

Funktionale Anforderungen

ID	FA1
TITEL	Spielfeld
BES.	Das Spielfeld soll ein Casino darstellen. Dieses besteht aus einem kartesischen Gitter (Schachbrettartige Felder). Das Spielfeld soll aus 7 verschiedenen Felder bestehen: Freies Feld Wand Kamin-Feld Sitzplatz Roulette-Tisch Bar-Tisch Tresor
BEG.	Das Spiel braucht ein Spielfeld.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA2
TITEL	Freies Feld
BES.	Auf diesem Feld soll nichts platziert werden. Ein Charakter kann auf ihm stehen.
BEG.	Man braucht Felder auf denen man sich bewegen kann
ABH.	Spielfeld
PRIO.	++

ID	FA3
TITEL	Wand
BES.	Dieses Feld soll eine massive Wand sein. Ein Spieler kann dieses Feld nicht betreten und es blockiert die Sichtlinie.
BEG.	
ABH.	Spielfeld
PRIO.	++

ID	FA4
TITEL	Kamin Feld
BES.	Dieses Feld soll ein Kamin sein. Ein Spieler kann nicht auf diesem Feld stehen und es blockiert die Sichtlinie.
BEG.	Wenn ein Spieler Klamme Klamotten hat kann er seine Klamotten auf diesem Feld trocknen.
ABH.	Spielfeld
PRIO.	++

ID	FA5
TITEL	Roulette-Tisch
BES.	Auf diesem Feld steht ein Roulette Tisch. Ein Charakter kann an diesem Feld Roulette spielen.
BEG.	Es ist immer noch ein Casino.
ABH.	Spielfeld, Spielchips
PRIO.	++

ID	FA6
TITEL	Sitzplatz
BES.	Dieses Feld ist ein Sitzplatz, auf ihm steht ein Sessel, Barhocker oder ein Stuhl. Ein Spieler kann dieses Feld betreten.
BEG.	Um seine Health Points wiederherzustellen kann man sich hinsetzen.
ABH.	Spielfeld
PRIO.	++

ID	FA7
TITEL	Bar-Tisch
BES.	Auf diesem Feld steht ein Bar-Tisch.
BEG.	In einem Casino gibt es meistens auch eine Bar.
ABH.	Spielfeld
PRIO.	++

ID	FA8
TITEL	Tresor
BES.	Auf diesem Feld steht ein Tresor, in dem Geheiminformationen oder Gadgets enthalten sind. Die Tresore sollen sichtbar durchnummeriert werden.
BEG.	Geheimnisse müssen geschützt werden
ABH.	Geheimnisse, Spielfeld
PRIO.	++

ID	FA9
TITEL	Bewegungspunkte und Aktionspunkte
BES.	Jeder Charakter bekommt Bewegungspunkte und Aktionspunkte pro Runde. Wie viele das sind ist abhängig von den Eigenschaften der Charaktere. Die Punkte sollen es ihm ermöglichen, sich auf dem Spielfeld zu bewegen oder Aktionen durchzuführen.
BEG.	Einschränkung der Züge
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA10
TITEL	Health Points
BES.	Jeder Charakter soll eine bestimmte Menge von Health Points haben. Diese stellen den Gesundheitszustand des Charakters dar. Es soll eine Zahl zwischen 0 und 100 sein. Wenn die HPs eines Charakters auf 0 sinkt muss er eine Exfiltration machen d.h. er soll sofort auf einen zufällig gewähltes freies Sitzplatz-Feld versetzt werden, und seine HPs sollen wieder auf 1 gesetzt werden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA11
TITEL	Intelligence Points
BES.	Die Intelligence Points sollen repräsentieren wie gut ein Charakter spionieren kann. Durch finden der Geheimnisse kann der Spieler IPs sammeln.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik, außerdem wichtig für die Slegbedingung
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA12
TITEL	Inventar
BES.	Im Inventar kann ein Charakter eine Menge von Gadgets mit sich tragen. Nach der Aufrüstungsphase kann er keine bis beliebig viele Gadgets im Inventar haben.
BEG.	Damit der Spieler seine Gadgets mit sich führen kann.
ABH.	Gadgets
PRIO.	++

ID	FA13
TITEL	Spielchips
BES.	Zu Beginn des Spiels soll jeder Charakter 10 Spielchips erhalten. Mit diesen kann er sich an einen Roulette-Tisch setzen.
BEG.	Um in einem Casino spielen zu können braucht man Spielchips
ABH.	Roulette-Tisch
PRIO.	++

ID	FA14
TITEL	Geheimnisse
BES.	Das Ziel des Spiels ist es Geheimnisse aufzudecken. Jedes Geheimnis gibt dem Agenten eine Menge von Intelligence Points. Es gibt zwei Arten von Geheimnissen, die NPC-Geheimnisse die sich in den Taschen der NPCs befinden und Tresor-Geheimnisse. Die Intelligence Points sollen nur dem ersten Agenten gutgeschrieben werden der das Geheimnis findet. Durch die Tresor-Geheimnisse erfährt der Benutzer den Weg zu dem nächsten Tresor am Ende der Kette findet der Agent dann die Kette der weißen Katzen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Tresor, NPCs
PRIO.	++

ID	FA15
TITEL	Wahlphase
BES.	Am Anfang der Spielpartie soll der Spieler sich seine Fraktion zusammenstellen. Er hat dazu 8 freie Slots zur Verfügung. Er muss mindestens zwei davon und höchstens 4 mit Charakteren füllen. Die restlichen Slots sollen mit Gadgets belegt werden.
BEG.	Man muss sich eine Fraktion zusammen stellen um spielen zu können
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA16
TITEL	Ablauf der Wahlphase
BES.	<p>Die Wahlphase soll für beide Spieler nebenläufig stattfinden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Server soll 3 zufällige Charaktere und 3 zufällige Gadgets aus den Vorräten nehmen und diese 6 Items dem Spieler anzeigen • Der Spieler soll eines der 6 Items auswählen. Dieses soll dann einer der 8 Slots belegen. Die restlichen Items werden wieder in die Vorräte zurückgelegt werden • Schritt 1 und 2 werden so lange wiederholt bis alle Slots belegt sind. Außerdem soll der Server noch auch auf die Mindest -/Höchstzahl achten und ggf. Nur Gadgets oder nur Charaktere anzeigen.
BEG.	Dies regelt die Wahlphase
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA17
TITEL	Ausrüstungsphase
BES.	In der Ausrüstungsphase soll der Spieler seine ausgewählten Gadgets auf seine Charaktere verteilen.
BEG.	Gadgets können von Charakteren benutzt werden, dazu müssen diese sie im Inventar haben
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA18
TITEL	Beginn der Partie
BES.	Vor der ersten Runde soll der Server alle Spieler-Charaktere und NPCs auf zufällige Felder verteilen, an denen sie sich aufhalten können also freie Felder oder Sitzplätze. Eine Partie beginnt, sobald beide Spieler die Wahlphase und die Ausrüstungsphase abgeschlossen haben.
BEG.	Das Spiel hat einen Anfang
ABH.	Wahlphase, Ausrüstungsphase
PRIO.	++

Eigenschaften

ID	FA19
TITEL	Flinkheit
BES.	Der Charakter mit dieser Eigenschaft soll besonders beweglich sein. Er soll pro Runde 3 Bewegungspunkte erhalten.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Bewegungspunkte
PRIO.	++

ID	FA20
TITEL	Schwerfälligkeit
BES.	Der Charakter mit dieser Eigenschaft soll pro Runde einen Bewegungspunkt bekommen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Bewegungspunkte
PRIO.	++

ID	FA21
TITEL	Behändigkeit
BES.	Der Charakter mit dieser Eigenschaft soll pro Runde 2 Aktionspunkte bekommen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Aktionspunkte
PRIO.	++

ID	FA22
TITEL	Behäbigkeit
BES.	Der Charakter mit dieser Eigenschaft bekommt pro seine Bewegungspunkte und Aktionspunkte normal angerechnet. Es soll jedoch wieder einer abgezogen werden. Welcher abgezogen wird soll zufällig durch das Spiel entschieden werden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Aktionspunkte
PRIO.	++

ID	FA23
TITEL	Agilität
BES.	Ein Charakter mit dieser Eigenschaft soll in jeder Runde zufällig entweder 1 Bewegungspunkt oder 1 Aktionspunkt zusätzlich erhalten.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Bewegungspunkte, Aktionspunkte

ID	FA24
TITEL	Glückspilz
BES.	Der Charakter mit dieser Eigenschaft soll beim Roulette eine Gewinnchance von 23/37 haben.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Roulette
PRIO.	++

ID	FA25
TITEL	Pechvogel
BES.	Der Charakter mit dieser Eigenschaft soll beim Roulette eine Gewinnchance von 13/37 haben.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Roulette
PRIO.	++

ID	FA26
TITEL	Klamme Klamotten
BES.	Diese Eigenschaft soll die Handlungen des Charakters einschränken. Wenn der Charakter eine Aktionen durchführen will die eine Wahrscheinlichkeitsprobe erfordert soll seine Erfolgswahrscheinlichkeit halbiert werden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Aktionen, Kamin-Feld, Cocktail
PRIO.	++

ID	FA27
TITEL	Konstant Klamme Klamotten
BES.	Diese Eigenschaft verursacht dauerhaft Klamme Klamotten. Diese Eigenschaft kann durch Föhnen oder durch Aufenthalt am Kamin nicht behoben werden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Aktionen, Kamin-Feld, Cocktail
PRIO.	++

ID	FA28
TITEL	Robuster Magen
BES.	Mit dieser Eigenschaft soll der Charakter beim Trinken eines Cocktails doppelte Cocktail-HPs bekommen und bei vergifteten Cocktails nur den halben Schaden erleiden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Cocktails
PRIO.	++

ID	FA29
TITEL	Zähigkeit
BES.	Diese Eigenschaft soll den Charakter widerstandsfähiger machen. Bei irgendeiner Form von Schaden (außer beim vergifteten Cocktail Schaden) soll dieser um die Hälfte reduziert werden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik.
ABH.	Cocktail
PRIO.	++

ID	FA30
TITEL	Babysitter
BES.	Diese Eigenschaft soll einen Angriff auf eine benachbarte Person der eigenen Fraktion, mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit (Babysitter-Wahrscheinlichkeit), abwehren. Die Fähigkeit soll automatisch bei einem solchen Angriff zu Anwendung kommen. Es soll zuerst die Wahrscheinlichkeitsprobe durch den Angreifer gemacht werden. Wenn diese erfolgreich ist, soll die Babysitter-Probe gemacht werden. Ist diese erfolgreich, soll der Angriff abgewehrt werden. Der Angreifer soll nichts vom Eingreifen des Babysitters mitbekommen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA31
TITEL	Honey Trap
BES.	Wenn ein Angriff gegen einen Charakter mit dieser Eigenschaft gemacht wird, so soll es eine bestimmte Wahrscheinlichkeit (Honey-Trap-Wahrscheinlichkeit) geben, mit der der Angreifer aus Verwirrung die Aktion gegen eine zufällige andere benachbarte Person richtet.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Charakter
PRIO.	++

ID	FA32
TITEL	Bang and Burn
BES.	Dieser Charakter soll mit einer Aktion einen benachbarten Roulette-Tisch unbrauchbar machen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Roulette-Tisch
PRIO.	++

ID	FA33
TITEL	Flaps and Seals
BES.	Dieser Charakter soll mit dieser Eigenschaft über 2 Felder hinweg in einen Tresor spicken können, wenn er die Kombination kennt.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Tresor, Geheimnis, Tresor-Spicken
PRIO.	++

ID	FA34
TITEL	Tradecraft
BES.	Ein Charakter mit dieser Eigenschaft soll, wenn er eine Aktion durchführen will, die eine Wahrscheinlichkeitsprobe verlangt und diese fehlschlägt, diese Probe nochmal wiederholen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA35
TITEL	Observation
BES.	Diese Eigenschaft soll es dem Charakter ermöglichen, eine Zielperson die in Sichtlinie ist, auszuspionieren. Es soll aufgedeckt werden ob die Zielperson zur gegnerischen Fraktion gehört.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Sichtlinie
PRIO.	++

Aktionen

ID	FA36
TITEL	Gadget Aktion
BES.	Mit einem Aktionspunkt soll der Spieler die Möglichkeit haben eine Aktion durchzuführen, die ein Gadget aus seinem Inventar ermöglicht.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA37
TITEL	Roulette
BES.	<p>Wenn ein Charakter auf einem Nachbarfeld eines Roulette-Tisches steht, soll es ihm möglich sein mit einer Aktion am Roulette Tisch zu spielen. Dabei setzt er alle seiner Spielchips auf Rot. Der Charakter kann mit einer Wahrscheinlichkeit von 18/37 gewinnen. Wenn er gewinnt soll er die doppelte Menge der Spielchips erhalten. Wenn er verliert bleibt sein Einsatz im Roulette Tisch.</p> <p>Jeder Roulette Tisch soll jedoch zu Beginn der Partie eine festgelegte Anzahl von Chips haben. Ein Charakter kann maximal so viel Chips setzen, wie am Tisch verfügbar sind. Wenn der Charakter gewinnt und den doppelten Einsatz erhält ist der Roulette Tisch pleite und man kann dort nicht mehr spielen.</p>
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA38
TITEL	Cocktails
BES.	<p>Zu Beginn jeder Runde soll auf jedem Bar-Tisch ein Cocktail erscheinen. Ein Charakter soll die Möglichkeit haben diesen von dem Tisch aufzuheben. Er kann nun die Aktion Cocktail-Guss durchführen. Dabei soll er den Cocktail auf eine benachbarte Person schütten. Diese kann dem Angriff ausweichen oder getroffen werden. Passiert dies dann soll diese Person die Eigenschaft Klamme Klamotten haben.</p> <p>Der Charakter soll auch die Möglichkeit haben den Cocktail zu schlürfen, dies stellt eine bestimmte Zahl von Health Points des CHARAKTERS wieder her.</p>
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Klamme Klamotten, Kamin-Feld
PRIO.	++

ID	FA39
TITEL	Spionieren
BES.	<p>Ein Charakter soll die Möglichkeit haben mit einer Aktion eine benachbarte Person auszuspionieren. Wenn der benachbarten Person ein NPC ist soll der spionierende Agent mit einer Spionage-Erfolgs-Wahrscheinlichkeit ein Geheimnis in Erfahrung bringen. Wird die Aktion gegen ein Mitglied einer gegnerischen Fraktion eingesetzt, soll der Versuch fehlschlagen. Der Charakter soll nicht mitbekommen ob der ausspionierte Spieler ein NPC war oder er nur Pech hatte.</p>
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA40
TITEL	Tresor-Spicken
BES.	Ein Charakter soll die Möglichkeit haben, wenn er auf einem Nachbarfeld von einem Tresor steht in ihn hineinzuschauen. Dadurch soll er das Geheimnis erfahren. Danach soll sich der Tresor wieder schließen damit andere Spiele diesen auch entdecken können.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Geheimnis
PRIO.	++

ID	FA41
TITEL	Charaktere
BES.	<p>Es soll eine Auswahl von verschiedenen Charakteren geben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • James Bond • Teresa di Vincenzo a.k.a. Tracy Bond • Sir Miles „M“ Messervy • Olivia „M“ Mansfield • Gareth „M“ Mallory • Eve Moneypenney • Q • Felix Leiter • Rene Mathis • Strawberry • Tiger Tanaka • Kissy Suzuki • Quarrel • Sylvia Trench • Honey Ryder • Tatiana Romanova • Pussy Galore • Solitaire • Anya Amasova • Dr. Holly Goodhead • Natalya Simonova • Vesper Land • Dr. Madeleine Swann • Tiffany Case • Severin • Wai Lin • Professor Dent • Donald „Red“ Grant • Toc Kronsteen • Rosa Klebb • Fiona Volpe • Oddjob • Fräulein Irma Bund • Jaws

ID	FA41
	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Julius No • Auric Goldfinger • Emilio Largo • Francisco Scaramanga • Miranda Frost • Elektra King • Le Chiffre • Mr.White • Tiago Rodriguez a.k.a. Silva • Nick Nack
BEG.	Man braucht eine Auswahl von Charakteren
ABH.	
PRIO.	++

Gadgets

ID	FA42
TITEL	Akku-Föhn
BES.	Ein Charakter, der einen Akku-Föhn besitzt, kann diesen benutzen, um einen Charakter auf einem benachbarten Feld trockenzuföhnen, falls dieser die "Klamme Klamotten"-Eigenschaft besitzt. Der andere Charakter verliert dadurch die Eigenschaft.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Klamme Klamotten, Cocktail
PRIO.	++

ID	FA43
TITEL	Maulwürfel
BES.	Hat ein Charakter einen Maulwürfel im Inventar, sind für ihn die Eigenschaften "Trade Craft", "Flaps and Seals" und "Observation" deaktiviert, solange er das Gadget besitzt.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Trade Craft, Flaps and Seals, Observation
PRIO.	++

ID	FA44
TITEL	Technicolor-Prisma
BES.	Ein Charakter kann dieses Gadget, sofern es in seinem Besitz ist, an einem benachbarten Roulette-Tisch installieren. Dies führt dazu, dass die Farben am Tisch vertauscht werden, d.h. rot wird zu schwarz und schwarz wird zu rot.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Roulette-Tisch, benachbartes Feld
PRIO.	++

ID	FA45
TITEL	Klingen-Hut
BES.	Ein Charakter, der eine Klingen-Hut besitzt, kann diesen auf einen anderen Charakter werfen, sofern sich dieser in Hut-Wurf-Reichweite und der Sichtlinie des werfenden Charakters befindet. Befindet sich ein anderer Charakter in der Wurflinie, wird dieser getroffen. Die Zielperson, also der Charakter, der getroffen wird, erleidet mit einer Hut-Treffer-Wahrscheinlichkeit n Hut-Schaden. Danach landet der Hut auf einem zufälligen Nachbarfeld der Zielperson.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Gadget-Reichweite, Sichtlinie, Gadget-Treffer-Wahrscheinlichkeit, Gadget-Schaden, benachbartes Feld
PRIO.	++

ID	FA46
TITEL	Magnetfeld-Armbanduhr
BES.	Ein Charakter, der dieses Gadget besitzt, wehrt einen Klingen-Hut-Wurf automatisch ab, wodurch der Hut auf einem zufälligen Nachbarfeld des Charakters landet und der Charakter keinen Schaden nimmt.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Klingen-Hut, benachbartes Feld
PRIO.	++

ID	FA47
TITEL	Giftpillen-Flasche
BES.	Ein Charakter im Besitz einer Giftpillen-Flasche kann diese benutzen, um einen Cocktail auf einem Nachbarfeld zu vergiften. Trinkt ein anderer Charakter den Cocktail, erleidet er die Health Points des Cocktails als Giftschaden. Der Charakter mit der Giftpillen-Flasche kann diese Aktion bis zu fünf Mal ausführen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Cocktail, Health Points
PRIO.	++

ID	FA48
TITEL	Laser-Puderdose
BES.	Mit der Laser-Puderdose kann ein Charakter einen Cocktail, der sich innerhalb seiner Sichtlinie befindet, verschwinden lassen. Die Aktion ist mit Laser-Treffer-Wahrscheinlichkeit erfolgreich.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Cocktail, Gadget-Treffer-Wahrscheinlichkeit
PRIO.	++

ID	FA49
TITEL	Raketenwerfer-Füllfederhalter
BES.	Ein Charakter im Besitz dieses Gadgets kann es verwenden, um eine Rakete auf ein Zielfeld in Sichtlinie und beliebiger Entfernung verschießen. Diese zerstört alle Wände auf dem Zielfeld oder benachbarten Feldern, wodurch diese Felder zu freien Feldern werden. Die Aktion kann vom Charakter nur einmal durchgeführt werden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Wand Feld, Freies Feld, Sichtlinie
PRIO.	++

ID	FA50
TITEL	Gaspatronen-Lippenstift
BES.	Ein Charakter kann dieses Gadget dazu verwenden, um einen anderen Charakter auf einem benachbarten Feld zu schädigen, indem er ihm n HP-Reizgas-Schaden zufügt.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Benachbartes Feld, Gadget-Schaden, Health Points
PRIO.	++

ID	FA51
TITEL	Mottenkugel-Beutel
BES.	Ein Charakter im Besitz dieses Gadgets kann eine Mottenkugel auf ein Kaminfeld in Sichtlinie und innerhalb seiner Mottenkugel-Wurf-Reichweite werfen. Dadurch erhält jeder Charakter, der sich auf einem benachbarten Feld des Kamins befindet, einen Mottenkugel-Schaden. Die Aktion kann maximal fünf Mal durchgeführt werden.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Kamin-Feld, Gadget-Reichweite, Sichtlinie, Gadget-Schaden
PRIO.	++

ID	FA52
TITEL	Nebeldose
BES.	Dieses Gadget kann von einem Charakter, der es besitzt, auf ein Feld geworfen werden, sofern dieses in seiner Sichtlinie sowie innerhalb seiner Nebeldosen-Wurf-Reichweite liegt und kein Wand-Feld ist. Dadurch entsteht Nebel auf dem Zielfeld und den benachbarten Feldern, welcher die Sichtlinie blockiert sowie Charaktere innerhalb des Nebels daran hindert, Aktionen auszuführen.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Sichtlinie, Gadget-Reichweite, Wand-Feld
PRIO.	++

ID	FA53
TITEL	Wurfhaken
BES.	Ein Charakter im Besitz dieses Gadgets kann es dazu verwenden, ein Objekt, welches auf einem Tisch oder auf einem freien Feld liegt, aufzuheben. Dazu muss dieses sich in Sichtlinie und Wurfhaken-Reichweite befinden. Das aufgehobene Objekt wird dem Inventar des Charakters hinzugefügt.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Sichtlinie, Gadget-Reichweite, Inventar, Tisch, Freies Feld
PRIO.	++

ID	FA54
TITEL	Jetpack
BES.	Ein Charakter, der ein Jetpack besitzt, kann sich auf ein beliebiges freies Feld bewegen. Nach der Aktion wird das Jetpack aus seinem Inventar entfernt.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Freies Feld
PRIO.	++

ID	FA55
TITEL	Wanze und Ohrstöpsel
BES.	Ein Charakter mit diesem Gadget im Besitz kann eine Aktion ausführen, bei der er die Wanze an eine benachbarte Zielperson gibt. Diese Aktion wird der Zielperson durch das Spiel nicht angezeigt. Danach erhält der Charakter alle IP, die die Zielperson in den folgenden Spielrunden erwirbt. Zu Beginn jeder folgenden Runde besteht eine Chance (Wanzen-Ausfall-Wahrscheinlichkeit), dass die Wanze von der Zielperson entfernt wird, dies beendet auch den Effekt des IP-Erwerbs durch den Charakter mit Ohrstöpsel.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Benachbartes Feld, Gadget-Reichweite, Gadget-Wahrscheinlichkeit, Intelligence Points
PRIO.	++

ID	FA56
TITEL	Chicken Feed
BES.	Dieses Gadget kann ein Charakter einer benachbarten Zielperson geben. Falls die Zielperson nicht zur gegnerischen Fraktion des Charakters gehört, verschwindet das Chicken Feed ohne einen Effekt. Andernfalls bekommt der Charakter Intelligence Points wie folgt: Besitzt er mehr IPs als die Zielperson, so erhält er die Differenz seiner IPs und denen der Zielperson gutgeschrieben. Besitzt er weniger, so verliert er die Differenz aus den IPs der Zielperson und seinen eigenen IPs. Besitzen beide gleich viele IPs, so verändern sich diese nicht.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Intelligence Points, benachbartes Feld
PRIO.	++

ID	FA57
TITEL	Nugget
BES.	Ein Charakter, der einen Nugget besitzt, kann diesen einer benachbarten Zielperson geben. Je nachdem, ob die Zielperson zur gegnerischen Fraktion gehört oder nicht, hat dies unterschiedliche Effekte: Ist die Zielperson ein NPC, so gehört diese ab dem Zeitpunkt der Übergabe des Nuggets zur Fraktion des Charakters, der das Nugget übergeben hat. Dadurch verschwindet das Nugget. Gehört die Zielperson zur gegnerischen Fraktion des Charakters, so behält sie das Nugget im Inventar, wechselt jedoch nicht die Fraktion.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Inventar, NPC
PRIO.	++

ID	FA58
TITEL	Mirror of Wilderness
BES.	Dieses Gadget kann ein Charakter einer benachbarten Zielperson geben. Gehört die Zielperson zur Fraktion des Charakters, werden die IPs des Charakters durch das Spiel mit denen der Zielperson vertauscht (d.h. die Zielperson bekommt die IPs des Charakters und umgekehrt). Gehört die Zielperson zur gegnerischen Fraktion des Charakters, so werden die IPs mit einer Mirror-of-Wilderness-Wahrscheinlichkeit getauscht. In diesem Fall verschwindet der Mirror-of-Wilderness. Andernfalls bleibt der Spiegel im Inventar des Charakters (nicht ganz klar im Lastenheft...).
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Intelligence Points, benachbartes Feld
PRIO.	++

ID	FA59
TITEL	Pocket Litter
BES.	Ein Charakter, der dieses Gadget besitzt, wird nicht von der Aktion "Observation" durch gegnerische Charaktere beeinflusst. Das bedeutet, dass die genannte Aktion in diesem Fall fehlschlägt.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Observation
PRIO.	++

ID	FA60
TITEL	Diamanthalsband der weißen Katze
BES.	Dieses Gadget liegt zu Beginn des Spiels in einem zufällig ausgewählten Tresor. Öffnet ein Charakter diesen Tresor, erhält er das Halsband in sein Inventar.
BEG.	Dies ist Teil der Spielmechanik
ABH.	Tresor
PRIO.	++

Server

ID	FA61
TITEL	Beschreibung des Spiel-Szenarios
BES.	Vor dem Start wird eine Beschreibung des zu spielenden Szenarios angezeigt. Diese Beschreibung definiert das Spielfeld, auf dem die Partie stattfindet.
BEG.	Es ist wichtig, dass die Spieler wissen wie das Spielfeld aussieht und aufgebaut ist.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA62
TITEL	Beschreibung der Charaktere
BES.	Vor dem Start wird eine Beschreibung der für Spieler verfügbaren Charaktere angezeigt.
BEG.	Es ist hilfreich, wenn ein Spieler weiß, welche Fähigkeiten die Charaktere haben, die er auswählen kann.
ABH.	Charaktere
PRIO.	++

ID	FA63
TITEL	Start der Partie bei 2 Clients
BES.	Sobald sich zwei mitspielende Clients beim Server registriert haben, startet der Server eine Partie und wickelt sie gemäß den Spielregeln ab.
BEG.	Das Spiel kann nur mit 2 Clients als Spielern gespielt werden.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA64
TITEL	Rauswurf von Client
BES.	Falls ein Client nicht innerhalb einer in der in der Partie-Konfiguration festgelegten Zeitspanne eine Nachricht an den Server schickt, soll der Server die Verbindung zum Client abbrechen. Im Falle eines mitspielenden Clients wird dieser damit disqualifiziert.
BEG.	Das Spiel braucht eine festgelegte Zeitspanne in der eine Nachricht an den Server geschickt werden muss, da sonst das Spiel beliebig lange dauern könnte.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA65
TITEL	Verbindungsunterbrechung
BES.	Falls ein mitspielender Client seine Verbindung zum Server verliert, so bleibt seine Session zunächst bestehen. Der Client kann sich erneut mit dem Server verbinden, und seine Session fortsetzen. Der Client bekommt dazu vom Server den vollständigen aktuellen Spielzustand geschickt.
BEG.	Da es öfters vorkommen kann, dass man die Verbindung zum Server verliert, ist es sinnvoll, dass die Partie nicht sofort beendet wird.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA66
TITEL	Verspätete Nachrichten
BES.	Verspätet eintreffende Nachrichten für eine Rundenphase, die in einer späteren Rundenphase beim Server eingehen, werden vom Server nicht als Protokollverletzung betrachtet, sondern als verspätet erkannt und einfach verworfen.
BEG.	Es ist sinnvoll, wenn nach dem Rauswurf eines Clients, der eine Nachricht nicht in der vorgegebenen Zeit an den Server gesendet hat, der Server die Nachricht ignoriert, falls sie nach dem Rauswurf des Clients ankommt.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA67
TITEL	Verletzung des Kommunikationsprotokolls/unzulässige Aktion
BES.	Falls ein Client sich nicht an das Kommunikationsprotokoll hält, oder unzulässige Aktion durchführen will, sendet der Server dem Client eine Nachricht über diesen Fehler, beendet die Verbindung zu ihm und disqualifiziert ihn. Falls es ein Spieler ist, gewinnt der Gegner.
BEG.	Der Server muss dafür sorgen, dass sich jeder an das Kommunikationsprotokoll hält.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA68
TITEL	Aktueller Spielzustand
BES.	Der Server informiert alle Clients über die Aktionen der Spieler und die Ereignisse, die sich daraus ergeben haben, und den daraus resultierenden Spielzustand.
BEG.	Damit keine Aktion an einem Objekt doppelt vorgenommen wird (z.B.: Sprengen einer Wand), muss der Server alle Clients informieren.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA69
TITEL	Überprüfung der Siegesbedingung
BES.	Der Server überprüft nach jeder Aktion eines Spielers, die Siegesbedingungen erfüllt ist. Wenn dies der Fall ist, beendet er die Partie und benachrichtigt alle Clients entsprechend.
BEG.	Der Server muss nach jeder Aktion überprüfen ob die Siegesbedingung erfüllt ist, damit das Spiel nicht weiterläuft obwohl die Siegesbedingung erfüllt ist.
ABH.	
PRIO.	++

Benutzer-Client

ID	FA70
TITEL	Registrieren für eine Partie
BES.	Der Benutzer-Client kann sich für eine angebotene Partie als Mitspieler registrieren.
BEG.	Es werden zwei Spieler benötigt für eine Partie
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA71
TITEL	Identifikation als Mensch
BES.	Der Benutzer-Client teilt dem Server mit, dass er ein von einem Menschen gesteuerter Client ist.
BEG.	Es ist wichtig, dass der Server weiß ob ein Client ein von Menschen gesteuerter Client ist, da die KI z.B. das Spiel nicht Pausieren kann.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA72
TITEL	Mitteilung des Namens
BES.	Der Client teilt dem Server beim Verbinden einen Namen mit, damit man die Clients auf der Benutzeroberfläche klar identifizieren kann.
BEG.	Die Clients müssen klar unterschieden werden.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA73
TITEL	Aktion vornehmen
BES.	Ein Spieler kann in seiner Spielphase über die graphische Oberfläche eine zulässige Aktion vornehmen.
BEG.	Das ist Teil der Spielmechanik
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA74
TITEL	Wunsch auf Pausierung/Fortsetzung
BES.	Ein Spieler kann einen Wunsch auf Pausierung der Partie angeben, der dem Server weitergereicht wird. Während einer Pausierung kann der Spieler dann den Wunsch auf die Fortsetzung der Partie angeben
BEG.	Das Spiel benötigt die Möglichkeit, das Spiel zu pausieren/fortzusetzen
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA75
TITEL	Anzeige eines Siegers
BES.	Am Ende einer Partie wird der Gewinner angezeigt.
BEG.	Es muss klar sein wer das Spiel gewonnen hat
ABH.	
PRIO.	++

KI-Client

ID	FA76
TITEL	Identifikation als KI
BES.	Die KI teilt dem Server mit, dass sie eine KI ist.
BEG.	Da die KI das Spiel nicht pausieren kann, muss der Server wissen, dass es sich um eine KI handelt
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA77
TITEL	Kein Wunsch auf Pausierung
BES.	Eine KI kann keinen Wunsch auf Pausierung der Partie äußern, muss jedoch mit einer Pausierung umgehen können.
BEG.	Wenn die KI nicht mit einer Pausierung umgehen kann, würde es zu Fehlern kommen.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA78
TITEL	KI-Aktion
BES.	Eine KI muss sinnvolle Aktionen innerhalb der gegebenen Zeit ausführen.
BEG.	Wenn die KI nicht sinnvolle Aktion ausführt, kann es das Spiel nicht gewinnen.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA79
TITEL	NPCs
BES.	NPCs sind nicht spielbare Charaktere. Durch ein Nugget kann man einen NPC zu dem eigenen Spieler rekrutieren.
BEG.	NPCs werden benötigt damit zwei Spieler nicht wissen, welche Charaktere vom Gegner sind.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA80
TITEL	Ende des Spiels
BES.	Das Spiel ist zu Ende sobald die weiße Katze ihr Diamanthalband wiederbekommt. Ein Charakter der das Halsband im Inventar hat muss sich auf ein benachbartes Feld der weißen Katze bewegen um ihr es geben zu können.
BEG.	Ziel des Spiels.
ABH.	
PRIO.	++

ID	FA81
TITEL	Sichtlinie
BES.	Von einem Feld A zu einem Feld B besteht eine Sichtlinie, falls gilt: Alle Felder, die von der Verbindungslinie der Mittelpunkte von A und B geschnitten werden, blockieren die Sicht nicht.
BEG.	Dies ist wichtig, da einige Aktionen durch einen Charakter nur dann ausgeführt werden können, wenn eine Sichtlinie zwischen seinem Feld und dem Zielfeld besteht.
ABH.	Freies Feld, Wand, Kamin-Feld, Sitzplatz, Roulette-Tisch, Bar-Tisch, Tresor
PRIO.	++

ID	FA82
TITEL	Gadget-Treffer-Wahrscheinlichkeit
BES.	Einige Gadgets besitzen einen Wert, mit dem die durch sie ausgeführte Aktion erfolgreich ist. Dieser Wert wird in der Spielkonfiguration festgelegt.
BEG.	Wie man weiß, funktioniert die Technik nicht immer wie gewünscht
ABH.	Spielkonfiguration
PRIO.	++

ID	FA83
TITEL	Gadget-Reichweite
BES.	Einige Gadgets besitzen eine maximale Reichweite. Diese legt fest, wie weit die Zielperson der mit dem Gadget ausgeführten Aktion vom ausführenden Charakter entfernt sein darf, um die Aktion ausführen zu können. Der Wert kann in der Spielkonfiguration geändert werden.
BEG.	So toll die Technik auch sein mag, sie unterliegt trotzdem gewissen Einschränkungen.
ABH.	Spielkonfiguration
PRIO.	++

ID	FA84
TITEL	Gadget-Schaden
BES.	Gadgets, die bei der Zielperson der mit dem Gadget ausgeführten Aktion Schaden verursachen, besitzen einen in der Spielkonfiguration veränderbaren Wert, der angibt, wie viele HP Schaden die Aktion verursacht.
BEG.	Unterschiedliche Gadgets sind unterschiedlich stark und verursachen daher unterschiedlich viel Schaden.
ABH.	Spielkonfiguration, Health Points
PRIO.	++

ID	FA85
TITEL	Benachbartes Feld
BES.	Berührt ein Feld B das Feld A, so ist B ein zu A benachbartes Feld.
BEG.	Wichtig, da einige Aktionen nur auf Charaktere oder Gegenstände ausgeführt werden können, die sich auf benachbarten Feldern befinden.
ABH.	Spielfeld
PRIO.	++