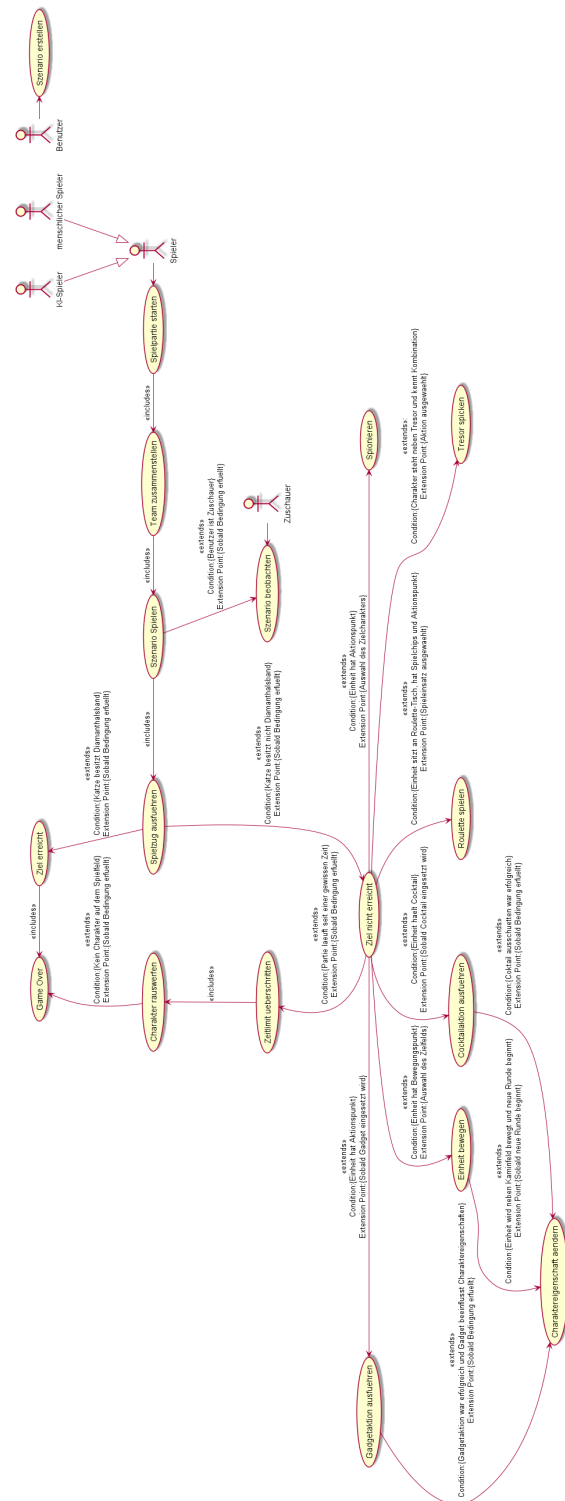
ID	FA129
TITEL:	Wahlphase Ablauf
BESCHREIBUNG:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Server nimmt 3 zufällige Charaktere und 3 zufällige Gadgets aus den Vorräten an Charakteren und Gadgets. Diese 6 Items werden dem Spieler angezeigt. 2. Der Spieler wählt eines der 6 Items aus. Das Item belegt einen der seiner 8 Slots. Die nicht gewählten Items werden vom Server wieder zu den entsprechenden Vorräten an Charakteren und Gadgets zurückgelegt. 3. Schritt 1 und 2 werden so oft wiederholt, bis alle Slots belegt sind. Der Server achtet dabei darauf das die Bedingungen für die Mindest-/Höchstzahl eingehalten wird, und zeigt ggf. dann nur noch Charaktere oder nur noch Gadgets zur Wahl an. <p>Die Wahlphase findet für beide Spieler nebenläufig statt. Dadurch kann garantiert werden, dass ein Spieler nicht einen Wissenstand über die Auswahl des anderen bekommt.</p>
BEGRÜNDUNG:	Die Wahlphase vor dem Spiel braucht einen geregelten Ablauf, um einen geregelten Spielbetrieb zu garantieren.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA128
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Spieler
ID	FA130
TITEL:	Ausrüstungsphase Ablauf
BESCHREIBUNG:	Nachdem Wahlphase (FA129) abgeschlossen wurde muss der Spieler die ausgewählten Gadgets auf seine Charaktere verteilen. Der Spieler hat die Möglichkeit seine Gadgets beliebig zu Verteilen, dass heißt ein Charakter kann alle Gadgets bekommen. Das Inventar eines Charakters ist unbeschränkt groß.
BEGRÜNDUNG:	Die Ausrüstungsphase vor dem Spiel braucht einen geregelten Ablauf, um einen geregelten Spielbetrieb zu garantieren.
ABHÄNGIGKEITEN:	FA129
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Server, Spieler

3.1 Domänenmodell



3.2 Anwendungsfalldiagramm

Im Folgenden wird das Anwendungsfalldiagramm zu "No Time To Spy" dargestellt. Nähere Details werden anschließend näher beschrieben. In dieser Beschreibung werden die Anwendungsfälle eindeutig durchnummeriert und durch den Titel lassen sich diese zur graphischen Darstellung zuordnen. Außerdem wird zugeordnet welche funktionalen Anforderungen von einem Anwendungsfall betroffen sind.



ID	AF01
TITEL:	Szenario erstellen
BESCHREIBUNG:	<p>Über den Editor kann ein Benutzer ein Szenario erstellen. Dieses kann unterschiedlich konfiguriert werden. Diese Aktion kann von einem Benutzer durch das Betätigen eines Buttons auf der graphischen Oberfläche des Editors durchgeführt werden. Über ebendiese lassen sich dann zusätzliche Konfigurationen treffen. Es besteht zusätzlich die Möglichkeit folgende Aktionen mit einem Szenario und dessen Konfigurationen durchzuführen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konfiguration speichern • Konfiguration verwerfen • Standardszenario wiederherstellen <p>Während der Konfiguration eines Szenarios sind sowohl das Spielbrett als auch eine Tabelle mit in FA66 erläuterten Werten gegeben.</p>
Funktionale Anforderungen:	FA59, FA60, FA63, FA64-69
ID	AF02
TITEL:	Spielpartie starten
BESCHREIBUNG:	<p>Einem Spieler steht es offen eine Spielpartie mit vorher getroffenen Konfigurationen zu starten. Diese Partie-Konfiguration wird in FA70 und FA71 beschrieben. Dabei wird eine Reihe von Konfigurationen durch einen Spieler eingestellt, welche man in der darauf folgenden Partie wahrnehmen kann. Solche Konfigurationen lassen sich zusätzlich auch speichern und verwerfen. Damit ein Spiel gestartet werden kann, müssen irgendwelche Konfigurationen vorliegen. Durch den Button "Weiter zum Spiel" gelangt der Benutzer dann zur Team-Erstellung.</p>
Funktionale Anforderungen:	FA62, FA70-74
ID	AF03
TITEL:	Team zusammenstellen
BESCHREIBUNG:	<p>Durch verschiedenste Charakter-Eigenschaften lassen sich dann Charaktere erstellen, welche man in seinem Team zusammenführt. Nähere Details sind den FAs zu entnehmen und hier nicht näher ausgeführt, da dies lediglich eine Wiederholung wäre. Durch die Fertigstellung der Teamzusammenstellung ist es dem Spieler möglich ein Szenario zu spielen.</p>
Funktionale Anforderungen:	FA75-80
ID	AF04
TITEL:	Szenario spielen
BESCHREIBUNG:	<p>Durch Szenario Spielen wird die Spielpartie gestartet. Hierbei ist dies der Einstiegspunkt für die restliche Spiellogik und damit für den restlichen Spielverlauf. Außerdem besteht die Möglichkeit Szenarienm zufällig kurz vor Szenarienstart zu wählen, statt solche selbst zu konfigurieren. Bevor das Szenario jedoch gestartet wird, findet noch eine Überprüfung aller Konfigurationen statt, um diese auf Richtigkeit zu untersuchen und den Spieler ggf. auf Fehler aufmerksam zu machen.</p>
Funktionale Anforderungen:	FA81-83, FA98

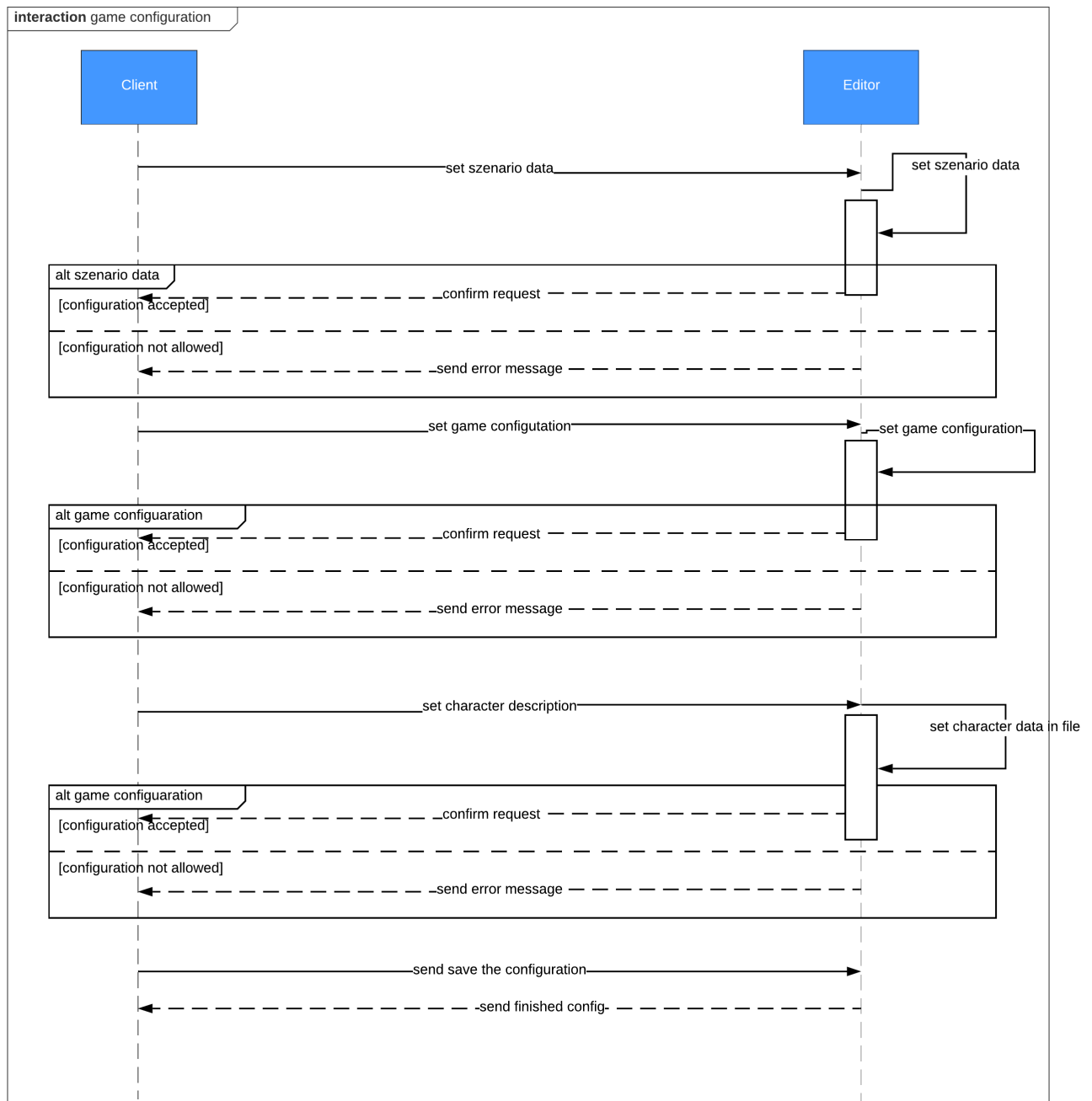
ID	AF05
TITEL:	Szenario beobachten
BESCHREIBUNG:	Außer dem Spielen eines Szenarios und damit dem Spielen einer Spielpartie, besteht für Benutzer, die sich als Zuschauer registrieren auch die Möglichkeit, bei Spielpartien zuzuschauen. Wichtig ist hier, dass der Benutzer sich auch wirklich als Zuschauer registriert und dadurch die Möglichkeit entsteht, Spielpartien auch als Zuschauer wahrzunehmen. Der Start eines Szenarios ermöglicht somit nicht nur den Start des Spielens für einen mitspielenden Benutzer, sondern auch das Nachverfolgen einer Spielpartie für einen zuschauenden Benutzer.
Funktionale Anforderungen:	FA99, FA110
ID	AF06
TITEL:	Spielzug ausführen
BESCHREIBUNG:	Eine Spielpartie besteht aus mehreren Runden und da die Spieler jeweils mehrere Charaktere mit unterschiedlicher Anzahl an AP und BP besitzen (näheres in FA02 ff), auch aus mehreren Zügen pro Runde. Ein solcher Spielzug kann sehr stark variabel sein. Es besteht die Möglichkeit eine Vielzahl an Aktionen, Bewegungen und anderen taktisch klugen Entscheidungen durchzuführen und zu treffen. Diese werden in den folgenden Anwendungsfällen grob näher beschrieben und finden sich zudem in erhöhter Granularität in den FAs.
Funktionale Anforderungen:	FA87-88
ID	AF07
TITEL:	Ziel erreicht
BESCHREIBUNG:	Nach jeder Ausführung eines Spielzuges gibt es für den gesamten Spielverlauf zwei Möglichkeiten. Entweder man hat das Gesamtziel des Spiels als Spieler erreicht oder nicht. Um dieses ohne Überlänge und damit in einem Regelfall zu erreichen muss die weiße Katze das Diamanthalband besitzen. Sobald dieser Fall eintritt ist die Spielpartie für alle Mitspieler als beendet zu kennzeichnen.
Funktionale Anforderungen:	FA89
ID	AF08
TITEL:	Game Over
BESCHREIBUNG:	Dieser Fall tritt unter mehreren Umständen ein. Entweder die weiße erhält vor des vorgegebenen Zeitlimits ihr Diamanthalband oder es stehen keine Charaktere mehr auf dem Spielbrett. In beiden Fällen wird das Spiel beendet. Auf jeden Fall gibt es am Ende einer Spielpartie eine Siegerfraktion, welche an bestimmten Siegmetriken (FA92) ausgewählt wird. Jeder Client, ob Zuschauer oder Spieler wird über den Sieg und den dazugehörigen Sieger informiert.
Funktionale Anforderungen:	FA89-92
ID	AF09
TITEL:	Charakter rauswerfen
BESCHREIBUNG:	Ein Fall, um zum Spielende zu gelangen beinhaltet den wütenden Hausmeister, welcher nach und nach Charaktere aus dem Spielbrett entfernt. Dies wird solange ausgeführt bis kein Charakter mehr auf dem Spielfeld zu sehen ist. Sobald alle Charaktere von dem Spielfeld entfernt wurden, tritt "Game Over" ein. Dieser Fall ist optional, da im Regelfall keine Überlänge eintritt.
Funktionale Anforderungen:	FA90

ID	AF10
TITEL:	Zeitlimit überschritten
BESCHREIBUNG:	Zu einer Partie gibt es einen festgelegten Zeitpunkt, ab dem sich eine Spielpartie in Überlänge befindet. Sobald dies geschieht werden Maßnahmen eingeleitet, um die Spielpartie in absehbarer Zeit zu beenden. Diese sind in FA90 näher beschrieben.
Funktionale Anforderungen:	FA90
ID	AF11
TITEL:	Ziel nicht erreicht
BESCHREIBUNG:	Nach Ende/vor Beginn eines jeden Zuges wird geprüft, ob die Bedingung für ein Spielende schon erreicht ist. Ist dies nicht der Fall, so hat der Spieler die Möglichkeit bis zum Erreichen eines bestimmten Zeitlimits, mit seinen Charakteren Aktionen und Bewegungen auszuführen.
Funktionale Anforderungen:	FA00-57, FA84-88
ID	AF12
TITEL:	Spionieren
BESCHREIBUNG:	Spionieren ist eine spezifische Aktion, welche genau dann ausgeführt werden kann, wenn die Bedingungen aus FA57 erfüllt sind und die Spielpartie beendet/das Ziel der Spielpartie noch nicht erreicht wurde. Da es sich um eine Aktion handelt, die der Spieler nicht durchführen muss , wird hier von einer extension gesprochen.
Funktionale Anforderungen:	FA57, FA84
ID	AF13
TITEL:	Tresor-Spicken
BESCHREIBUNG:	Insofern die Bedingungen aus FA58 erfüllt sind lässt sich dieser Use Case durch den Charakter und den damit verbundenen Spieler ausführen. Da es sich um eine Aktion handelt, die der Spieler nicht durchführen muss , wird hier von einer extension gesprochen.
Funktionale Anforderungen:	FA58, FA84
ID	AF14
TITEL:	Roulette spielen
BESCHREIBUNG:	Insofern die Bedingungen aus FA54 erfüllt sind, lässt sich durch einen Charakter Roulette spielen. Hierbei kann dieser mit einer bestimmten Gewinnwahrscheinlichkeit die Roulette-Runde für sich entscheiden. Außerdem ist dies als Aktion erneut optional und somit eine extension. Die Bedingungen sind in FA54 festgehalten und näher erläutert.
Funktionale Anforderungen:	FA13, FA19, FA27, FA34, FA54
ID	AF15
TITEL:	Einheit bewegen
BESCHREIBUNG:	Dieser Anwendungsfall tritt in Kraft, wenn ein Spieler seinen Charakter bewegen möchte. Dies ist nur dann möglich, wenn der Charakter zu diesem Zeitpunkt ausreichend (mindestens 1) BP hat oder eine bestimmte Aktion ausführt (z.B. Jetpack), durch die der Charakter bewegt wird. Außerdem ist dies als Aktion erneut optional und somit eine extension.
Funktionale Anforderungen:	FA07, FA14-15, FA44, FA51

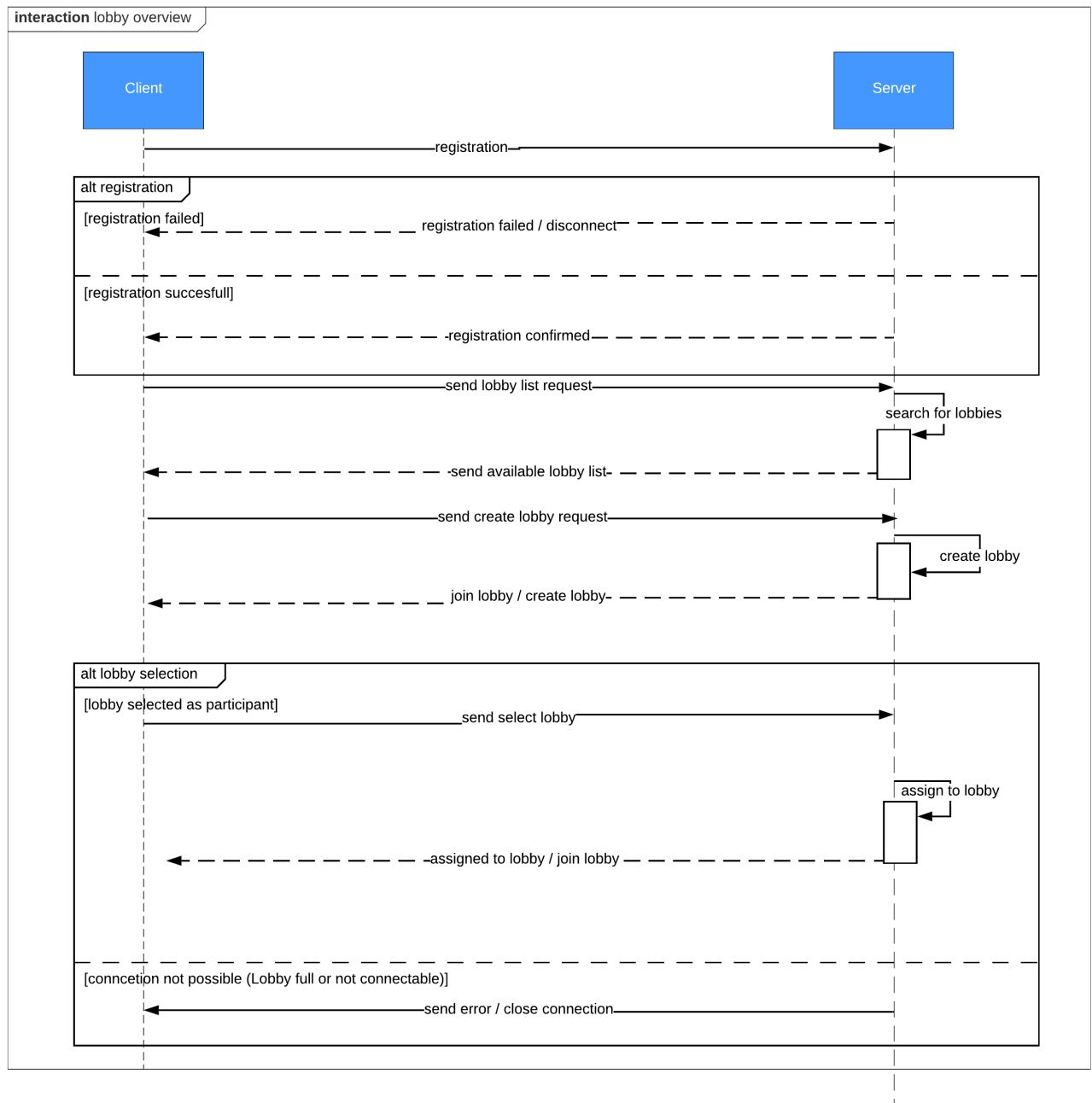
ID	AF16
TITEL:	Cocktailaktion ausführen
BESCHREIBUNG:	Unter gegebenen Voraussetzungen aus den FAs, ist es einem Charakter möglich eine Cocktailaktion auszuführen. Das kann z.B. ein Cocktaillguss, das Trinken eines Cocktails oder andere sein. Das Schlürfen von Cocktails kann einer Fraktion sogar den Sieg ermöglichen.
Funktionale Anforderungen:	FA12, FA23, FA24, FA55-56,
ID	AF17
TITEL:	Charaktereigenschaft ändern
BESCHREIBUNG:	Verschiedene Aktionen und Bewegungen zu bestimmten Feldern auf dem Spielfeld können die Charaktereigenschaft eines ausführenden Charakters beeinflussen. Hierbei ist dies optional und nicht zwingend notwendig. Dieser Anwendungsfall wird nur dann erreicht, wenn sich ein Charakter neben ein Kaminfeld bewegt und eine neue Runde beginnt, wenn eine Cocktail-Ausschütten Aktion erfolgreich war oder wenn eine Gadgetaktion erfolgreich war und unter ggf. enthaltener Gadget-Eintritts-Wahrscheinlichkeit beeinflussend auf die Eigenschaften eines Charakters wirkt. Nähere Details sind den Eigenschaft-FAs zu entnehmen und hier nicht weiter relevant.
Funktionale Anforderungen:	FA10, FA14-30
ID	AF18
TITEL:	Gadgetaktion ausführen
BESCHREIBUNG:	Dieser Anwendungsfall tritt ein, wenn ein Charakter (durch den Spieler gesteuert) eine bestimmte Anzahl an APs hat, welche für eine bestimmte Gadgetaktion notwendig sind. Außerdem muss dieser Charakter auch im Besitz ebendieses Gadgets sein, um eine Gadgetaktion ausführen zu können und das Eintreten in diesen Anwendungsfall zu ermöglichen. Nähere Details, zu Gadgets, ihren Effekten, Vorteilen und anderen Informationen sind den mit angegebenen FAs zu entnehmen. Auch hier wurde eine extension verwendet, da dieser Anwendungsfall nur unter bestimmten Bedingungen eintritt und optional ist.
Funktionale Anforderungen:	FA12, FA23, FA24, FA55-56,

3.3 Sequenzdiagramme

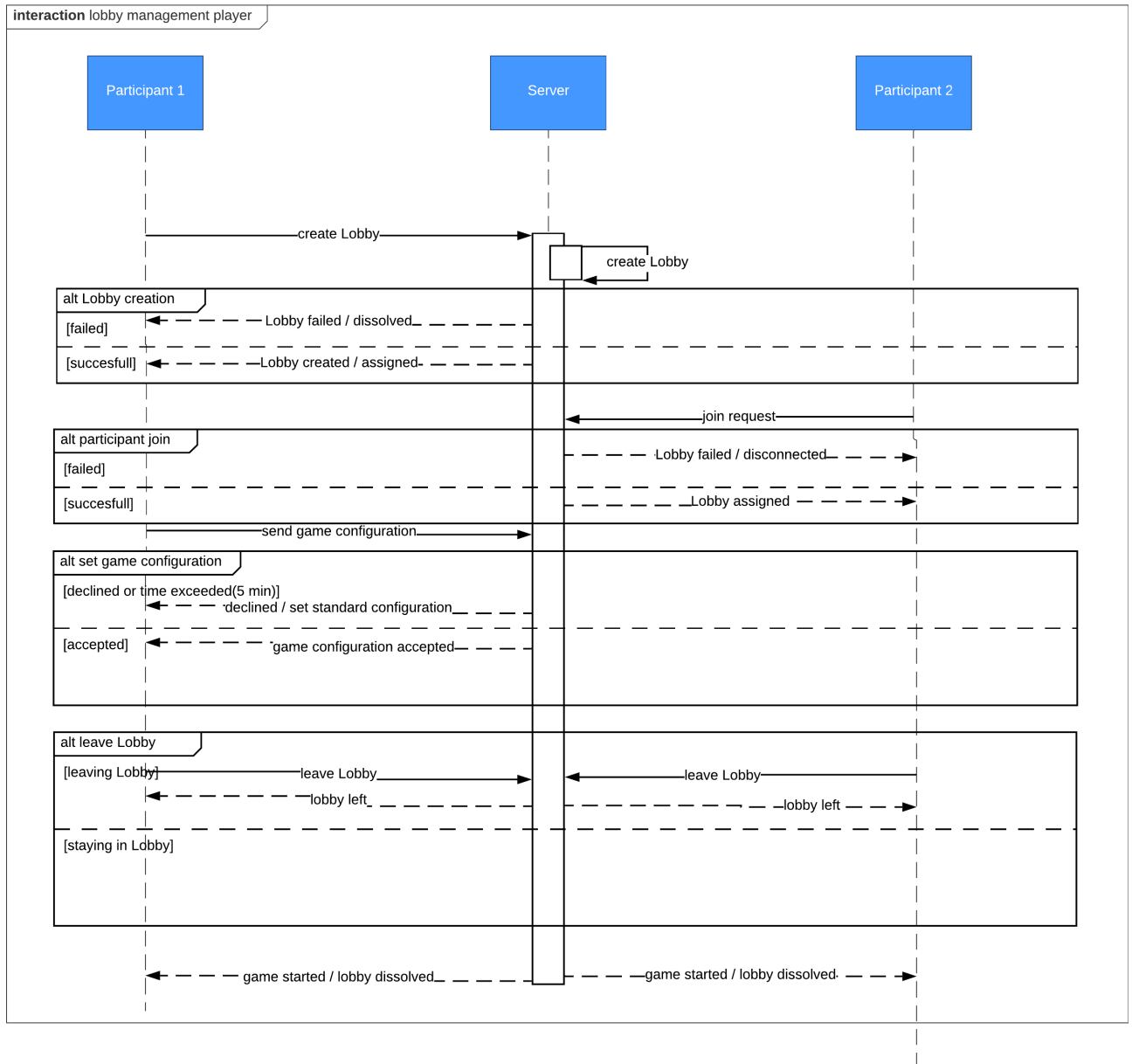
Game configuration (Editor)



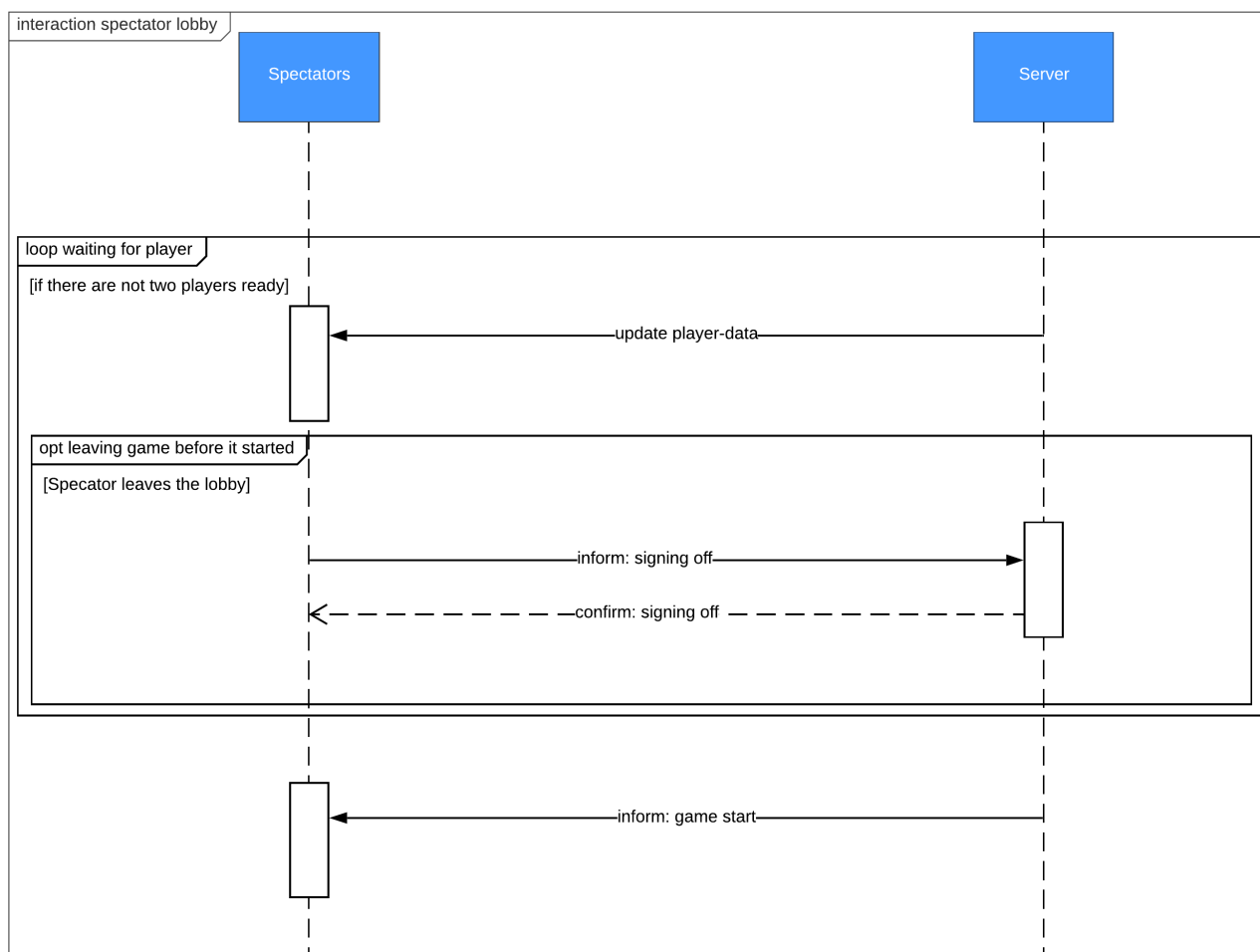
Lobby overview



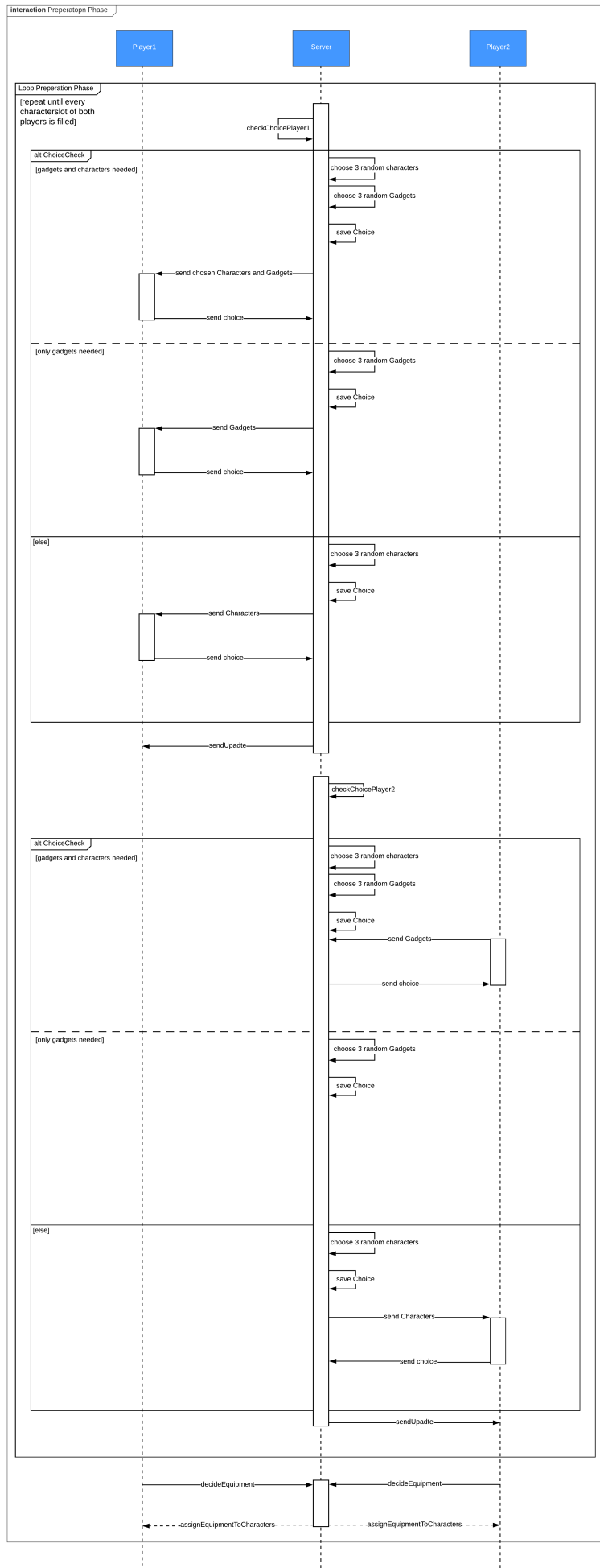
Lobby management player



Spectator lobby



Preperation Phase



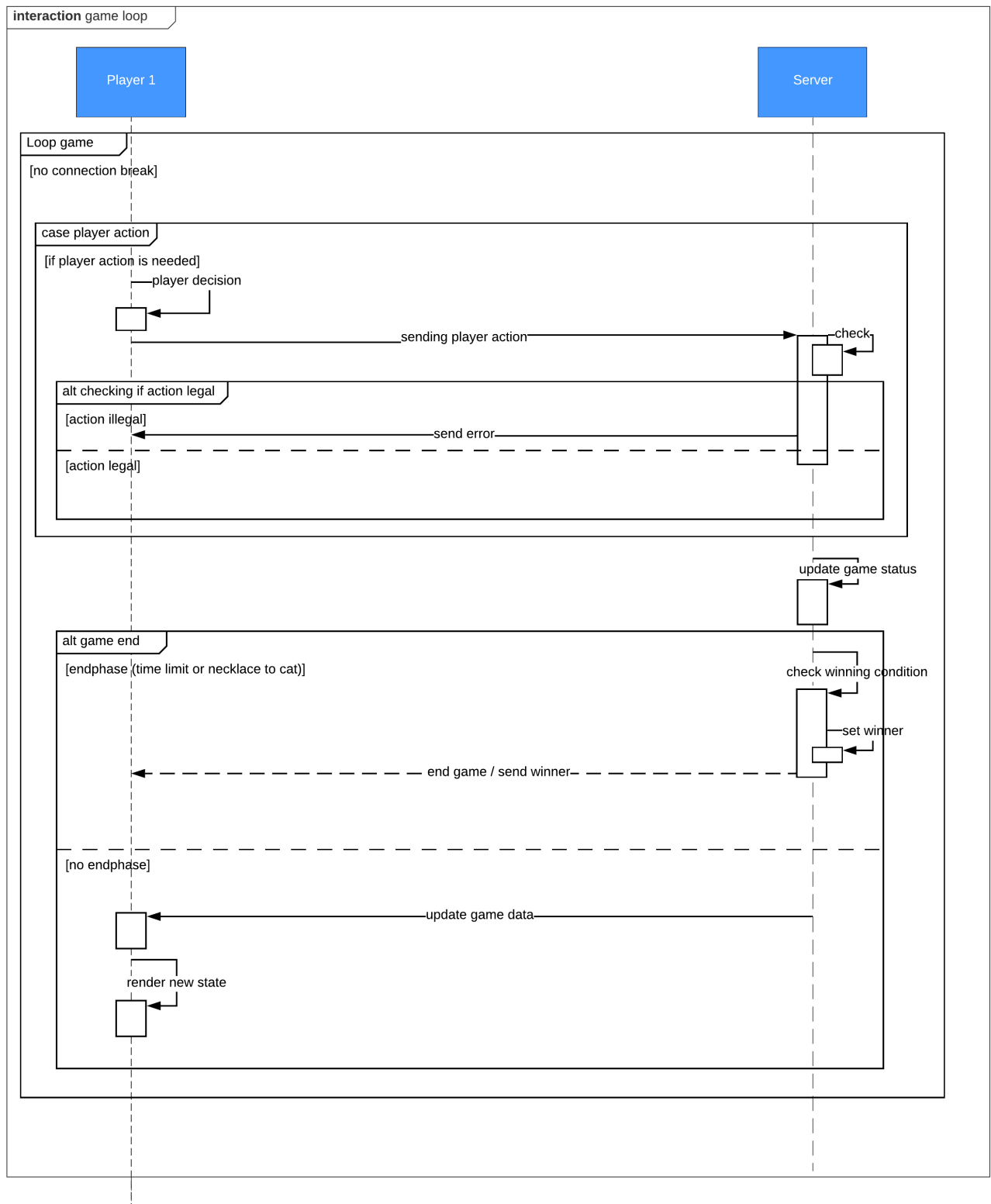
Wahlphase

Die einzelnen Wahlphasen der Spieler finden nebenläufig statt, sodass nicht beide Spieler das gleiche Item wählen

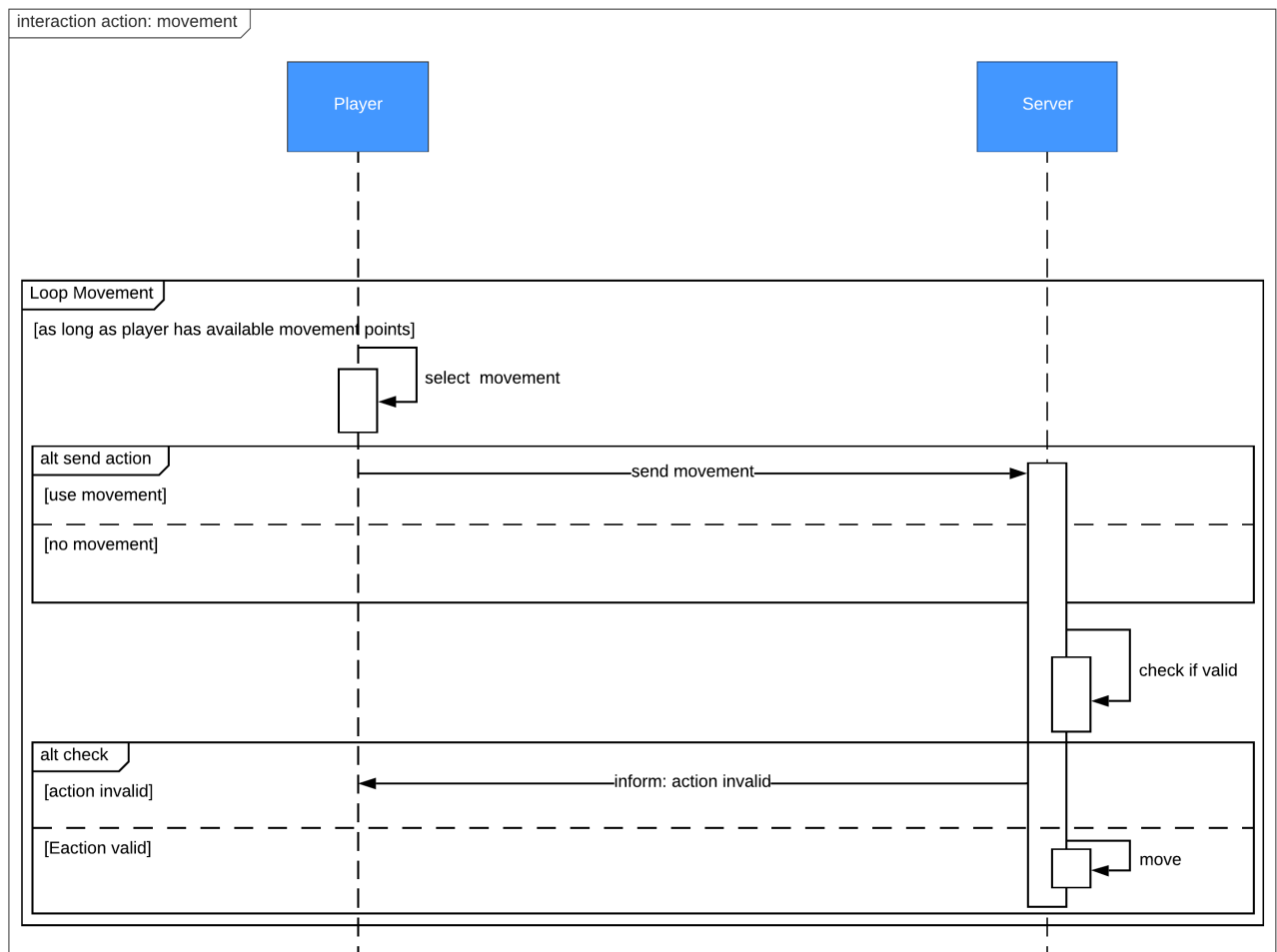
Falls ein Spieler nur noch 1 Charakter braucht, ihn aber laut Sequenzdiagramm 3 zur Verfügung gestellt werden, muss auch hier eine Überprüfung während der Wahl vorgenommen werden.

Ausrüstungsphase

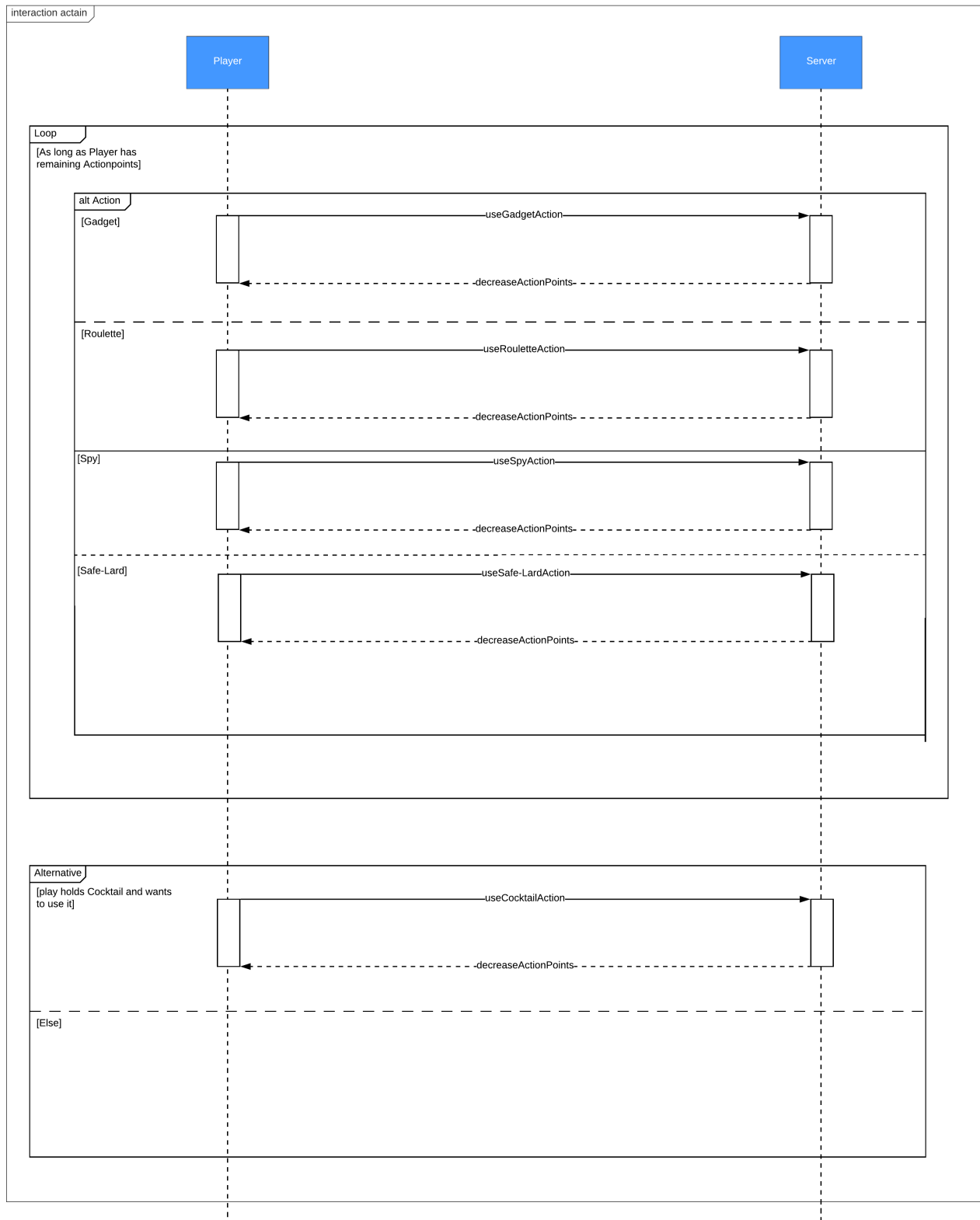
Game loop



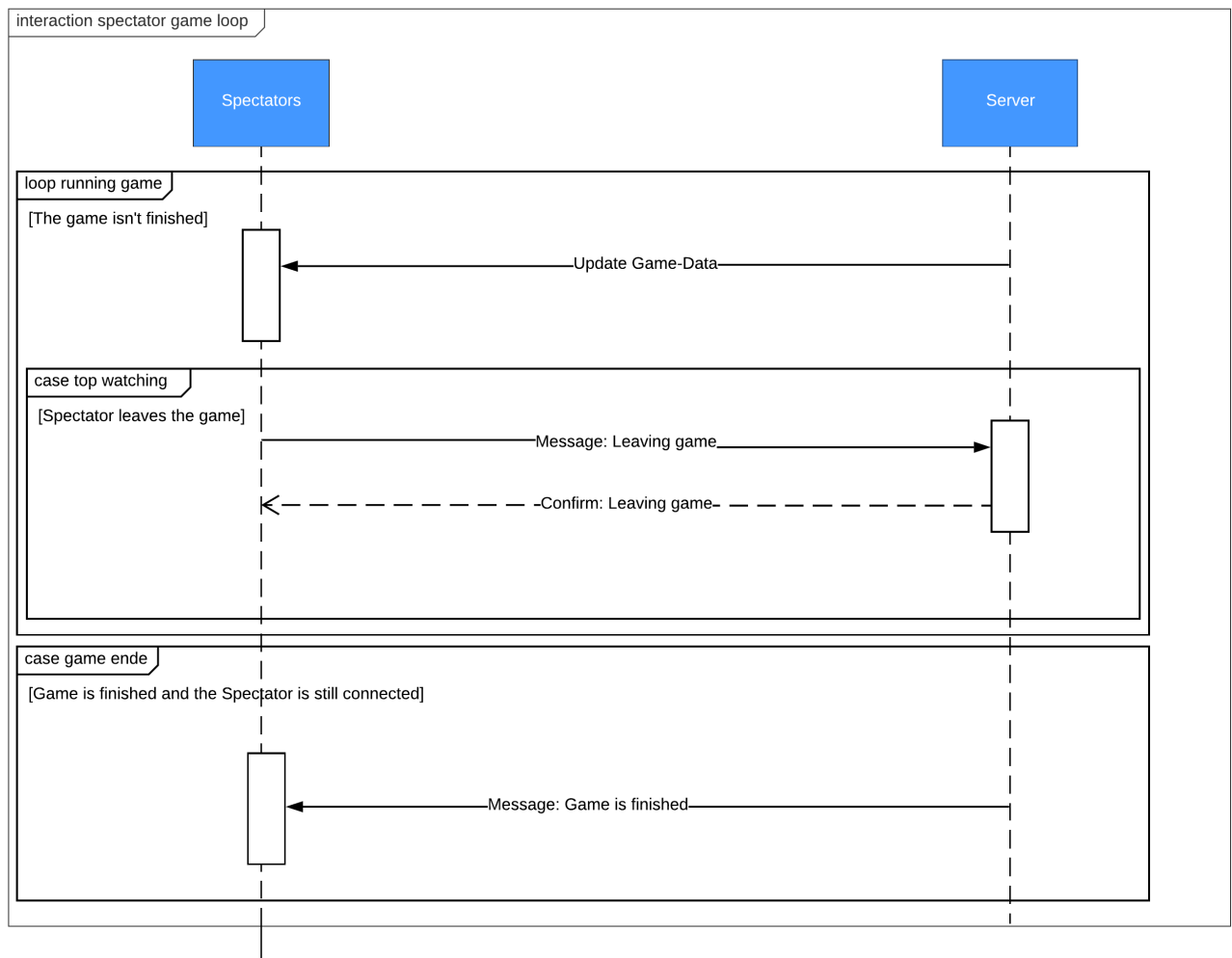
Action: Movement



Actions



Spectator Game loop

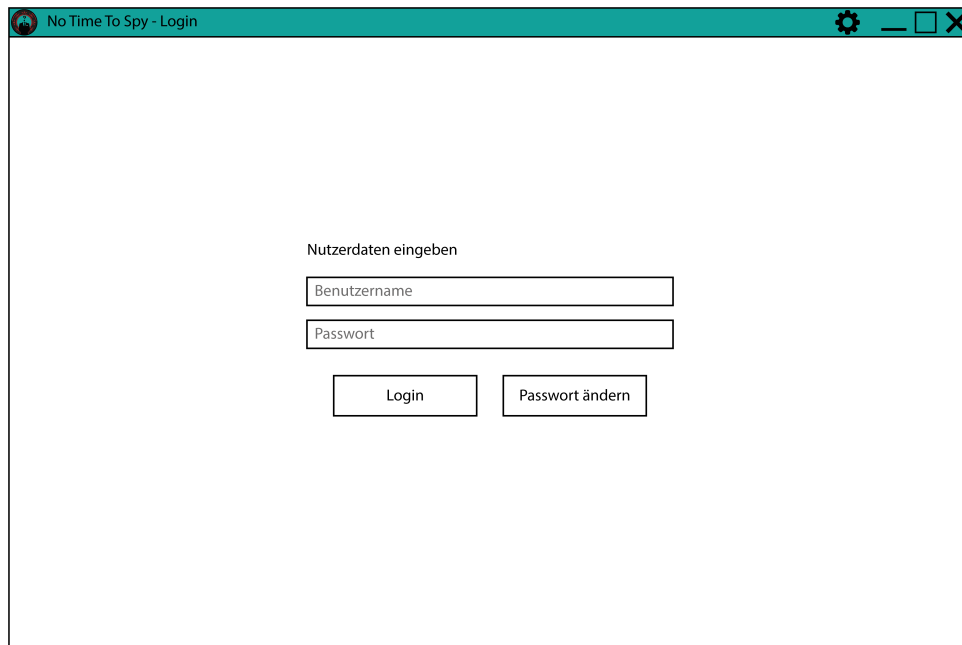


3.4 Systemschnittstellen

3.4.1 Graphische Gestaltung und Nutzungskonzept

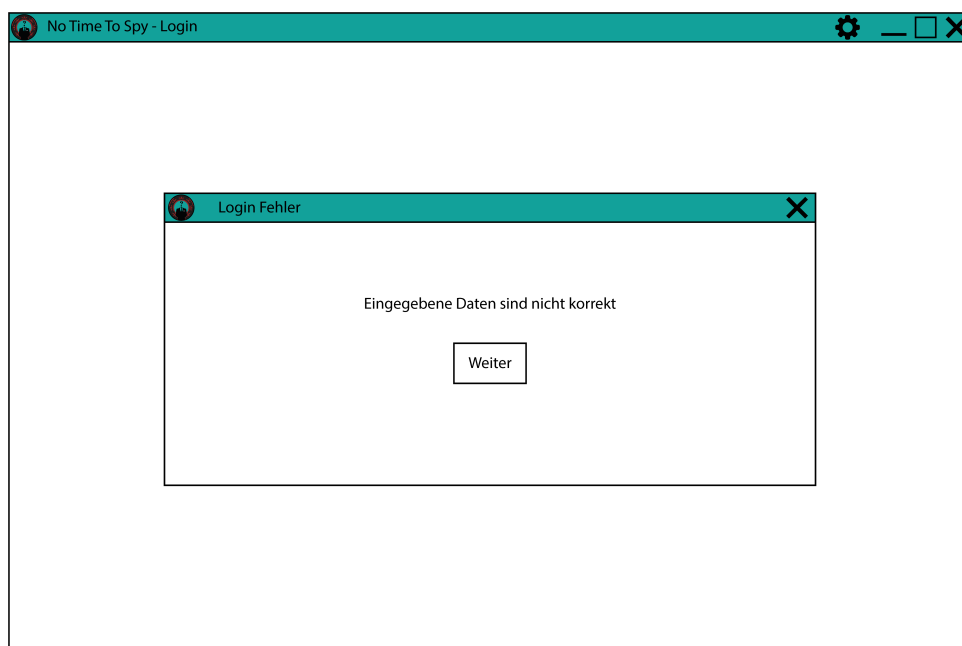
Login Fenster

Stellt dem Benutzer zwei Textfelder und zwei Buttons zur Verfügung. Das Benutzernamen Textfeld wird mit dem Benutzernamen des User befüllt. Das Passwort Textfeld wird mit dem Passwort des User befüllt. Bei richtiger Eingabe und drücken des Login Button wird das Hauptmenü Fenster geöffnet. Bei falscher Eingabe erscheint das Login Pop-up Fenster. Bei drücken des Passwort ändern Button wird das PW Ändern Fenster geöffnet. Mit dem Zahnradsymbol (oben rechts in der Ecke), kann jederzeit, außer im Spiel selbst, das Einstellungsfenster geöffnet werden.



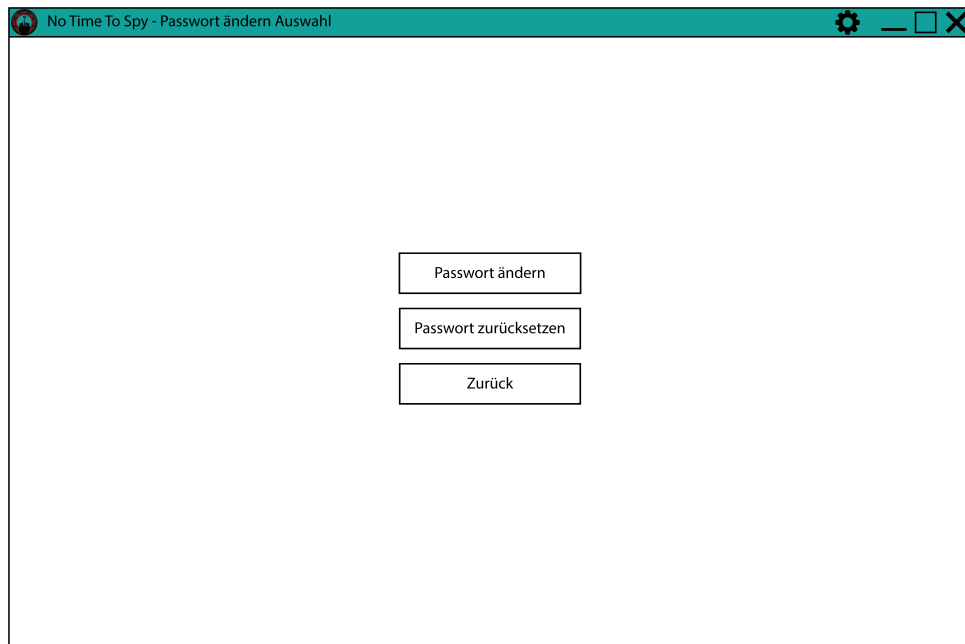
Login Pop-Up Fenster

Bei drücken des Weiter-Button wird das Login Fenster geöffnet.



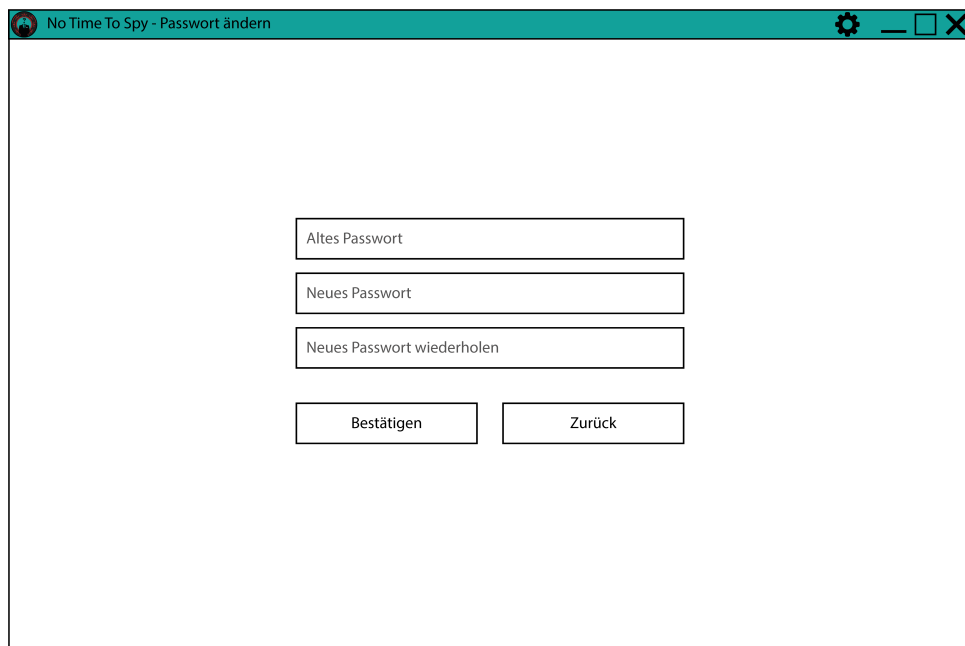
PW Ändern Auswahl Fenster

Wird der Passwort Ändern Button gedrückt kommt man zum PW Ändern Fenster. Bei drücken des Passwort zurücksetzen Buttons kommt man auch zum PW Ändern Fenster aber es wird zusätzlich das Passwort zurückgesetzt. Bei drücken des Zurück Button wird das Login Fenster aufgerufen.



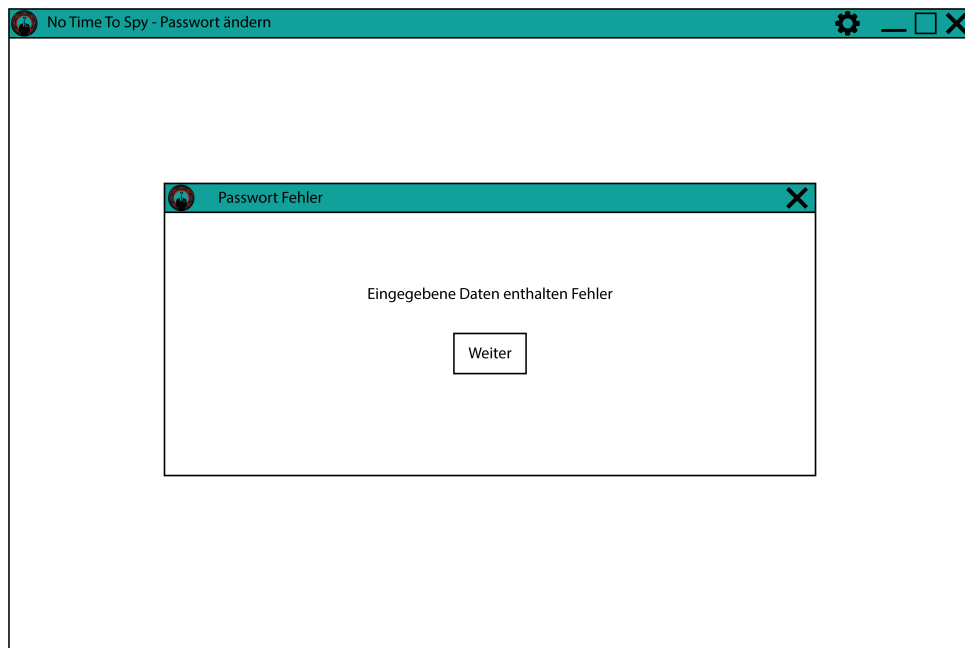
PW Ändern Fenster

Bei drücken des Zurück Button wird das Login Fenster aufgerufen. Wird der Bestätigen Button gedrückt und die Eingaben sind inkorrekt öffnet sich das PW Ändern Fail Fenster. Sind die Eingaben jedoch gültig, wird das Passwort geändert und man gelangt zurück zum Login Fenster. Die Textfelder Altes Passwort, Neues Passwort und Neues Passwort Wiederholen können dementsprechend mit Daten befüllt werden.



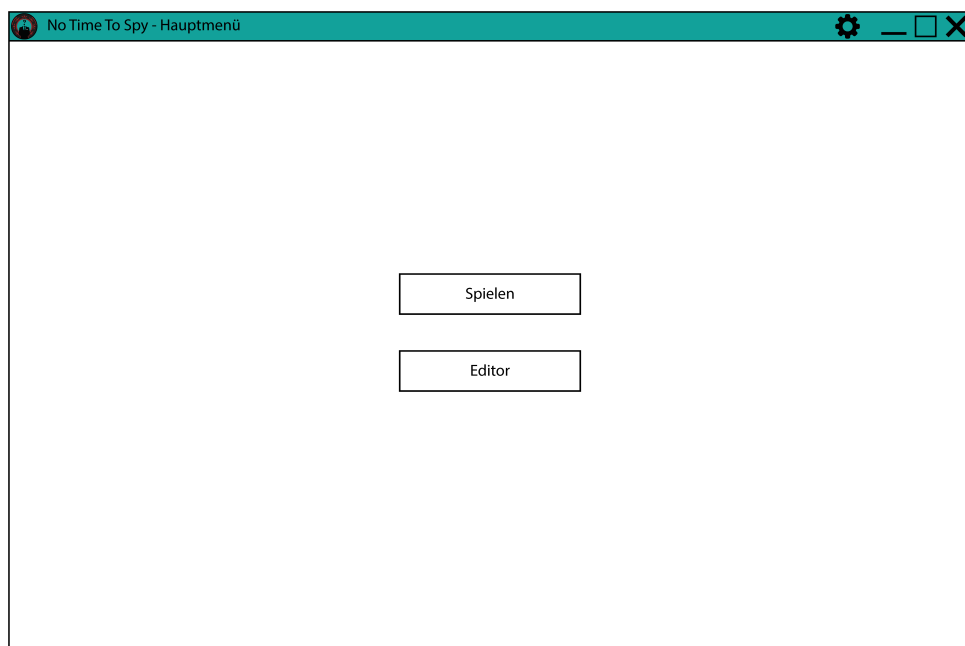
PW Ändern Fail Fenster

Bei drücken des Weiter Buttons kommt man zum PW Ändern Fenster.



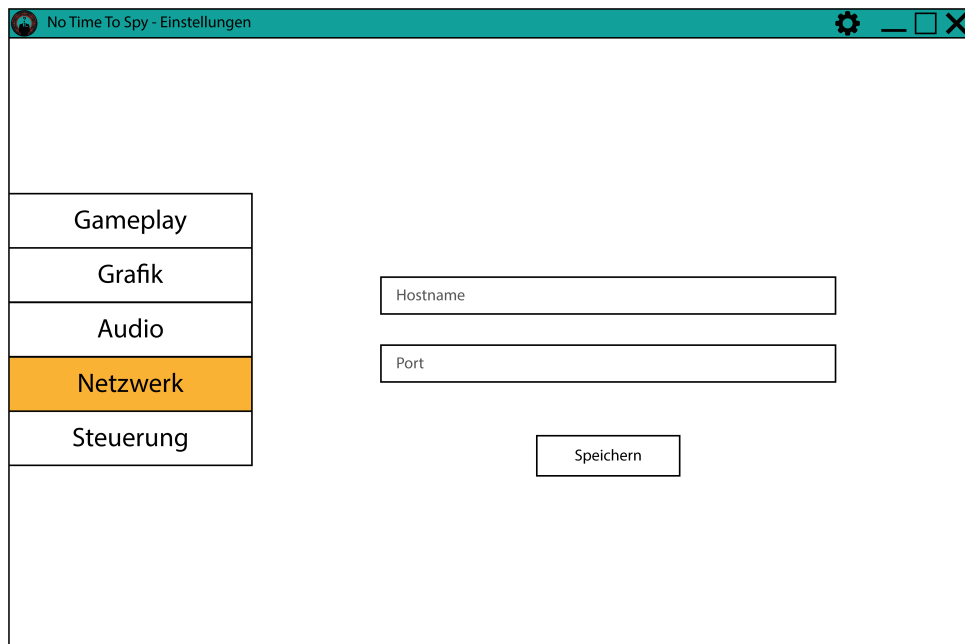
Hauptmenü Fenster

Bei einem Klick auf den Spielen Button wird das Lobby-Übersicht Fenster geöffnet. Falls der User auf den Editor Button klickt, wird das Level-Editor Fenster geöffnet.



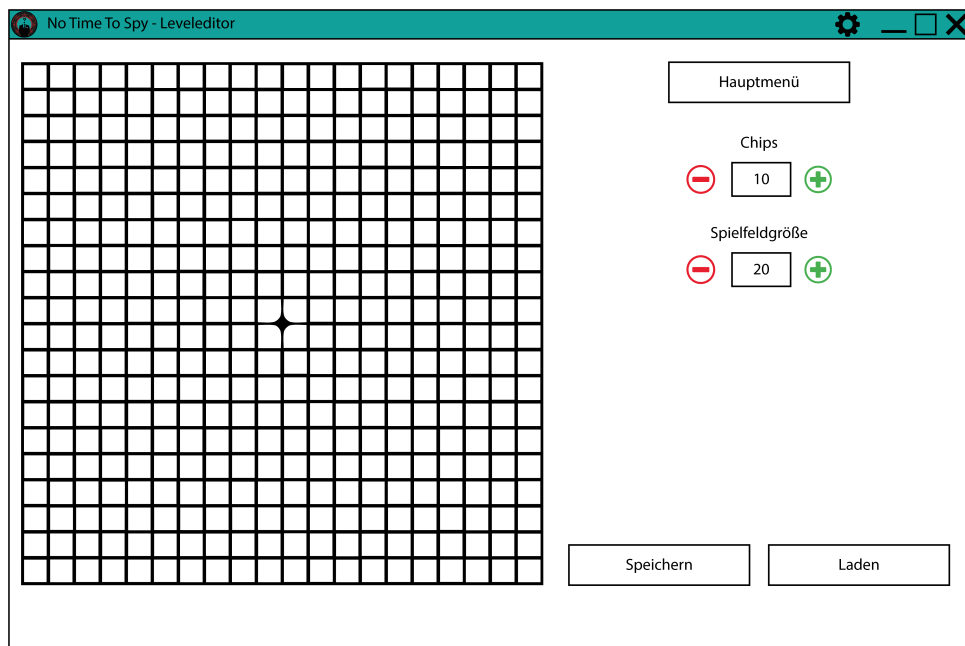
Einstellung Fenster

Bei Drücken auf einer der Buttons auf der linken Seite werden rechts weitere Einstellung zu diesem Thema geladen. Einstellung welche übernommen werden sollen, können dann nach der Veränderung, mit einem Klick auf den Speichern Button übernommen werden. Der Klick auf den Speichern Button schließt ebenfalls dieses Fenster und öffnet das zuletzt offene Fenster.



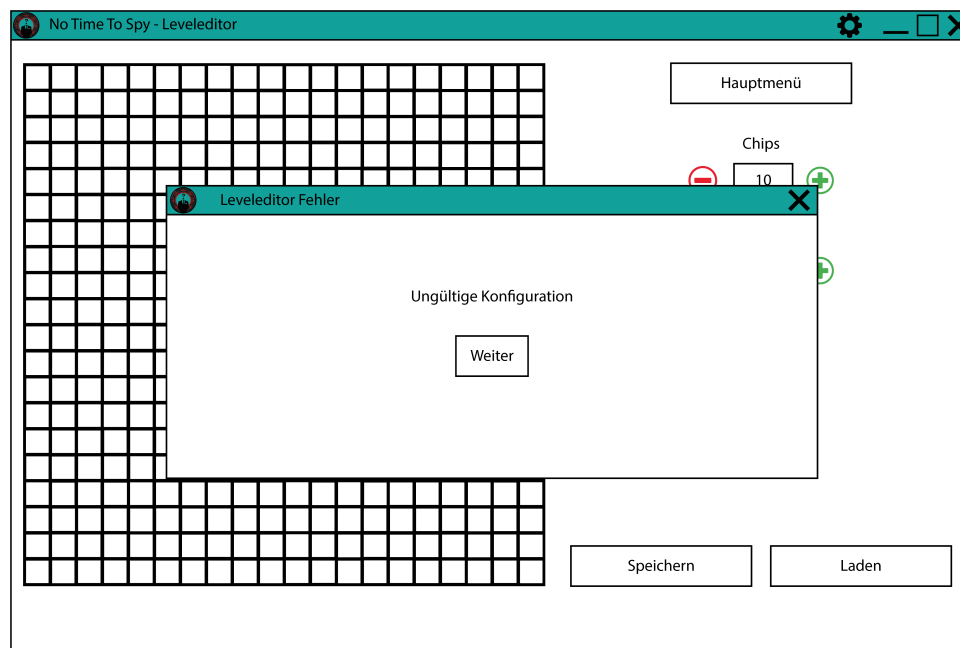
Level Editor Fenster

Der Hauptmenü Button führt zum Hauptmenü Fenster zurück. Die graphische Darstellung des Spielfelds kann mittels der UI rechts bearbeitet werden. Der Laden Button öffnet das Szenario Übersicht Fenster. Der Speichern Button speichert das Level Lokal. Falls eine Speicherung nicht möglich ist öffnet sich das Level Editor Pop-Up Fenster.



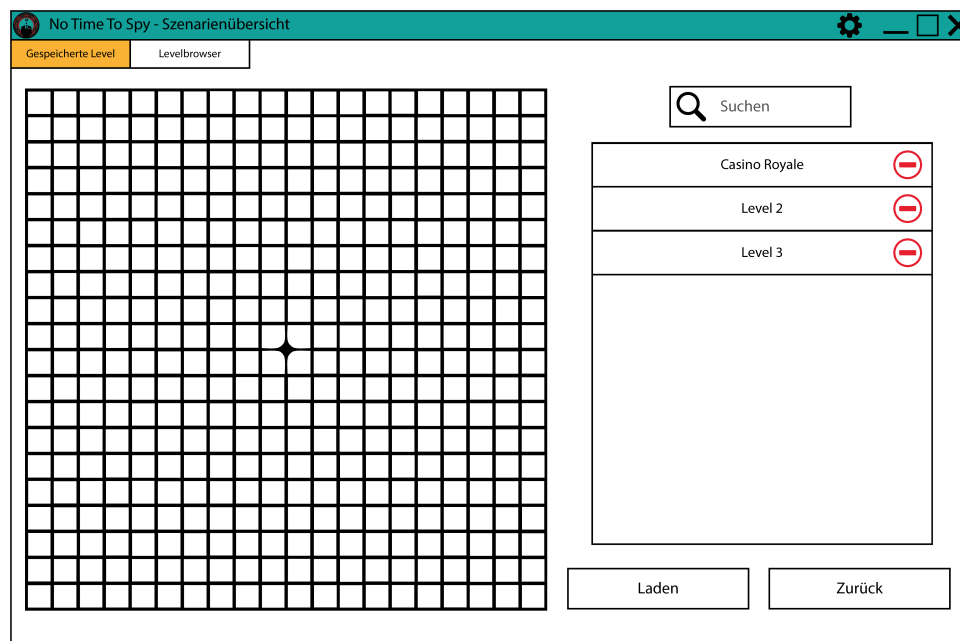
Level Editor Pop-Up Fenster

Dieses Pop-Up kann geschlossen werden indem der Weiter Button gedrückt wird.



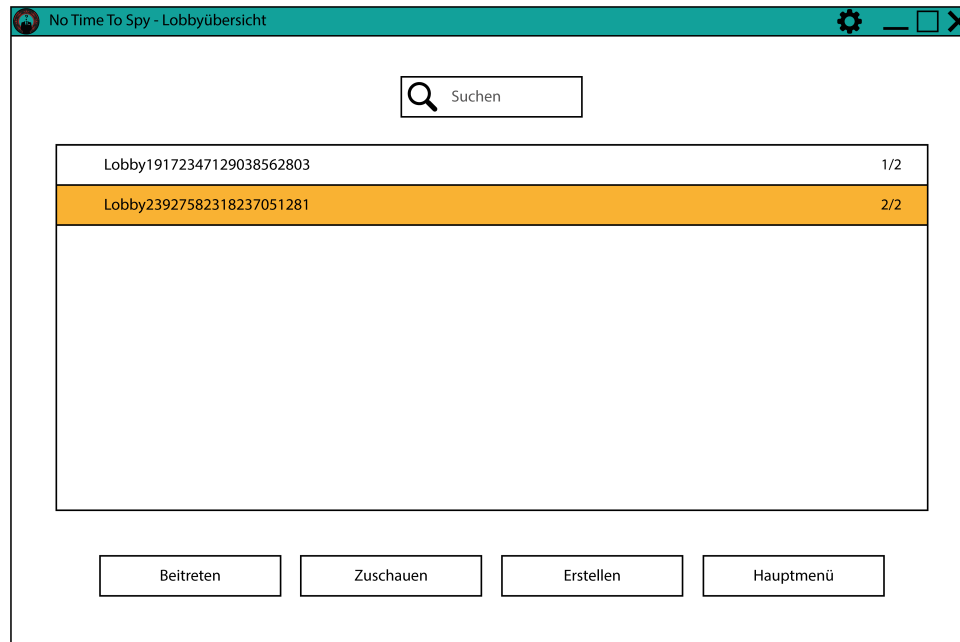
Szenario Übersicht Fenster

Die Tabs 'Gespeicherte Level' und 'Level Browser' können ausgewählt werden. Wenn der 'Gespeicherte Level' Tab ausgewählt wird, werden bei drücken des Suchen Buttons nur eigen erstellte Level angezeigt und bei 'Level Browser' alle Online verfügbare Level angezeigt. Wird dann rechts ein Level ausgesucht, wird links die entsprechende grafische Darstellung angezeigt. Wenn der 'Zurück' Button gedrückt wird, wird das Editor Fenster aufgerufen. Bei drücken des 'Auswählen' Button wird das aktuelle Level in das Editor Fenster geladen.



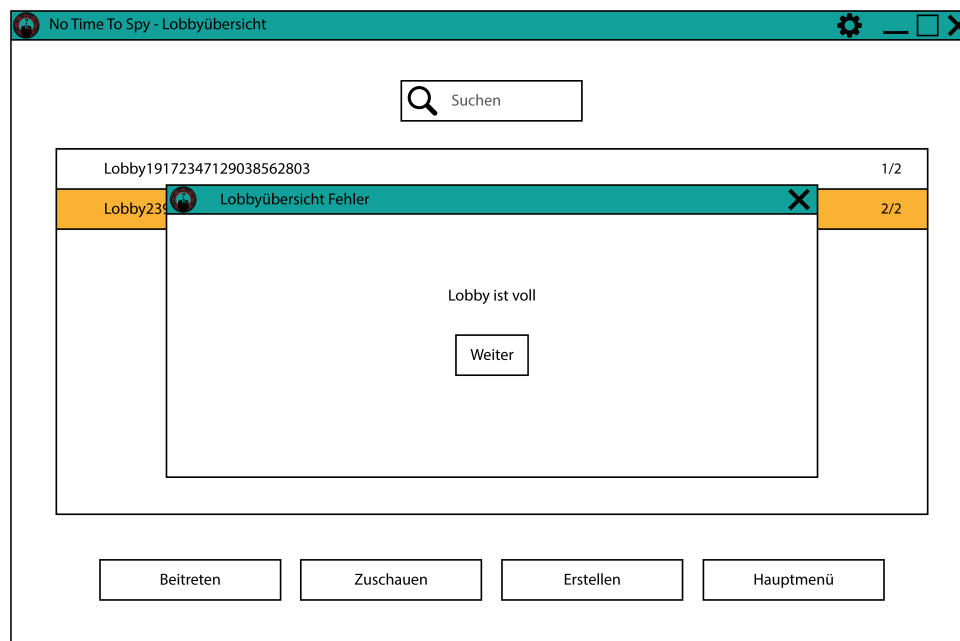
Lobby Übersicht Fenster

Dieses Fenster stellt eine Lobbysliste zur Verfügung. Das Suchen Textfeld liefert in der Liste Lobbies mit den eingegeben Parametern zurück. Der Hauptmenü Button führt zum Hauptmenü Fenster. Falls eine Lobby aus der Liste ausgewählt ist können die Knöpfe Zuschauen und Beitreten angeklickt werden und es wird das Lobby Fenster geöffnet. Wenn jedoch die Lobby voll ist und der Zuschauen Button gedrückt wird, wird das Lobby Übersicht Pop-Up Fenster geöffnet. Beim drücken des Erstellen Buttons wird das Lobby Fenster geöffnet mit nur dem erstellenden User als Teilnehmer.



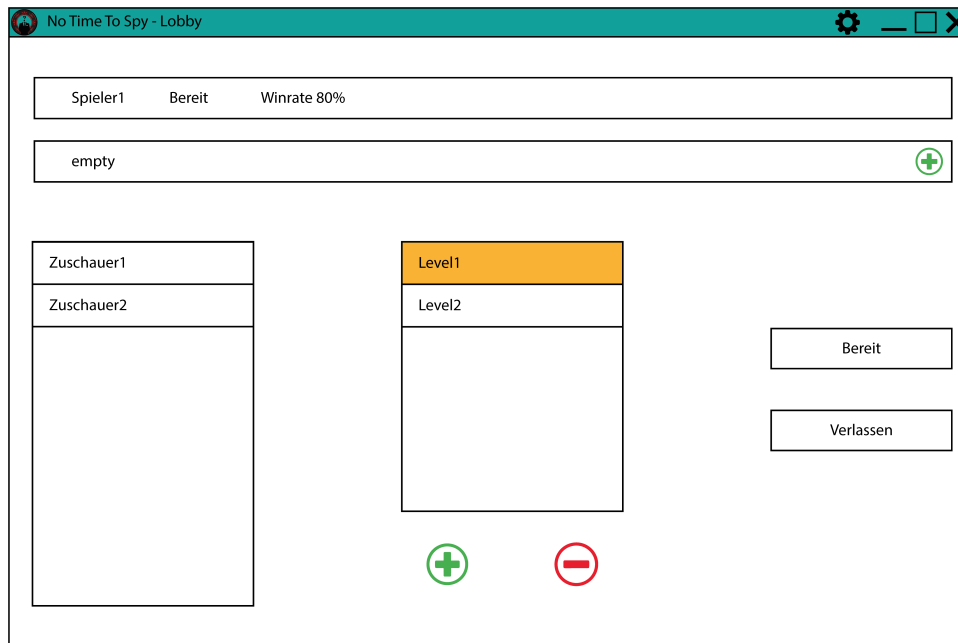
Lobby Übersicht Pop-Up Fenster

Wenn der Weiter Button gedrückt wird kommt der User zum Lobby Übersicht Fenster zurück.



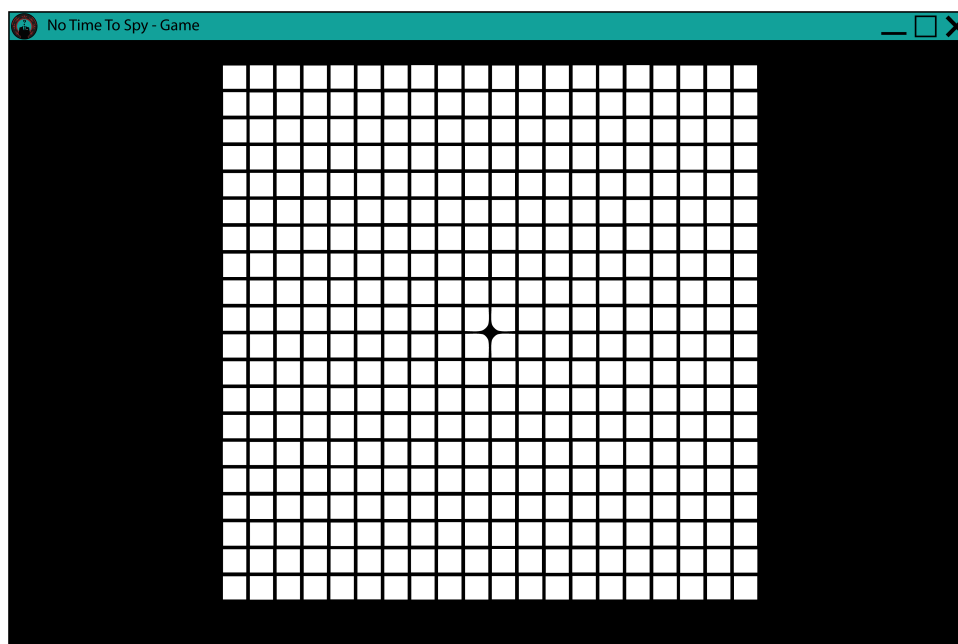
Lobby Fenster

Das Fenster zeigt den Spieler1 an und Spieler2. Falls Spieler2 noch nicht besetzt ist kann per drücken des + Knopfes eine KI hinzugefügt werden. Die Zuschauerliste zeigt an welche User alles als Zuschauer aktiv sind. Falls ein User den Bereit Button drückt wird er als Bereit markiert. Bei drücken des Verlassen Buttons wird dieser User die Lobby verlassen und das Lobby Übersicht Fenster wird geöffnet. Bei drücken des + unter des Levelauswahl Feldes wird dem User die Möglichkeit gestellt das Level auszuwählen. Bei drücken des - Buttons wird das aktuell ausgewählte Level verworfen. Falls beide Spieler bereit sind wird das Spiel nach einer Zeit automatisch gestartet und das Game Fenster wird geöffnet.



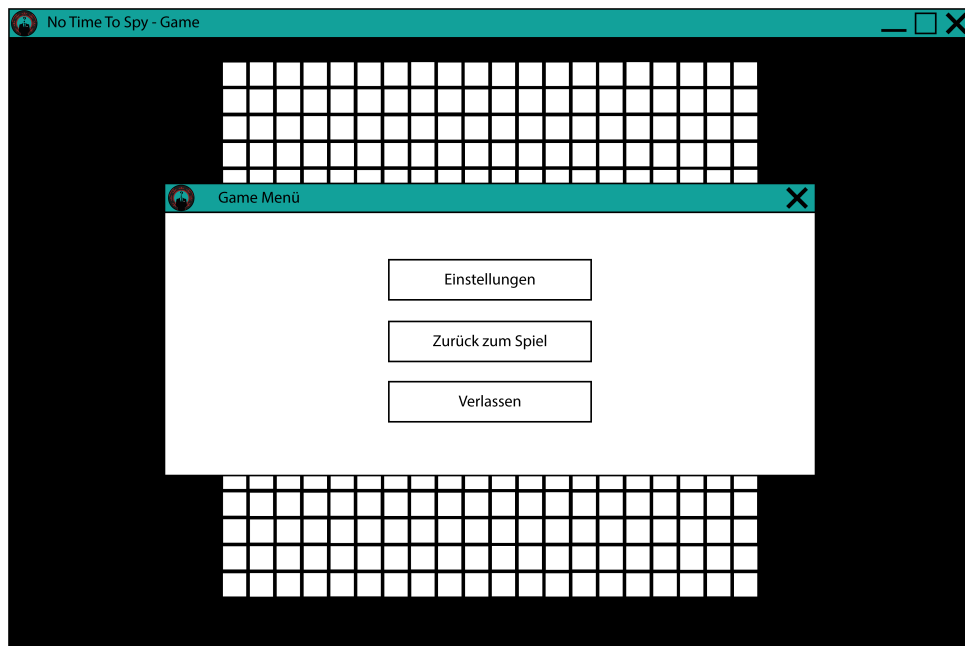
Game Fenster

Im Game Fenster wird das Spiel angezeigt. Wird die ESC Taste während des Spiels gedrückt öffnet sich das Game Menü. Verlässt der gegnerische Spieler das Spiel wird das Game Pop-Up Fenster geöffnet.



Game Menü Fenster

Das Menü hat die Auswahl Einstellungen, Zurück zum Spiel und Verlassen. Wird der Einstellungen Button gedrückt wird das Einstellungen Fenster geöffnet, mit zusätzlichen Einstellungen, welche nur von hier aus erreichbar sind. Bei Drücken des Zurück zum Spiel Button wird das Game Fenster aufgerufen. Falls der Verlassen Button gedrückt wird, verlässt der User das Spiel und gelangt zum Hauptmenü Fenster.

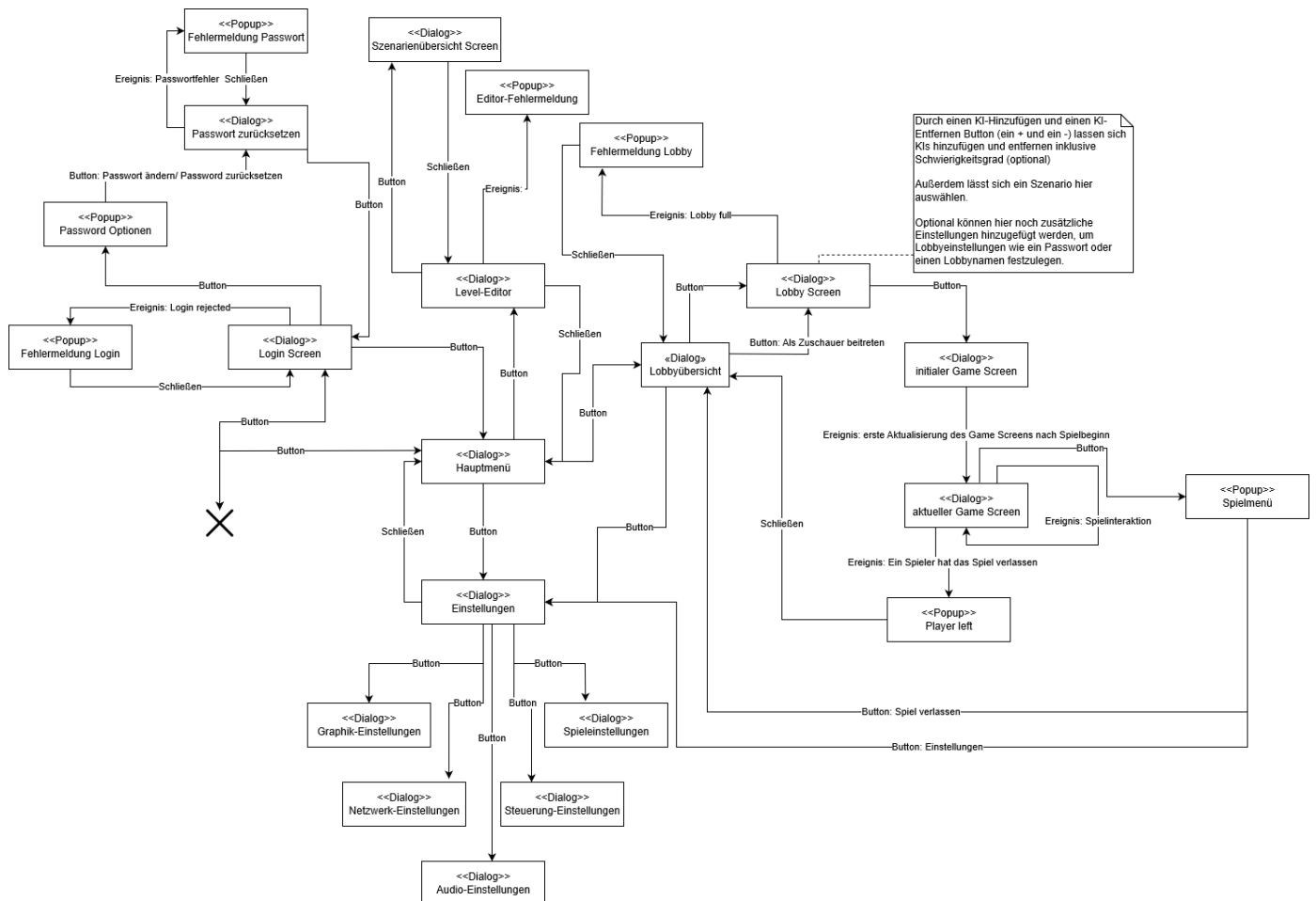


Game Pop-Up Fenster

Wird der Weiter Button gedrückt gelangt der User zum Hauptmenü Fenster.



Im folgenden Diagramm handelt es sich um ein Dialogstrukturdiagramm der verwendbaren UI in unserem Client. Anschließend folgt eine Beschreibung mit näheren Details zu den Vorgängen innerhalb des Diagramms.



ID	DS01
BEZEICHNUNG:	Fehlermeldung Passwort
BESCHREIBUNG:	Diese Fehlermeldung entsteht genau dann, wenn bei der Passwort zurücksetzen-Aktion ein Fehler auftritt.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS02
BEZEICHNUNG:	Passwort zurücksetzen
BESCHREIBUNG:	Dieser Dialog wird angezeigt, wenn der Benutzer den Passwort zurücksetzen-Button betätigt.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten

ID	DS03
BEZEICHNUNG:	Passwort Optionen
BESCHREIBUNG:	Dieses Popup erscheint, wenn auf dem Login-Screen der Passwort-Optionen Button betätigt wird. Das ist notwendig um Passwortaktionen auszuführen.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS04
BEZEICHNUNG:	Fehlermeldung Login
BESCHREIBUNG:	Diese Fehlermeldung erscheint, falls ein Benutzer für das Login rejected wird.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS05
BEZEICHNUNG:	Login Screen
BESCHREIBUNG:	Dieser Screen ist der erste, der für einen Benutzer erscheint. Hierbei muss sowohl ein Benutzername als auch ein Passwort eingegeben werden, welche mit den jeweiligen Datenbankeinträgen abgeglichen werden
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS06
BEZEICHNUNG:	Verlassen bestätigen
BESCHREIBUNG:	Dieser Screen dient dazu alle erstellten Szenarien anzuzeigen. Dabei werden sowohl die des aufrufenden Benutzers, als auch die, die auf einem Server synchronisiert werden angezeigt. Diese sind optional und können beispielsweise bereits früher erstellte Szenarien enthalten.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF01 - Szenario erstellen
ID	DS07
BEZEICHNUNG:	Editor-Fehlermeldung
BESCHREIBUNG:	Diese Fehlermeldung erscheint, falls bei Konfiguration innerhalb des Level-Editors fehlerhafte Eingaben getätigt werden.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF01 - Szenario erstellen

ID	DS08
BEZEICHNUNG:	Level-Editor
BESCHREIBUNG:	Dieser Dialog wird aufgerufen indem man aus dem Hauptmenü durch einen Button darauf zugreift. In diesem sind die verschiedenen Level-Konfigurationen und damit das Erstellen von Szenarien zu tätigen.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF01 - Szenario erstellen
ID	DS09
BEZEICHNUNG:	Hauptmenü
BESCHREIBUNG:	Das Hauptmenü stellt einen zentralen Bestandteil des Clients dar. Von hier aus gelangt man durch unterschiedliche Buttons einerseits in das Spiel selbst und andererseits aus dem Client heraus
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF01 - Szenario erstellen, AF02 - Spielpartie starten
ID	DS10
BEZEICHNUNG:	Einstellungen
BESCHREIBUNG:	Der Einstellungen-Dialog beinhaltet die Möglichkeit auf die einzelnen anderen Einstellungen-Dialoge zuzugreifen. Dies geschieht durch Buttons mit denen man zu den anderen spezielleren Einstellungsdialogen gelangt.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS11
BEZEICHNUNG:	Graphik-Einstellungen
BESCHREIBUNG:	In diesem Dialog lassen sich Graphikeinstellungen wie z.B. die Qualität der Anzeige verwalten. (noch optional)
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS12
BEZEICHNUNG:	Netzwerk-Einstellungen
BESCHREIBUNG:	In diesem Dialog lassen sich Verbindungen verwalten. z.B. das ändern des Spielervers.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS13
BEZEICHNUNG:	Audio-Einstellungen
BESCHREIBUNG:	Hier lassen sich alle möglichen Einzelheiten für eine verbesserte User-Experience in Hinsicht auf den Sound während und außerhalb des Spiels einstellen. z.B. Lautstärkeverhältnisse
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten

ID	DS14
BEZEICHNUNG:	Steuerung-Einstellungen
BESCHREIBUNG:	In diesem Dialog lässt sich die Steuerung umstellen. Auch wenn dies bei einem (möglicherweise) mausbasiertem Spiel als sinnlos erscheinen mag, kann hier z.B. der rechte und linke Mauszeiger invertiert werden.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS15
BEZEICHNUNG:	Spieleinstellungen
BESCHREIBUNG:	Hier werden allgemeine Einstellungen zum Spiel selbst verwaltet.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS16
BEZEICHNUNG:	Fehlermeldung Lobby
BESCHREIBUNG:	Diese Fehlermeldung erscheint, falls ein Benutzer versucht in einer Lobby (bspw. als Zuschauer) einzutreten welche voll ist, also eine bestimmte Anzahl an z.B. Zuschauern überschreitet. Bei dem Schließen dieses Popups gelangt man wieder bei der Lobbyübersicht, welche im Folgenden beschrieben wird.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS17
BEZEICHNUNG:	Lobbyübersicht
BESCHREIBUNG:	Die Lobbyübersicht dient der Darstellung einer Liste aus bereits bestehenden Lobbys. Durch verschiedene Buttons können zusätzlich zu dem hier Dargestellten Lobbys hinzugefügt, entfernt oder eigene Lobbys als privat markiert werden.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS18
BEZEICHNUNG:	Lobby Screen
BESCHREIBUNG:	Der Lobby Screen dient der Übersicht einer einzelnen Lobby. Auf diesen gelangt man durch den Beitritt einer Lobby (als Spieler oder Zuschauer). Innerhalb dieses Screens lassen sich KIs durch + und - Buttons hinzufügen und entfernen, deren Schwierigkeitsgrad einstellen und Szenarien auswählen.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF02 - Spielpartie starten
ID	DS19
BEZEICHNUNG:	initialer Game Screen
BESCHREIBUNG:	Dieser Screen ist der erste erscheinende Game Screen, welcher durch das Drücken des Spiel Starten-Buttons innerhalb der Lobby, erreicht wird. Dieser enthält das initiale Spielbrett.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF03 - Team zusammenstellen, AF04 - Szenario spielen

ID	DS20
BEZEICHNUNG:	aktueller Game Screen
BESCHREIBUNG:	Dieser Screen wird immer wieder refresht um stets eine aktuelle Darstellung des Spielbretts zu gewährleisten. Durch einen Button lässt sich das Spielmenü erreichen. Ansonsten wird hier das Spiel selbst angezeigt.
SCHNITTSTELLENART:	Dialog
ZUORDNUNG AF:	AF04 - Szenario spielen, AF05 - Szenario beobachten, AF06-AF18 - Spielerinteraktionen bzw. Spielablauf
ID	DS21
BEZEICHNUNG:	Player left
BESCHREIBUNG:	Dieses Popup erscheint, falls ein Spieler in einer Spielpartie alleine gelassen wurde. Nach Schließen dieses Popups wird dem allein gelassenen Spieler die Lobbyübersicht angezeigt.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF08 - Game over
ID	DS22
BEZEICHNUNG:	Spielmenü
BESCHREIBUNG:	Das Spielmenü stellt eine zentrale Möglichkeit dar das Spiel zu konfigurieren, zu verlassen, zu pausieren oder fortzusetzen. Dies geschieht mittels unterschiedlicher Buttons.
SCHNITTSTELLENART:	Popup
ZUORDNUNG AF:	AF04 - Szenario spielen, AF05 - Szenario beobachten

4 Randbedingungen

4.1 Qualität

ID	QA1
TITEL:	Robustheit
BESCHREIBUNG:	Die Anwendung darf nicht abstürzen. Bei 100 Spielen darf maximal 1 Spiel aufgrund eines Fehlers abgebrochen werden.
BEGRÜNDUNG:	Ein möglichst fehlerfreies Spiel ist notwendig für gutes Spielerlebnis. Zu viele Fehler führen zu Frustration und Verlust des Spielspaßes der Spieler.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer
ID	QA2
TITEL:	Verfügbarkeit
BESCHREIBUNG:	Die Anwendung muss korrekt auf zulässige Benutzereingaben reagieren. Auf Benutzereingaben muss bei der nächsten Bildwiederholung reagiert werden.
BEGRÜNDUNG:	Eine zuverlässige Verarbeitung von Benutzereingaben ist ebenfalls dringend notwendig, da auch dies andernfalls zu Frustration und Verlust am Spielspaß führen würde.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Benutzer
ID	QA3
TITEL:	Testfähigkeit
BESCHREIBUNG:	Für die Anwendung muss eine Testumgebung existieren, die das einfache und reproduzierbare Testen der Funktionen erlaubt. Die Testfälle müssen eine line coverage von mindestens 80 Prozent erreichen.
BEGRÜNDUNG:	Eine zuverlässige Verarbeitung von Benutzereingaben ist ebenfalls dringend notwendig, da auch dies andernfalls zu Frustration und Verlust am Spielspaß führen würde.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	++
AKTEURE:	Entwickler
ID	QA4
TITEL:	Dokumentation
BESCHREIBUNG:	Mindestens 80 Prozent der implementierten Funktionen sollen mithilfe von JavaDoc dokumentiert werden.
BEGRÜNDUNG:	Die Dokumentation ist notwendig, da das Projekt von mehreren Entwicklern gleichzeitig bearbeitet wird. Deshalb ist Übersichtlichkeit notwendig, dass die Methoden von allen nachvollzogen werden können. Zudem muss das Programm auch für andere Leute, die dieses später verwenden, verständlich sein.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler

ID	QA5
TITEL:	Bildfrequenz
BESCHREIBUNG:	Das Spiel soll mit einer durchschnittlichen Bildfrequenz von 60 Bildern pro Sekunde animiert werden.
BEGRÜNDUNG:	60 Bilder pro Sekunde sind mindestens notwendig um das Spiel flüssig darstellen zu können.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler, Benutzer

ID	QA6
TITEL:	Programmiersprache
BESCHREIBUNG:	Als Programmiersprachen werden Java, JavaScript, c# und C++ verwendet.
BEGRÜNDUNG:	Es muss im Vorhinein klar definiert sein welche Programmiersprachen zur Umsetzung verwendet werden, sodass sich jedes Teammitglied damit vertraut machen kann.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler

ID	QA7
TITEL:	Benutzerschnittstelle
BESCHREIBUNG:	Die Benutzerschnittstelle wird in Englisch gestaltet sein.
BEGRÜNDUNG:	International verständlich.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler, Benutzer

ID	QA8
TITEL:	Implementierungssprache
BESCHREIBUNG:	Die Implementierungssprache wird Englisch sein.
BEGRÜNDUNG:	Wird verlangt.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler

ID	QA9
TITEL:	Plattformen
BESCHREIBUNG:	Der Benutzer-Client und Editor werden auf einer aktuellen Version von Microsoft laufen.
BEGRÜNDUNG:	Windows ist das meist verbreitetste Betriebssystem.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler , Benutzer

ID	QA10
TITEL:	Netzwerkkommunikation und Nachrichtenprotokoll
BESCHREIBUNG:	Als Netzwerkprotokoll wird das WebSocket-Protokoll verwendet. Über die WebSocket-Verbindung werden Textstrings im UTF-8 Encoding ausgetauscht, die im Format JSON repräsentierte Nachrichten des anwendungsspezifischen Spielprotokolls enthalten
BEGRÜNDUNG:	vorgegeben
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler

ID	QA11
TITEL:	Ressourcenverbrauch
BESCHREIBUNG:	Die für das Spiel benötigte Rechnerkapazität und Speicherkapazität soll möglichst gering gehalten werden. Zudem sollen diese möglichst effizient ausgeschöpft werden.
BEGRÜNDUNG:	Das Spiel soll auf möglichst allen Rechnern spielbar sein.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler

ID	QA12
TITEL:	Ressourcenverbrauch
BESCHREIBUNG:	Die für das Spiel benötigte Rechnerkapazität und Speicherkapazität soll möglichst gering gehalten werden. Zudem sollen diese möglichst effizient ausgeschöpft werden.
BEGRÜNDUNG:	Das Spiel soll auf möglichst allen Rechnern spielbar sein.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler

ID	QA13
TITEL:	Änderbarkeit
BESCHREIBUNG:	Das Spiel soll nachträglich wartbar und modifizierbar sein, um Änderungen der Anforderungen schnell anwenden zu können.
BEGRÜNDUNG:	Fehler und Änderungen der Anforderungen müssen einfach behandelbar sein, da diese immer auftreten.
ABHÄNGIGKEITEN:	
PRIORITÄT:	+
AKTEURE:	Entwickler

4.2 Betriebskonzept

Diese Anwendung wird für eine Desktopumgebung mit installiertem Windows-Betriebssystem entwickelt und ermöglicht das Spielen des rundenbasierten Online-Strategiespiels "No Time To Spy". Dabei kann in Echtzeit gegen einen anderen Spieler oder gegen eine KI angetreten werden. Eine Runde kann aber auch passiv beobachtet werden. Mit Hilfe eines integrierten Editors kann der Spieler zusätzlich eigene Szenarien erstellen, welche dann in Partien gespielt werden können. Das Spiel sollte dabei möglichst interaktiv erlernt werden können und einfach zu verstehen sein.

Es kann außerdem vollständig mit der Maus gesteuert werden und deshalb ist eine Weiterentwicklung auf Android/iOS-Systeme denkbar. Die Unterstützung von anderen Betriebssystemen, wie Linux, ist zusätzlich ein mögliches Ziel der Erweiterung der Anwendung.

4.3 Entwicklungsvorgaben

Die Entwicklung findet voraussichtlich hauptsächlich mit der Programmiersprache Java und der Entwicklungsumgebung IntelliJ IDEA statt. Hierbei werden KI und Server durch die Verwendung von Docker in Container gewrappt, um eine einfache und vor allem plattformunabhängige Nutzung der Software zu gewährleisten. Das Projekt wird agil mit Scrum organisiert. Die verschiedenen Rollen sind wie folgt aufgeteilt:

- Product Owner: Ismail Memis
- Scrum Master: Meriton Dzemaili
- Team: Christian Wendlinger, Marios Sirtmatsis, Luca Uihlein, Rinor Asaj, Sedat Qaja.

Die zu erledigenden Aufgaben sind in verschiedene Meilensteine unterteilt. Hierbei handelt es sich sowohl um die Anforderungsanalyse und den Entwurf, als auch die Implementierung der Software. Dokumentierung und Programmierung

finden ausschließlich auf Englisch statt, um eine universelle Verständlichkeit des Codes zu gewährleisten.

4.4 Abnahmekriterien

Voraussetzung für eine erfolgreiche Abnahme sind eine fristgerechte Abgabe der vorgegebenen Meilenstein, sowie eine vom Tutor für ausreichend erbrachte Leistung. Des weiteren muss das System so weit getestet werden, dass die gegebenen Anforderungen zu genüge erfüllt werden.

Damit dem Spieler eine fehlerfreie Betrieb zugesichert werden kann, darf das System bei höchstens einem von 100 Spielen eine Fehlermeldung und dadurch einen Spielabbruch generieren. Danach wird das System von unabhängigen Testpersonen auf Fehler geprüft. Die resultierenden Fehler müssen dann behoben werden.

Die letzte Prüfinstanz besitzt der Kunde, dieser bekommt das System übergeben. Falls der Kunde mit dem System zufrieden ist, gilt die Abnahme als erfolgreich.

5 Anhang