Lastenheft: Terrortown

Das Programm ist eine lokale Desktopversion des Kartenspiels und Klassenspiels Werwolf. Das Programmziel ist es, sich auf die Spielregeln, anstatt der Benutzeroberfläche zu konzentrieren.

Das Spiel ist folgendermaßen aufgebaut:

- Es gibt 3 Gruppen (Town, Mafia, Neutral).

- Ziel der Town ist es die Mafia am Ende des Spiels zu beseitigen.

- Ziel der Mafia ist es, alle Town-Mitglieder am Ende des Spiels getötet zu

haben.

- Die neutralen Rollen haben eigene Ziele.

Das Spiel besteht aus 15 Spielern. Einige Rollen haben Fähigkeiten.

Die Rollen:

Mafia:

1. Godfather: Er bestimmt jede Nacht wer getötet wird. Immun gegen Rächer
2. Mafioso: Er darf für jemanden abstimmen. Wenn der Godfather

verhindert ist oder niemanden auswählt, wird die Auswahl von dem Mafioso übernommen. Der Mafioso ist der, der sein Opfer besucht. Falls

der Godfather tot ist, wird der Mafioso zum neuen Godfather.

1. Fälscher: Jede Nacht kann er jemanden auswählen, der für

andere so aussieht, als wäre er der Fälscher. Wenn der Mafioso und der Godfather tot sind, wird er zum Mafioso.

1. Knebler: Diese Rolle kann pro Nacht die Fähigkeiten seines

Ziels für eine Nacht lang blockieren. Stirbt der Godfather, der Mafioso und der Fälscher, wird er zum Mafioso.

Town:

1. Doktor: Er kann pro Nacht eine beliebige Person heilen und

einmal pro Spiel sich selbst.

1. Veteran: Er kann bis zu dreimal im Spiel in einer Nacht eine

Falle aufstellen. Wenn ihn jemand besucht während die Falle aktiv ist, stirbt der Besucher.

1. Rächer: Jede Nacht kann er jemanden töten (bis zu dreimal im

Spiel). Tötet er jedoch ein Town-Mitglied, stirbt er selber auch.

1. Sheriff: Der Sheriff kann jede Nacht eine Person untersuchen.

Er erhält am Ende jeder Nacht immer die Information,

ob sein Ziel schuldig (Mafia) oder unschuldig (Town/Neutral) ist.

1. Beobachter: Er Kann eine Person beobachten. Er erhält am Ende

jeder Nacht die Information, wer sein Ziel besucht hat.

1. Detektiv: Er bekommt einen Hinweis auf die Rolle seines Ziels,

je nachdem welche Rolle sein Ziel hat.

Ziel Ergebnis

Godfather Godfather/Bürgermeister

Mafioso Mafioso/Veteran/Rächer

Fälscher Fälscher/Narr

Doktor Doktor/Amor/Spion

Sheriff Sheriff/Beobachter/Auftragskiller

Knebler Knebler/Modell

1. Bürgermeister: Er kann tagsüber auf seinen Namen klicken. Wenn er

das tut wird er aufgedeckt. Seine Stimme zählt dann

dreifach und er kann nicht geheilt werden. Wenn der

Bürgermeister sich selber enttarnt hat, taucht im Chat eine Nachricht auf und sein Name färbt sich blau.

1. Modell: Diese Rolle kann pro Nacht die Fähigkeiten seines

Ziels für eine Nacht lang blockieren.

1. Spion: Sieht in der Nacht den Mafia-Chat. Die Mafia wird als

Mafia1, Mafia2, Mafia3 und Mafia4 angezeigt.

Neutral:

1. Auftragskiller: Am Anfang des Spiels erhält er ein Town-Mitglied

Ziel, dass es zu töten gilt. Er hat aber keine Möglichkeit dieses selbst zu töten. Während sein Ziel noch lebt, ist er immun gegen die Mafia. Er gewinnt, wenn er es schafft, dass sein Ziel getötet wird. Stirbt sein Ziel in der Nacht, wird er zum Narr. Als Narr bekommt er den Auftrag, die Stadt dazu zu bringen ihn umzubringen. Falls er dies schafft, darf er jemanden in der nächsten Nacht töten.

1. Amor: Kann pro Nacht jemanden auswählen, der sich in ihn

verliebt. Sein Ziel erhält die Nachricht, dass er verliebt wurde. Falls Amor oder sein in der Nacht gewähltes Ziel stirbt, sterben beide. Falls kein Ziel ausgewählt wurde, wird jemand per Zufall ausgewählt. Er gewinnt, wenn eine Fraktion (Mafia/Town) gewinnt und er überlebt hat.

Spielablauf:

Zu Beginn des Spiels öffnen sich 15 Fenster. Jedes Fenster enthält eine Textbox in der ein Name eingegeben werden muss:

Ist der Name eingegeben, kommt man in eine Lobby. Dort wird die Liste aufgebaut, in der Reihenfolge wie die Namen eingegeben wurden. Die Liste wird von oben nach unten mit den Zahlen 1 – 15 durchnummeriert. Sobald alle Namen eingegeben wurden, startet das Spiel. Jeder Spieler bekommt eine zufällige Rolle. Das Fenster bekommt eine Chatbox, eine Namensliste mit Kästen auf der rechten Seite, eine Friedhofsliste, in der die Rollen und Namen der Toten angezeigt werden und eine kurze Rollenbeschreibung sowie seine eigene Rolle und Namen (Chat und Namen in UTF-8).

Am ersten Tag, der 30 Sekunden dauert wählt Amor sein Ziel aus. Der Chat steht zur Verfügung. Wenn Amor nichts auswählt, wird ein zufälliges Ziel bestimmt, sobald der Counter abgelaufen ist. Nach den 30 Sekunden beginnt die Nacht. Für die Town-Mitglieder (außer Spion) und die Neutralen verschwindet der Chat. Die Mafia behält den Chat und kann dort besprechen, wen sie auswählen. Das Ziel von Amor erhält direkt zu Beginn der Nacht die Information im Chat, dass er verliebt ist. Sein Name färbt sich rosa. Falls er Teil der Mafia ist, verschwindet sein Mafia-Chat und die Information, dass er zur Mafia gehört, ist für seine anderen Mitglieder nicht sichtbar.

Der nächste und alle folgenden Tage laufen wie folgt ab:

Zuerst werden die Toten Spieler und ihre Rollen im Chat und in der Friedhofsliste angezeigt. Danach startet der 60 Sekunden Counter für die Chatphase. Nach den 60 Sekunden geht die 30 Sekunden Voting-Phase los. Alle Spieler können einen Namen in der Box rechts auswählen. Um einen Spieler auf den Pranger zu stellen, benötigt, man eine Mehrheit von über 50%. Zum Beispiel bei 15 Spielern müssen 8 Spieler denselben auswählen (bei 2 Spielern ist dies nicht möglich).

Sobald jemand auf dem Pranger steht, geht ein 15 Sekunden Timer los. In diesen 15 Sekunden hat das Opfer Zeit, sich alleine zu verteidigen. Nach dem geht eine 10 Sekunden Voting-Phase los. Die anderen wählen, ob das Opfer schuldig ist oder nicht. Falls er für schuldig befohlen wurde, wird er getötet und landet auf dem Friedhof. Sein Name und seine Rolle erscheinen im Chat. Wird er jedoch für unschuldig befohlen, geht die 30 Sekunden Voting-Phase weiter. Wenn der Counter abläuft, ohne dass jemand getötet wurde, fängt die Nacht-Phase an.

In den Nächten kann jede Rolle ihre Aufgabe bis zum Ablaufen des 60 Sekunden Timers, ausüben. An jedem Tag bekommen die Spieler ihre angeforderten Informationen und die Toteninformationen.

Das Spiel endet, wenn am Ende alle Town-Mitglieder oder alle Mafia-Mitglieder tot sind. Gestorbene Spieler können nicht mehr am Chat teilnehmen und erhalten die Nachricht, dass sie tot sind.