

Fachwissen

Begriff	Aktion
Beschreibung	Stellt eine vom Spieler festgelegte Handlung in Abhängigkeit der Aktionspunkte (AP) während einer Phase dar.
Ist-ein	-
Kann-sein	Angriffs-, Spionage-, Inter-, Bewegungsaktion
Aspekt	Steuert die Spielfigur.
Beispiele	Spieler A spielt am Roulettetisch eine Runde.
Synonym	Entscheidung

Begriff	Aktionszug
Beschreibung	Stellt einen Zug während einer Runde dar, in der die Spieler ihren PC eine verfügbare Aktion ausführen lassen.
Ist-ein	Zugphase
Kann-sein	-
Aspekt	Möglichkeit zur Interaktion der PC mit den Spielinhalten.
Beispiele	Spieler A öffnet mit Charakter 1 den Tresor 2.

Begriff	Angriff
Beschreibung	Während einer Runde können Spieler ihren Charakter Angriffe mithilfe von Gadgets auf Charaktere der anderen Fraktion oder NPC ausführen lassen.
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	-
Aspekt	Hilfe zur Sicherstellung eines eindeutigen Siegers.
Beispiele	Ein Charakter von Spieler 1 schüttet einen Cocktail auf einen Charakter von Spieler 2.

Begriff	Bar-Tisch
Beschreibung	Ein Bar-Tisch auf dem zu Beginn jeder Runde ein Cocktail steht. Dieses Feld ist nicht betretbar.
Ist-ein	Feldart
Kann-sein	-
Aspekt	Möglichkeit zur Einschränkung der Charakterbewegung.
Beispiele	-

Begriff	Beobachter
Beschreibung	Ein Benutzer, der während einer Partie nicht ins Spielgeschehen eingreifen kann.
Ist-ein	Mensch
Kann-sein	Student, Kunde, Tutor
Aspekt	Betrachtet das Spiel passiv.
Beispiele	„Max Mustermann“ ist ein Zuschauer und beobachtet das Spiel.
Synonym	Zuschauer

Begriff	Bewegung
Beschreibung	Während einer Runde können Spieler ihre Charaktere auf ein benachbartes Spielfeld mithilfe von Bewegungspunkten (BP) bewegen.
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	-
Aspekt	Bewegung der Charaktere in dem Casino.
Beispiele	Spieler A bewegt James Bond von Spielfeld A zu Spielfeld B.

Begriff	Bewegungszug
Beschreibung	Stellt einen Zug während einer Runde dar, in der die Spieler ihren PC von einem Spielfeldelement auf ein anderes bewegen können.
Ist-ein	Zugphase
Kann-sein	-
Aspekt	Möglichkeit zur Bewegung der PC über das Spielfeld.
Beispiele	Spieler A bewegt Charakter 1 von Spielfeldelement A zu dem Tresor 2.

Begriff	Charakter
Beschreibung	Eine Figur aus den James Bond-Filmen oder Romanen, die durch eine Einheit auf dem Raster der Spielfelder repräsentiert wird.
Ist-ein	Bewegliche Einheit
Kann-sein	Player Character (PC), Non-Player Character (NPC)
Aspekt	Name, zugehörige Fraktion oder NPC, Eigenschaften, Gadgets im Inventar, Vorrat an Casino-Spielchips, Health Points, Intelligence Points, Position auf dem Spielfeld, ...
Bemerkung	Der Begriff "Charakter" bezeichnet eine Person, die in der Welt des Spiels im Casino herumläuft.
Beispiele	<p>Dr. Madeleine Swann</p> <p>Fraktion von Benutzer Alice</p> <p>Eigenschaften: Zähigkeit, Observation</p> <p>Inventar: Raketenwerfer-Füllfederhalter, Mottenkugel-Beutel</p> <p>Spielchips: 10</p> <p>Healthpoints: 42</p> <p>Intelligence Points: 150</p> <p>Position: { x: 7, y: 18 } etc.</p>

Begriff	Client
Beschreibung	Stellt die Oberfläche zur Interaktion zur Verfügung, um sich als Spieler oder Zuschauer mit dem Server zu verbinden.
Ist-ein	GUI
Kann-sein	Spielerclient, Zuschauerclient
Aspekt	Ermöglicht die Verbindung zu einem Server.
Beispiele	Zuschauermodus

Begriff	Feldart
Beschreibung	Ist ein Bestandteil des Spielfeldes.
Ist-ein	-
Kann-sein	Freies Feld, Wand, Kamin-Feld, Sitzplatz, Roulette-Tisch, Bar-Tisch, Tresor
Aspekt	Beeinflusst das Spielgeschehen.
Beispiele	Auf Spielfeldelement 3 steht ein Roulette-Tisch.

Begriff	Fraktion
Beschreibung	Jeder Spieler repräsentiert eine Fraktion. Diese sind angelehnt an das Franchise James Bond.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Dient der Repräsentation und Unterscheidung der Spieler.
Beispiele	Fraktion Bond
Synonym	Team

Begriff	Freies Feld
Beschreibung	Ein Feld, auf dem nichts platziert ist. Charaktere können auf ihm stehen, oder darüber hinweglaufen. Sie blockiert nicht die Sichtlinie
Ist-ein	Feldart
Kann-sein	-
Aspekt	Möglichkeit zur Bewegung.
Beispiele	Das Spielfeld besitzt 35 freie Felder.

Begriff	Gadgets
Beschreibung	Stellt eine individuelle Ausrüstung dar, die den Charakteren bei Spielbeginn zugeordnet werden.
Ist-ein	-
Kann-sein	Akku-Föhn, Maulwürfel, Klingen-Hut, Laser-Puderdose, ...
Aspekt	Verleiht dem Charakter bestimmte Eigenschaften.
Beispiele	James Bond trägt in seinem Inventar den Akku-Föhn und das Nugget.

Begriff	Health Points
Beschreibung	Spiegeln den Gesundheitszustand eines Charakters dar.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Darstellung der Lebenspunkte eines Charakters und des erlittenen Schadens.
Beispiele	Charakter 1 hat 85 Lebenspunkte.
Synonym	Lebenspunkte

Begriff	Intelligence Points
Beschreibung	Repräsentieren, wie gut der Charakter beim Spionieren war.
Ist-ein	Zugphase
Kann-sein	-
Aspekt	Notwendig für die Entscheidung bei Bestimmung des Siegers.
Beispiele	Spieler A hat 56 IPs und Spieler B 45 IPs. Somit hat Spieler A gewonnen.
Synonym	IPs

Begriff	Kamin-Feld
Beschreibung	Ein stimmungsvoller offener Kamin, der klamme Klamotten benachbarter Charaktere während einer Runde trocknet. Dieser ist nicht betretbar und blockiert die Sichtlinie.
Ist-ein	Feldart
Kann-sein	-
Aspekt	Möglichkeit zur Einschränkung der Charakterbewegung und der Sichtlinie. Und zur Interaktion mit Charakteren.
Beispiele	Ein Charakter von Spieler 2 mit klammen Klamotten steht neben dem Kamin und lässt seine Klamotten trocknen.

Begriff	Künstliche Intelligenz
Beschreibung	Es handelt sich um ein Regelwerk, dass eine Person simuliert indem es automatisiert in jeder Runde sinnvolle Entscheidungen an den Server schickt und dadurch aktiv am Spiel teilnimmt. Ähnlich einem menschlichem Spieler.
Ist-ein	Spieler
Kann-sein	-
Aspekt	Nimmt aktiv am Spielgeschehen teil, durch die Simulation eines Spielers
Beispiele	Bot 3 ist eine KI und nimmt am Spiel teil.
Synonym	KI, Bot

Begriff	Non-Player Charakter
Beschreibung	Charaktere, die über eine künstliche Intelligenz gesteuert werden können.
Ist-ein	Charakter
Kann-sein	Hausmeister, weiße Katze, Standard-NPC
Aspekt	Für das Spielgeschehen notwendig.
Beispiele	Hausmeister

Begriff	Partie
Beschreibung	Ein komplettes Spiel wird eine Partie genannt.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Sie benutzt ein vorgegebenes Spielfeld und besitzt Spielteilnehmer in Form von Beobachtern und Spielern.
Beispiele	Zwei Fraktionen spielen gegeneinander auf dem Level Casinohalle und haben 1 Zuschauer.

Begriff	Partiekonfiguration
Beschreibung	Die Partiekonfiguration speichert alle Einstellungen für eine Partie.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Der Ladevorgang erfolgt über den Server und enthält Einstellungen über den Ablauf einer Partie.
Beispiele	Enthält erlaubte Zeitspannen für Aktionen in den Rundenphasen oder Rundenzahl / Zeitspanne bis zur Überlänge der Partie.

Begriff	Person
Beschreibung	Ein menschlicher Spieler, der aktiv am Spielgeschehen teilnimmt.
Ist-ein	Spieler
Kann-sein	Student, Kunde, Tutor
Aspekt	Aktive Teilnahme am Spiel.
Beispiele	“Michael Omasmeier” spielt das Spiel.

Begriff	Roulette-Tisch
Beschreibung	Ein Spieltisch an dem die Charaktere mit Spielchips spielen und diese vermehren können.
Ist-ein	Feldart
Kann-sein	-
Aspekt	Erhöhung der eigenen Spielchips.
Beispiele	Ein Charakter von Spieler 2 gewinnt 2 Spielchips am Roulette-Tisch.

Begriff	Server
Beschreibung	Zentrale Anlaufstelle, an dem die Verarbeitung der einzelnen Spielfigur-Interaktion bzw. Programmbefehlen und die Spiellogik verarbeitet werden.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Verantwortlich für das Verwalten des Spielgeschehens, für die Kommunikation von Clients, Ressourcenverwaltung und die Spiellogik.
Beispiele	-

Begriff	Sieg
Beschreibung	Eine Fraktion hat das Spiel gewonnen.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Stellt das Ende des Spiels dar.
Beispiele	"Fraktion Bond" gewinnt das Spiel.

Begriff	Siegbedingungen
Beschreibung	Die Bedingung unter der eine Fraktion das Spiel gewinnt. Sie muss entweder den letzten Charakter auf dem Spielfeld bei Überlänge stellen, bei den Gesamtpunkten der Sieg-Metriken vorne ist oder die weiße Katze ihr Diamanthalband wiedererlangt.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Überprüfung am Ende einer Runde.
Beispiele	"Fraktion Bond" gewinnt das Spiel, da sie der weißen Katze das Diamanthalband gebracht hat.
Synonym	Spielziel

Begriff	Sieg-Metriken
Beschreibung	Repräsentiert die Reihenfolge der einzelnen Siegbedingungen des Spiels.
Ist-ein	-
Kann-sein	IPs, Überbringung des Diamanthalbandes, Summe der getrunkenen Cocktails, Summe ausgeteilter Cocktail-Güsse, Summe erlittenen Schadens, Auslosung des Gewinners
Aspekt	Bedingung für das Gewinnen eines Spielers.
Beispiele	Spieler 1 hat nach Zufallsprinzip durch die Auslosung gewonnen.
Synonym	Siegbedingungen

Begriff	Spieler
Beschreibung	Ein aktiver Teilnehmer im Spiel, der auf das Spielgeschehen während der Partie einwirken kann.
Ist-ein	Teilnehmer
Kann-sein	Person, KI
Aspekt	Spielt das Spiel mithilfe eines Clients. Hierbei ist er einer Fraktion zugeordnet und versucht die Siegbedingungen zu erfüllen.
Beispiele	Student B spielt das Spiel als James Bond und Q der Fraktion Bond.

Begriff	Spielfeld
Beschreibung	Festgelegte Spielfläche (hier Casinohalle), auf der sich die Charaktere bewegen können.
Ist-ein	GUI
Kann-sein	-
Aspekt	Spielumgebung
Beispiele	-
Synonym	Gebäudeumriss, Casinohalle

Begriff	Spielfeldelement
Beschreibung	Ist ein Bestandteil des Spielfeldes mit verschiedenen Feldarten.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Darstellung des Spielgeschehens
Beispiele	Charakter 1 von Spieler 1.

Begriff	Spionage
Beschreibung	Während einer Runde können Spieler eine benachbarte Zielperson für ein Geheimnis ausspionieren um ein Geheimnis in Erfahrung zu bringen. Der Erfolg der Aktion ist von der Spionage-Erfolgs-Wahrscheinlichkeit und der Art des Charakters abhängig.
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	-
Aspekt	Erhalten eines Geheimnisses.
Beispiele	Spieler 1 spioniert NPC 2 mit Erfolg aus und erhält ein Geheimnis.

Begriff	Player Charakter
Beschreibung	Charaktere, die über einen Spieler steuerbar sind.
Ist-ein	Charakter
Kann-sein	James Bond, Sir Miles "M" Messervy, Olivia "M" Mansfield, Q, ...
Aspekt	Teilnahme des Spielers am Spiel.
Beispiele	Spieler 1 steuert James Bond und Q.

Begriff	Teilnehmer
Beschreibung	Eine KI oder ein Mensch, der entweder als passiver Beobachter oder als aktiver Spieler mit dem Spiel interagiert.
Ist-ein	-
Kann-sein	Beobachter, Spieler
Aspekt	Teilnahme am Spiel.
Beispiele	Student 1 nimmt als Vertreter der "roten Fraktion" am Spiel teil.

Begriff	Tresor
Beschreibung	Ein Tresor kann Geheiminformationen oder Gadgets enthalten. Dieser kann aber nur mit einer Kombination möglich. Die Tresore im Casino sind eindeutig und sichtbar durchnummeriert (Tresor 1, 2, ...).
Ist-ein	Feldart
Kann-sein	-
Aspekt	Erlangen von Geheimnissen oder von dem Diamanthalband.
Beispiele	Ein Charakter von Spieler 2 öffnet den Tresor und erlangt das Diamanthalband.

Begriff	Überlängenmechanismus
Beschreibung	Kommt die Partie nach einer vorgegebenen Rundenzahl nicht zu einem Ergebnis, greift der Server ein und beschleunigt diese durch eine weitere NPC.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Möglichkeit die Partie nach einer gewissen Rundenzahl zu einem Ergebnis zu führen.
Beispiele	Das Partieende wird nach 30 Runden durch den NPC Hausmeister beschleunigt.

Begriff	Wahlphase
Beschreibung	Zusammenstellung einer Fraktion aus Charakteren und deren Gadgets als Ausrüstung durch den Spieler
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Entscheidung des Spielers über Größe und Ausrüstung der eigenen Fraktion.
Beispiele	Spieler A wählt 4 Charaktere aus und teilt ihnen 4 Gadgets zu.
Synonym	Spielbeginn

Begriff	Wand
Beschreibung	Eine massive Wand, die nicht betretbar ist und die Sichtlinie blockiert.
Ist-ein	Feldart
Kann-sein	-
Aspekt	Möglichkeit zur Einschränkung der Charakterbewegung und der Sichtlinie.
Beispiele	Ein Charakter von Spieler 1 steht vor einer Wand muss sie umgehen.

Begriff	Zug
Beschreibung	Ein Zug besteht aus verschiedenen Phasen. Das Spiel wird Runde für Runde gespielt.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Gliederung des Spiels.
Beispiele	Runde Y

Begriff	Zugphase
Beschreibung	Stellt einen bestimmten Teil einer Runde dar.
Ist-ein	-
Kann-sein	Bewegungszug, Aktionszug
Aspekt	Innerhalb einer Rundenphase vollziehen die Spieler und das Spiel bestimmte Handlungen und Entscheidungen.
Beispiele	Spieler A spioniert NPC 1 für ein Geheimnis aus.