# 2. 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** | Dr. Madeleine Swann  Fraktion von Benutzer Alice  Eigenschaften: Zähigkeit, Observation  Inventar: Raketenwerfer-Füllfederhalter, Mottenkugel-Beutel  Spielchips: 10  Healthpoints: 42  Intelligence Points: 150  Position: { x: 7, y: 18 } etc. |

|  |  |
| --- | --- |
| **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 Diamanthalsband wiedererlangt. |
| **Ist-ein** | - |
| **Kann-sein** | - |
| **Aspekt** | Überprüfung am Ende einer Runde. |
| **Beispiele** | “Fraktion Bond” gewinnt das Spiel, da sie der weißen Katze das Diamanthalsband gebracht hat. |
| **Synonym** | Spielziel |

|  |  |
| --- | --- |
| **Begriff** | Sieg-Metriken |
| **Beschreibung** | Repräsentiert die Reihenfolge der einzelnen Siegbedingungen des Spiels. |
| **Ist-ein** | - |
| **Kann-sein** | IPs, Überbringung des Diamanthalsbandes, 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 Diamanthalsband. |
| **Beispiele** | Ein Charakter von Spieler 2 öffnet den Tresor und erlangt das Diamanthalsband. |

|  |  |
| --- | --- |
| **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. |