

Anleitung zur Applikation für Werwölfe von Düsterwald

Um die Applikation zu starten muss zunächst die Datei startpage.html aus dem Archiv Werwolf_html.zip geöffnet werden. Hierfür empfiehlt sich die Verwendung von Google Chrome (unter Firefox wurden zum Teil verzerrte Darstellungen beobachtet).

Auf dem Startbildschirm lässt sich zuerst der Nutzernamen und das Passwort eingeben, um sich mit einem Account anzumelden. Sollte noch kein Account erstellt worden sein, kann dies über den Button 'Account erstellen' geschehen. Dort kann mithilfe einer E-Mail-Adresse, eines Nutzernamens und eines frei gewählten Passworts ein Account angelegt werden. Für den Durchlauf der App ist dies jedoch nicht notwendig.

Nach dem Login gelangt der Spieler in das Hauptmenü. Es besteht die Möglichkeit, ein Spiel zu starten, einem Spiel beizutreten, in die Einstellungen zu gehen oder Freunde zu verwalten. In den Einstellungen kann der Spieler die Lautstärke anpassen und einen Avatar auswählen.

Beim Erstellen eines Spiels muss der Spieler zuerst einige Einstellungen treffen. Dazu gehören die Spieleranzahl, die Werwolfanzahl, sowie die Auswahl der Sonderrollen, die in einem eigenen Screen geschieht. Nachdem alles eingestellt wurde, haben andere Spieler die Möglichkeit über das Hauptmenü mit einem Klick auf 'Spiel starten', der Lobby des erstellten Spiels beizutreten. Sobald alle bereit sind, wird das Spiel gestartet.

Nachdem das Spiel fertig geladen wurde, wird jedem Spieler seine Rolle für die Runde und die dazugehörige Regelerläuterung angezeigt.

Auf dem Spielscreen wird oben die verbleibende Anzahl an Dorfbewohnern und die verbleibende Anzahl an Werwölfen dargestellt. Ein Balken unter den Spielern stellt den Fortschritt der Nacht dar. Die Namen der einzelnen Spieler können durch Wischen von rechts nach links über das entsprechende Gesicht ermittelt werden.

Der beispielhafte Spieldurchlauf beginnt mit der ersten Nacht. Amor erwacht und muss zwei verschiedene Personen auswählen, die sich ineinander verlieben. Diese Aktion wird auf dem Gerät des Testspielers angezeigt. Nach der erfolgreichen Auswahl, schläft er wieder ein.

Im Folgenden erwachen der Dieb, die Werwölfe, der Seher und die Hexe, welche alle ähnliche Interaktionen mit den angezeigten Spielern durchführen würden.

Abschließend erwacht das ganze Dorf, das Opfer der Nacht wird bekannt gegeben und diejenige Person verschwindet von der Spielerdarstellung. Nun startet die tägliche Abstimmung und der Spieler muss einen Spieler auswählen, den er hängen möchte. Nachdem alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, gibt es die Möglichkeit, die Stimmen noch einmal anzusehen. Anschließend werden die Opfer der täglichen Abstimmung verkündet.

Es folgt eine grafische Darstellung der Navigation:

