# 4. 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 nichta uf diesem Feld stehen und es blockiert die Sichtlinie. |
| BEG. | Wenn ein Spieler Klamme Klamotten hat kann er seine Klamotten auf diesem Feld trockenen. |
| 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 den Geheiminformationen oder Gadgets enthalten sind. Diese 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. Diese sollen es ihm möglichen 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 Mnege 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. |  |
| 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. |  |
| ABH. |  |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA12** |
| TITEL | Inventar |
| BES. | Im Inventarkann 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 denen kann er sich an einen Roulette-Tisch setzten. |
| 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 Faktion zusammen stellen um spielen zu können |
| ABH. |  |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA16** |
| TITEL | Ablauf der Wahlphase |
| BES. | Die Wahlphase soll für beide Spieler nebenläufig stattfinden.   * 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. |  |
| ABH. |  |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA17** |
| TITEL | Ausrüstungsphase |
| BES. | In der Ausrüstungsphase soll der SPieler seine ausgewählten Gadgets auf seine Charaktere verteilen. |
| BEG. |  |
| 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. |
| BEG. | Das Spiel hat einen Anfnag |
| ABH. |  |
| 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 entschieden werden. |
| BEG. | Dies ist Teil der Spielmechanik |
| ABH. | Aktionspunkte |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA23** |
| TITEL | Agilität |
| BES. | Der Charakter mit dieser Eigenschaft soll in jeder Runde zufällig entweder 1 Bewegungspunkt oder 1 Aktionspunkt zusätzlich. |
| BEG. | Dies ist Teil der Spielmechanik |
| ABH. | Bewegungspunkte |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **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 verursachen. |
| 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 soll dieser um die Hälfte reduziert werden außer beim vergifteten Cocktail Schaden. |
| 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, Gehimnis |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA34** |
| TITEL | Tradecraft |
| BES. | Dieser Charakter 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 einer Zielperson die in Sichtweite ist, auszuspionieren. Es soll aufgedeckt werden ob die Zielperson zur gegnerischen Fraktion gehört. |
| BEG. | Dies ist Teil der Spielmechanik |
| ABH. |  |
| 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. | 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.   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. |
| BEG. | Dies ist Teil der Spielmechanik |
| ABH. |  |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA38** |
| TITEL | Cocktails |
| BES. | 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 ausersehen auf eine benachbarte Person schütten. Diese kann dem Angriff ausweichen oder getroffen werden. Passiert dies dann soll diese Person Klamme Klamotten haben.  Der Charakter soll auch die Möglichkeit haben den Cocktail zu schlürfen dabei sollen sich eine bestimmte Zahl von Health Points wiederhergestellt werden. |
| BEG. | Dies ist Teil der Spielmechanik |
| ABH. | Klamme Klamotten, Kamin-Feld |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA39** |
| TITEL | Spionieren |
| BES. | 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. |
| 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. | Es soll eine Auswahl von verschieden Charakteren geben:   * James Bond * Teresa di Vicenzo 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 * Oddijob * Fräulein Irma Bund * Jaws * 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 füher 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 |
| 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. |  |
| 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. |  |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA47** |
| TITEL | Giftpillen-Flasche |
| BES. | in 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 |
| 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 nur einmal durchgeführt werden. |
| BEG. | Dies ist Teil der Spielmechanik |
| ABH. | Wand Feld |
| 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. |  |
| 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 |
| 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. |  |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA53** |
| TITEL | Wurfhaken |
| BES. | Ein Charakter im Besitz dieses Gadgets kann es dazu verwenden, ein Objekt, welches auf einem Tisch oder auf dem Boden 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. |  |
| 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. |  |
| 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 nicht angezeigt. Danach erhält der Charakter alle IP, die die Zielperson 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. |  |
| 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 und 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 Teild er Spielmechanik |
| ABH. | Intelligence Points |
| 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. |  |
| 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). |
| BEG. | Dies ist Teil der Spielmechanik |
| ABH. |  |
| 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. |  |
| 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 gespielt werden. |
| ABH. |  |
| PRIO. | ++ |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **FA64** |
| TITEL | Rauswurf von Client |
| BES. | Falls ein Client nicht innerhalb einer 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 würde. |
| 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 das 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 Siegbedingungen 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** | **FA81** |
| TITEL | Ende des Spiels |
| BES. | Das Spiel ist zu Ende sobald die weiße Katze ihr Diamanthalsband 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** | **FA82** |
| 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 ausgegeführt 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** | **FA83** |
| 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** | **FA84** |
| 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** | **FA85** |
| 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** | **FA86** |
| 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. | ++ |