



BENUTZERHANDBUCH · AUSGABE E01

Horizon 2040 - les mille jours

Amt antreten, beraten, nachverfolgen und berichten.

Basisversion	0.12.1-pilot.47
Paketdatum	2026-09-07
Code-Referenz	67a360aafb1feeb9e783a59bcd42cdbcd5cf4cbf
Umfang	E01: vier Gemeinden, Tag 0 bis Tag 21 und erstes nationales Gespräch.

Tritt dein Amt an, untersuche Bedarf, verhandle eine Klausel und verfolge ihre Wirkung bis Tag 21. Ariane ist eine Person mit KI-Schnittstelle und eigenen Spielkontakten. Die weiteren tausend Tage bleiben in Entwicklung.

Konzeption und Veröffentlichung: Äerdschëff asbl. Zukunftsszenario und fiktive Sammelfiguren.

1. Amtsantritt

Wähle Esch-sur-Alzette, Sanem, Pétange oder Käerjeng. Die Wahl wird gespeichert. Sozioökonomische Profile sind qualitative Szenarioannahmen, keine Statistiken. Kosten und Kapazitäten sind fiktive Einheiten.

Ariane ist eine Person und Beraterin der Premierministerin in der Fiktion. Porträt und ursprünglicher Film bleiben erhalten. Sie empfängt E-Mails, ruft zurück und trifft den Bürgermeister; sie gehört nicht zum Gemeindeteam.

Beim Einstieg ist der lokale WebLLM-Dialog vorausgewählt. Nach Zustimmung starten auf einem geeigneten Gerät etwa 290 MB Download; etwa 945 MB Grafikspeicher sind nötig. Wähle die Option ab, um ohne KI zu spielen. Vor der Zustimmung wird kein Modell geladen.

2. Im Büro arbeiten

Das Büro bleibt während der Termine erreichbar. Öffne Übergabe, Gemeindeprofil, Dienststellen, Post, demokratische Gremien, Berichte und Regierungsmitteilungen. Lesen lässt die Zeit nicht verstreichen.

Lies an Tag 0 die Übergabe, triff die Dienste und wähle Pflege, räumliche Gerechtigkeit oder Teamkapazität als Priorität. Triff dann den Mobilitätsschöffen. Nora leitet Marcs Anfrage weiter. Besuche Leïla vor der Verhandlung.

Die aktuelle Akte bleibt nach Neuladen geöffnet. An Tag 7 und 21 öffnet das Büro die Nachverfolgung; Akten zeigen ihren Lese- und Bearbeitungsstand. Schaltflächen benennen den nächsten Termin. Auf kleinen Bildschirmen lässt sich die Aktenreihe horizontal verschieben.

Die Untersuchung liefert einen Befund zum gewählten Schwerpunkt. Ein eigener Besuch kostet 1 Aufmerksamkeit; Delegation an Nora kostet 1 Team. Delegierte Gespräche werden als Bericht gelesen. Dadurch sinken die Mittel für die Dienstvorbereitung.

3. Kommunale Demokratie

Die beratende Kommission hört Betroffene an oder prüft technische Kapazität. Der Schöffenrat bereitet die Vorlage vor. Der Gemeinderat prüft Versuchsmittel. Die Abstimmung ist eine narrative Simulation, keine Vorhersage realer Politik.

Drei Positionen bleiben wirksam: Kontinuität, Teamkapazität und Zugang übersehener Gruppen. Schwerpunkt, Kommission und Klausel verändern Unterstützung. Zwei Zustimmungen tragen die Vorlage. Vor dem Schöffenrat sind höchstens drei Klauselvorschläge möglich. Die Änderung verlangt eine Betroffenenprüfung. Vertagung verhindert den Abschluss in dieser Periode.

Vor der endgültigen Ratsvorlage erklärt eine Bestätigung, dass die Beratung für diesen Zeitraum endet. Auch die Beschlussfolgen werden bestätigt. Eine Ratsbedingung bleibt unabhängig von P02 verbindlich: Eine interne oder fehlende Prüfung hinterlässt einen dokumentierten Verstoß. Nach der Mittelbewilligung vereinbart der Schöffenrat den Versuch; Nora verfolgt die Betriebsbereitschaft.

4. Nachverfolgen und berichten

An Tag 7 hängt ein Vorfall von Gemeinde und Dienst ab. Betroffene und Team wünschen denselben Termin. Betroffene zu empfangen kostet 1 Aufmerksamkeit; den Schöffen zum Team zu schicken kostet 1 Team. Die andere Anfrage bleibt offen. Vor weiteren Terminen und Tag 21 muss der Schöffenrat entscheiden.

Eine Korrektur kostet 1 Aufmerksamkeit, 1 Team und 1 Budget; bei B vermeidet die Nachbesserung Zusatzbudget. Den Umfang zu halten kostet nur 1 Aufmerksamkeit. Erst an Tag 21 erscheinen Folgen: örtliche Verbesserung mit verschobener Aufgabe oder erhaltener Dienst mit ungedecktem Bedarf.

Kehre nach Tag 7 zur Nachverfolgung zurück. Nora und der Schöffe berichten über Fortschritt und Grenzen. Wähle einen ausdrücklichen Bericht oder eine Zusammenfassung. Vor Tag 21 ist dieser Bericht erforderlich. Zusagen bleiben im Notizbuch.

Beide Veröffentlichungswege teilen denselben aktuellen Bericht. Ergebnisse und Grenzen zu veröffentlichen erfüllt P01; Verspätungen bleiben dokumentiert. Eine spätere Übersicht ohne Grenzen erfüllt P01 nur teilweise. Du kannst die Veröffentlichung ergänzen; ein interner Bericht ersetzt keine öffentliche Information.

5. ARIANE treffen

Übermittle nach Tag 21 die Bilanz aus der Regierungsakte. ARIANE fragt nach Grenzen. Lege nur erhobene Beobachtungen vor, hinterfrage einen Indikator oder benenne Unsicherheit. Das Ergebnis kommt ins Journal. ARIANE erteilt keine Förderung oder Genehmigung.

Arianes KI-Schnittstelle ist ab Amtsantritt in der Regierungsakte verfügbar. Sie nutzt nur bekannte Fakten und ist keine persönliche Antwort. Das Modell bleibt beim Aktenwechsel geladen. Status, Abbruch, Aktivierung, Speicherfreigabe und Modelllöschung sind im Spiel zugänglich.

ARIANE erhält getrennte Angaben zu Dienst, Befunden an Tag 21, ungedecktem Bedarf, Ratsbedingung, Veröffentlichung und Einwänden. Eine Prüfung mit Betroffenen liefert auch ohne Vertrag Beobachtungen. Nach Abschluss ohne Prüfung kannst du diese in der Bilanz nachholen und die nationale Akte übermitteln.

Der optionale Dialog benötigt etwa 290 MB Download und 945 MB Grafikspeicher. Die Kompatibilität wird vor dem Laden geprüft. Deaktivieren gibt Speicher frei; Modell löschen entfernt dessen Dateien ohne Spielstandverlust. Der Dialog verschwindet beim Verlassen der Akte und fehlt im JSON-Export: Antwort kopieren bewahrt einen Text.

Persönliche Kontakte sind eigene gespeicherte Handlungen: E-Mail im Büro, Antwort an Tag 7, Telefon ab Tag 7, Treffen nach der Überprüfung an Tag 21. Es gehen keine Nachrichten an reale Personen. Das Treffen ist weder eine Audienz bei der Premierministerin noch eine Förderentscheidung.

6. Verfügbare Mittel verstehen

Zu Beginn: 3 Aufmerksamkeit und 3 Team. Fiktives Budget: Esch 7, Sanem und Pétange 6, Käerjeng 5. An Tag 7 erneuern sich Kapazitäten auf 3, das Restbudget bleibt. Ein aktiver Dienst einschließlich N bindet 1 Team und 1 Budget. Untersuchungs- und Vorfallkosten kommen hinzu. Die Einheiten sind weder Euro noch reale Personalzahlen.

Lesen, Nachschlagen im Notizbuch und Verständnisfragen kosten nichts. Eine verbindliche Handlung zeigt ihre Kosten vor der Bestätigung. Ist eine Schaltfläche nicht verfügbar, lies die fehlende Voraussetzung. Eine abgewiesene Bestätigung verändert die Mittel nicht.

Esch betont Schichtzeiten und Zugang, Sanem Anschlüsse und Belastung, Pétange den Grenzanschluss, Käerjeng Ausfall und Wartung. Budgets und Vorfälle sind Spielannahmen. Ältere Spielstände behalten ihre Regeln und ursprünglichen Mittel.

7. Dienstleistungsantworten vergleichen

Die Kosten stehen unten in der Reihenfolge Aufmerksamkeit / Team / Budget. Nur ein Dienst kann bestätigt werden. Die Episode lässt sich auch ohne Vereinbarung beenden.

- A, schnelle Vereinbarung: 1 / 1 / 3. Ein begrenztes lokales Zeitfenster; manche Bedarfe bleiben offen.
- B, abgesicherte Vereinbarung: 1 / 2 / 4. Ein schriftlich festgelegtes Vorrangzeitfenster und ein Beschwerdeweg; höherer Mitteleinsatz.
- C, interkommunale Vereinbarung: 1 / 2 / 2. Erfordert zuerst O02; die Zeiten müssen zwei Gemeinden berücksichtigen.
- N, vor Ort reparieren und anpassen: 1 / 2 / 2. Erfordert zuerst O01. Vorhandenes Material und Organisation ermöglichen einen begrenzten Dienst, ohne neue Karbikes.

8. Termine auswählen

O01 und O02 gehören zur ersten Periode und kosten jeweils 1 Aufmerksamkeit, 1 Team und 0 Budget. O01 findet in E01 keinen alternativen Lieferanten, eröffnet aber einen Kontakt und den Weg N. O02 reserviert die für C erforderliche Zusammenarbeit.

In der zweiten Periode bereitet O03 das Vélis-Kollektiv vor: 1 Aufmerksamkeit, 1 Team, 1 Budget. O04 kontaktiert eine nationale Ansprechperson: 1 / 1 / 0. O05 sammelt Rückmeldungen der Nutzenden: 1 / 0 / 0. Die nationale Antwort kommt an Tag 14 ohne Förderzahlung. Das Vélis-Zentrum bleibt in Vorbereitung.

Die Nachbargemeinde organisiert an Tag 7 eine Werkstattsprechtstunde, auch wenn du sie nicht kontaktiert hast. Die Akteure verfolgen eigene Aktivitäten. Lies die anstehenden Fristen, bevor du eine Periode abschließt.

Vor dem Wechsel zu Tag 21 nennt die Bestätigung noch nicht wahrgenommene freiwillige Termine. Du kannst zurückgehen und sie prüfen. Voraussetzungen einer Vereinbarung nennen die erforderlichen Schritte, statt nur die Codes O01 oder O02 anzuzeigen.

Kapazitäten reichen nicht für alle Termine zusätzlich zum Vorfall. Die delegierte Erstbesichtigung kann C oder N verhindern. Prüfe an Tag 7 die Kosten, bevor du die übrigen Mittel bindest.

9. Zusagen einhalten und das Notizbuch nutzen

Das Notizbuch enthält Agenda, Zusagen, Journal und Fähigkeiten. Eine Zusage bewahrt Gegenstand, ursprüngliches Datum, aktuelle Frist, Status und Verlauf. P01 betrifft den öffentlichen Bericht an Tag 7; P02, falls du sie abgibst, die Auswertung an Tag 21.

Vergleiche an Tag 21 die vereinbarten Bedingungen mit Beobachtungen und Rückmeldungen der Nutzenden. Eine interne Auswertung ohne diese Rückmeldungen kann P02 teilweise erfüllt lassen. Eine durchgeführte Auswertung bedeutet nicht, dass alle Probleme gelöst sind. Ein Versprechen allein bringt keinen Vertrauensbonus.

Ein verspäteter Bericht, ein begründeter Aufschub oder ein ausdrücklicher Rückzug hinterlässt eine Spur. Ein neues Datum kann angenommen oder abgelehnt werden; die ursprüngliche Frist bleibt erhalten. Termine nach Tag 21 werden für die noch nicht spielbare Fortsetzung bewahrt.

Die Fähigkeiten K07, K08 und K09 beruhen auf im Spiel erfassten Handlungen: Zuhören, Verhandeln und gemeinsame Governance. Erneutes Lesen vervielfacht keine Nachweise. Diese Einträge zertifizieren keine realen Kompetenzen.

Die Schlussauswertung nennt deine Vereinbarung, deinen ersten Schritt, die beobachteten Folgen für Leïla, den Stand jeder Zusage und die verbleibenden Schwierigkeiten. Fehlende Vereinbarungen oder nicht zugesagte Auswertungen werden ausdrücklich genannt. Ein Versprechen zu halten und ein Problem zu lösen bleiben verschiedene Ergebnisse.

10. Eine Partie fortsetzen und Probleme beheben

Entscheidungen werden lokal gespeichert, bevor sie als übernommen erscheinen. Warte vor dem Schließen das Ende des Speicherns ab. Auch die Leseposition bleibt erhalten, soweit der Browser dies erlaubt. E01-Spielstände sind von den Spielständen der bisherigen Kampagne getrennt.

Exportiere die Partie im Notizbuch als JSON, bevor du das Gerät wechselst oder neu beginnst. Der Import erfordert eine Bestätigung und ersetzt die aktuelle E01-Partie; eine ungültige Datei lässt sie unverändert. Auch ein Neustart verlangt eine Bestätigung. Geräte werden nicht automatisch synchronisiert.

Speichert ein anderes Fenster eine Änderung, hält die Oberfläche Entscheidungen an und bietet ein Neuladen an. Spiele dieselbe Partie nicht in zwei Fenstern weiter. Ist der Speicher nicht verfügbar, versuche es erneut oder spiele ohne automatische Speicherung; exportiere in diesem Fall vor dem Schließen.

Eine Aktualisierung wartet auf den Abschluss laufender Entscheidungen. Ist zuverlässiges Speichern nicht möglich, sichere vor dem Fortfahren einen Export. Offline-Spiel erfordert einen ersten Online-Aufruf und einen fertigen Cache; nicht alle Medien sind offline garantiert. Eine Lesealternative ermöglicht das Weiterspielen ohne Video.

Eine wiederhergestellte frühere Kopie wird mit Spieltag und Datum angezeigt; letzte Aktionen können fehlen. Sind beide Kopien unlesbar, wartet das Spiel auf Import oder Neustart und speichert nicht stillschweigend neu. Beschädigte Kopien bleiben zur Wiederherstellung erhalten. Die Bilanz bietet Export und Neustart; exportiere vor dem Neustart.

11. Lesen, spielen und gemeinsam diskutieren

Wechsle die Sprache im Kopfbereich, ohne die Partie zu verändern. Nutze Tab und Umschalt+Tab für die Bedienelemente, je nach Element Eingabe oder Leertaste sowie Escape zum Schließen von Dialogfenstern. Der Fokus kehrt zur öffnenden Schaltfläche zurück. Der Browserzoom vergrößert die Schrift.

Der Film kann übersprungen werden; Pause, Ton und reduzierte Bewegung verfügen über passende Bedienelemente oder Einstellungen. Automatisierte Barrierefreiheitsprüfungen sind dokumentiert, ersetzen aber keine Tests mit Screenreadern und betroffenen Spielenden.

Für eine moderierte E01-Sitzung kann eine Gruppe einen Bildschirm teilen: Wechselt euch beim Lesen, Entscheiden und Notieren ab. Dies ist eine Moderationsform, kein vernetzter E01-Mehrspielermodus. Verrate die Ausgänge nicht im Voraus.

Frage am Ende: Was haben wir ermöglicht, für wen bleibt es schwierig und von wem hängt der nächste Schritt weiterhin ab? Auch ohne Vereinbarung ist eine Nachbesprechung möglich. Der Zähler zeigt 979 Tage bis zur fiktiven Wahl, ohne ein Wahlergebnis zu berechnen.

12. Die Grenzen richtig einordnen

Dialoge, zusammengesetzte Figuren, Kosten und Fristen sind fiktionale Konventionen. Sie beschreiben keine tatsächlichen Haushalte, Positionen oder Zusagen von Sanem, Prosud oder einem Ministerium. Eine nationale Antwort ist keine Finanzierung; vorbereitete Zusammenarbeit ist kein fertig gebautes Zentrum.

E01 zeigt ein örtlich begrenztes Ergebnis und seine Grenzen. Ein lokaler Dienst allein löst nicht den gesamten grenzüberschreitenden Arbeitsweg. Spielspaß, Tempo, Übersetzungen und Lerneffekte müssen noch mit Menschen erprobt werden. Technischer Erfolg belegt keine pädagogische Wirksamkeit.

Rückmeldung zum Spiel geben

Nach dem Abschluss von Tag 21 kannst du dem Äerdschëff-Team eine Rückmeldung geben oder dies überspringen. Rückmeldung zum Spiel geben ist auch während des Spiels verfügbar. Der Fragebogen ist freiwillig und verändert weder Entscheidungen noch Bilanz.

Drei Schritte behandeln dein Erlebnis, Ariane und die Fortsetzung sowie deine Vorschläge. Jede Frage kann übersprungen werden. Zur Nützlichkeit der KI wirst du gefragt, wenn du sie genutzt hast. Zwei freiwillige Textfelder bieten Platz für eine Verbesserung und einen Zusammenhang zwischen einer Entscheidung und der Situation deiner Gemeinde. Plane etwa drei Minuten ein.

Das Absenden erfordert deine Zustimmung und eine Cloudflare-Prüfung. Die Antworten gehen an den privaten WordPress-Bereich des Teams, mit Version, Gemeinde, Sprache, Spielphase und Antwortkennung. Name, E-Mail-Adresse, Spielverlauf und KI-Gespräche werden nicht beigefügt. Bitte keine persönlichen Angaben in Freitext.

Erst die Bestätigung des Servers bestätigt den Empfang. Bei einem Fehler bleibt der Entwurf erhalten. Du kannst selbst erneut senden oder ihn löschen; dein Spielstand bleibt unverändert. Nach erfolgreichem Versand bleibt lokal nur die Bestätigung.

Anhang · Bisherige Kampagne

Die folgenden Seiten betreffen ausschließlich die ursprüngliche Kampagne mit achtzehn Situationen, die von E01 getrennt bleibt. Ihre Gemeinde-, Berufs- und Portfolioauswahl, Kennzahlen, ARIANE und Auswertung an Tag 1000 sind keine Schritte der neuen Episode. Übertrage ihren Spielstand nicht nach E01.

A1. Vor dem Spielen

Wähle im Katalog „Ursprüngliche Kampagne · 90–150 Min.“. Der Hauptbutton öffnet die kurze Episode E01. Das Handbuch innerhalb der ursprünglichen Kampagne beginnt direkt mit diesem Anhang.

Plane 90 bis 150 Minuten für die vollständige Kampagne ein. Diese Angabe bleibt eine Entwurfsschätzung, bis sie in einer vielfältigen Pilotstudie mit Menschen gemessen wurde. Der kürzere Partnerpfad führt durch die Tage 0, 45 und 100.

Du brauchst kein Konto. Wähle einen lokalen Spielstand, wenn du später fortsetzen möchtest, oder eine flüchtige Partie auf einem gemeinsam genutzten Gerät. Filmsequenz, Ton und ARIANEs lokales Modell bleiben optional.

- Ein aktueller Browser wird empfohlen; Tastatur, Touch-Bedienung und reduzierte Bewegung werden unterstützt.
- Der Modus für geringe Bandbreite reduziert animierte Medien, ohne die Regeln zu ändern.
- Nach dem ersten Online-Aufruf kann der Service Worker das Spiel mit bereits zwischengespeicherten Inhalten offline erneut öffnen.

A2. Deinen Blickwinkel zusammenstellen

Wähle Sprache, Solo- oder Duo-Modus, eine Gemeinde, einen Beruf und zwei zusätzliche Gesprächspartner. Esch betont kritische Masse und ungleichen Zugang; Sassenheim die Verteilung auf vier Ortschaften; Rümelingen Kompaktheit, Grenze und äußere Abhängigkeiten.

Dein Beruf eröffnet eine Fähigkeit und einen blinden Fleck, ohne institutionelle Zuständigkeiten zu übertragen. Reale Organisationen verorten Funktionen; ihre Sprecherpersonen, Dialoge und Positionen im Spiel sind fiktiv.

A3. Die Entscheidungsschleife

Eine strukturelle Entscheidung folgt einer festen Abfolge: Situation lesen, vier Erwartungen benennen, Ansätze vergleichen, Gesprächsperson wählen, verhandeln, Verteilungsgerechtigkeit prüfen, bestätigen und anschließend die Folgen auswerten.

Prognosen zeigen Bandbreiten und Unsicherheit, niemals ein garantiertes Ergebnis. Nach der Festlegung trennt das Spiel unmittelbare Wirkungen, betroffene Gruppen, Maßnahmenfortschritt, institutionelle Reaktionen und parallele Entwicklungen in anderen Gemeinden.

- Eine angenommene Forderung stärkt den Beitrag des Akteurs; ein Gegenvorschlag verschiebt seine Bedingungen; eine harte Linie kann einen dauerhaften Bruch erzeugen.
- Die Beziehungserinnerung kehrt in späteren Begegnungen zurück und kann Unterstützung stärken oder schwächen.
- Die kausale Rekonstruktion eröffnet spätere Gegenmaßnahmen, wenn deine Hypothese vollständig und mit der relevanten Situation verknüpft ist.

A4. Maßnahmen voranbringen

Das Portfolio enthält vier Maßnahmen, ein vorrangiges Pilotprojekt und eine Rückfalloption. Jede Akte zeigt Stand, Unterstützung, Nachweise, zuständige Behörden, Blockade und das nächste spielbare Zeitfenster.

Obergrenze der Tausend Tage: Nur eine Maßnahme kann den Betrieb erreichen. Die übrigen Zwischenergebnisse bleiben sichtbar und übertragbar.

Tag	Fenster	Was du lesen oder entscheiden musst
45	Portfolio	Vier Maßnahmen zusammenstellen sowie Pilotprojekt und Rückfalloption benennen.
300	Finanzierung	Zwei gereichte Akten erhalten einen Finanzrahmen; die beiden anderen behalten eine ausdrückliche Blockade.
420	Beschluss	Eine Mehrheit bilden und die weiterhin ausgeschlossene soziale Gruppe einbeziehen.
600	Zuständigkeit	Genehmigung oder Vergabe prüfen, ohne Finanzierung mit Betrieb zu verwechseln.
750	Fähigkeit und Test	Das Pilotprojekt durch eine gezielte Akte oder einen kostspieligen gemeinschaftlichen Nachholweg korrigieren.
900	Betrieb	Eine getestete und tatsächlich betreibbare Maßnahme kann in Betrieb gehen.
1000	Übergabe	Erreichtes übergeben oder ausdrücklich eine noch nicht betriebene Schwachstelle zur Aussetzung auswählen.

A5. Gebiet und Gerechtigkeit lesen

Das Tableau verfolgt fünf Fähigkeiten und zwei Belastungen. Fossile Abhängigkeit und materieller Druck verbessern sich, wenn sie sinken; kein globaler Durchschnitt entscheidet das Ende. Der Atlas zeigt aktive, verstärkte, angespannte oder blockierte Ströme und bewahrt Aktualisierungen aller drei Gemeinden.

Die Gerechtigkeitskarte zeigt, welche Gruppen geschützt, eingeschränkt, gefährdet oder ausgeschlossen sind. Die zuletzt ausgeschlossene Gruppe kann im nächsten Zug eine Konsultation erzwingen; es handelt sich also nicht nur um einen moralischen Kommentar.

- Eine Reaktion einer Nachbargemeinde oder des Staates gewährt niemals automatisch Budget, Mandat oder Genehmigung.
- Strategische Hinweise kündigen vor der Ziehung eine Bedrohung an und machen das Ereignis im Rückblick erklärbar.
- Karten, Linienstärken, Strichelungen und Textbeschreibungen verhindern, dass Informationen nur durch Farbe vermittelt werden.

A6. ARIANE nutzen, ohne ihr die Entscheidung zu überlassen

ARIANEs deterministischer Rat nennt den aktuellen Zustand: Kennzahlen, eine blockierte Maßnahme, ein offenes Versprechen, Akteure und Spuren. Du kannst einen Blickwinkel wählen und lesen, was sie beobachtet, wie sie es deutet, was sie nicht weiß und welche Frage sie dir zurückgibt.

Der experimentelle lokale Dialog erfordert ausdrückliche Zustimmung und einen WebGPU-kompatiblen Browser. Er kann das angezeigte Signal umformulieren, liest aber keinen Spielstand, verändert den Spielzustand nicht und ersetzt niemals den deterministischen Motor.

Die erweiterten Optionen prüfen vor dem Download, ob ein kompatibler Adapter verfügbar ist. Scheitert die Prüfung oder antwortet sie nicht, bleibt der Modellbutton deaktiviert; du kannst ohne Modell starten. Ein erkannter Adapter garantiert keine Qualität der erzeugten Texte. Der deterministische Rat bleibt verfügbar.

A7. Speichern, Sprachen und Barrierefreiheit

Der versionierte lokale Spielstand bewahrt Knoten, Teilschritt, Antworten, Entwürfe, geöffneten Dialog und Auswertung. Du kannst eine portable Datei herunterladen, auf einem anderen Gerät importieren oder die Partie in der Oberfläche löschen.

Die französischen, englischen und deutschen Kataloge werden bei Bedarf geladen. Ein Sprachwechsel verändert weder Motor-IDs noch den Spielstand. Kritische Inhalte bieten Überschriften, Zustände von Bedienelementen, Textalternativen und Tastaturnavigation.

Ehrlicher Status: Automatisierte Verträge bereiten die Prüfung vor, ersetzen aber keine Tests mit NVDA, VoiceOver, TalkBack, 200 bis 400 % Zoom, erzwungenen Farben und realen Geräten.

A8. Auswertung, Duo und Debriefing

Die Schlussauswertung hat fünf Registerkarten: Zusammenfassung, Gebiet, Verlauf, Beziehungen und persönlicher nächster Schritt. Die Schlusskarte nutzt die dauerhaften Zustände der Ströme; der Text benennt zudem erhaltene Fähigkeiten, offene Abhängigkeiten und Verpflichtungen.

Im Duo-Modus wechselt ihr zwischen der Sicht auf Fähigkeiten und der Vertretung betroffener Gruppen und zeichnet die Abwägung gemeinsam. Der Debriefing-Export bündelt drei Fakten, zwei Spannungen, eine gemeinsame Handlung, Entscheidungen, soziale Gerechtigkeit, Verpflichtungen und lokal erfasste Zeiten.

- Die kurze Erfahrungsrückmeldung wird nur auf dem Gerät gespeichert oder freiwillig heruntergeladen.
- Keine Entscheidung, kein Ergebnis, kein Spielstand und kein Austausch mit ARIANE wird automatisch übertragen.
- Jede Studie mit Menschen, insbesondere Minderjährigen, erfordert gesonderte Information, Einwilligung und ethische Regelungen.

A9. Was das Spiel nicht zu beweisen vorgibt

Die Werte sind Simulationskonventionen: Sie sagen weder Budgets noch Emissionen, Abstimmungen oder das Verhalten realer Organisationen voraus. Soziale Gruppen sind analytische Profile, die sich überschneiden können.

Die Darstellung von Esch, Sassenheim und Rümelingen muss noch mit betroffenen Einwohnern, Fachleuten und Institutionen geprüft werden. Medien mit dem Status pending-review im technischen Register gelten dadurch allein nicht als rechtlich freigegeben.

Referenzen und Zugang

- E01 spielen
<https://horizon2040.aerdscheff.lu/e01>
- Katalog und ursprüngliche Kampagne
<https://horizon2040.aerdscheff.lu>
- Seite Serious Games
<https://aerdscheff.lu/serious-games/>
- Kennung der veröffentlichten Version
<https://horizon2040.aerdscheff.lu/pwa-release.json>
- Karbike beim Hersteller
<https://karbikes.com/>