

Projekt

Team: jupleg

19. Juli 2016

Quälgeist

- Was macht das Programm:

Es ist eine Erweiterung/ Abwandlung vom Brettspiel Cluedo.

Kind (Quälgeist) hat den Mord an der Putzfrau im Haus seiner Eltern beobachtet und Du als Ermittler musst den Mord aufklären.

Das Kind hat Hinweise, will diesen aber nicht teilen. Um diese doch zu bekommen musst Du Aufgaben erledigen, die das Kind (der Quälgeist) stellt. Aber Achtung, es will nicht immer helfen und manchmal haut es dir ab.

Wenn Du eine Vermutung hast, dann kannst Du diese äußern. Wenn Du aber dreimal eine falsche Verdächtigung gemacht hast, dann verlierst Du deinen Job und auch das Spiel.

Mögliche Täter:

- Vater
- Mutter
- Gärtner
- Koch
- Nachbar
- Besuch

Mögliche Tatorte:

- Eingangsbereich
- Schlafzimmer
- Küche
- Garten
- Wohnzimmer
- Arbeitszimmer

Mögliche Tatwaffen:

- Pistole
- Messer
- Seil
- Spaten
- Gift
- Pokal

- Wie beginne ich das Spiel?:
Gib einfach 'quaelgeist.' ein.

- Eingaben:

Eigentlich kannst du in ganz normalen deutschen Sätzen mit dem Programm kommunizieren. Manchmal ist es aber hilfreich eine Frage auf mehrere Arten zu formulieren (Synonyme) oder an mehrere Personen zu stellen.

Mögliche Anfragen sind z.B.:

- Wo ist das Kind?
- Kind ansprechen
- Gibst du mir einen Hinweis?
- Welche Waffen kommen als Tatwaffe in Frage?
- Welche Räume gibt es?
- In den Garten gehen.

- Beispieldialog:

Du kannst jederzeit eine Verdächtigung abgeben, insgesamt hast du 3 Versuche um auf die richtige Lösung des Falls zu kommen. Du musst den Mörder, den Tatort und die Tatwaffe herausfinden. Verdächtigungen werden im neutralen Rahmen getätigt, also wenn du gerade nicht in einem Gespräch mit einer Person bist.

|: kind suchen

Willst du wissen wo das Kind ist, dann frag 'Wo ist das Kind?'.

|: wo ist das kind

wohnszimmer

|: ins wohnzimmer gehen

Willst du wirklich in das Wohnzimmer gehen?

|: ja will ich

Du betrittst das Wohnzimmer.

Es ist das schönste Zimmer des Hauses, mit einer Sofaecke und einem großen bodentiefen Fenster, durch das man einen Blick auf den Garten hat. Eine riesige Bücherwand ziert die Längsseite.

Das beeindruckende, prunkvolle Gemälde an der Wand direkt über dem Sofa zieht dich sofort in seinen Bann.

Das Kind steht vor dem Sofa und starrt auf das Gemälde.

|: kind ansprechen

Willst du das Kind ansprechen?

|: ja

Du gehst zu dem Kind und beginnst ein Gespräch.

|: wie heißt du?

Willst du meinen Namen wissen?

|: ja

Ich heiße Alex

|: wie heißt du?

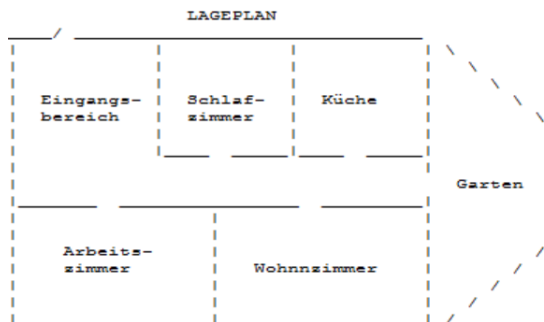
Willst du meinen Namen wissen?

|: ja

Kannst du dir nichtmal meinen Namen merken?

...

I: gespräch beenden
 Willst du unser Gespräch etwa einfach so beenden?
 I: ja
 Du beendest das Gespräch.
 I: welche räume gibt es?
 Alle Räume im Haus kommen als Tatort in Frage:



I: wo ist das kind?
 wohnzimmer
 I: wo bin ich?
 Dein aktueller Aufenthaltsort ist das Wohnzimmer
 I: kind ansprechen
 Willst du das Kind ansprechen?
 I: ja
 Du gehst zu dem Kind und beginnst ein Gespräch.
 I: wo ist das kind?
 wohnzimmer
 I: wo bin ich?
 Dein aktueller Aufenthaltsort ist das Wohnzimmer
 I: kind ansprechen
 Willst du das Kind ansprechen?
 I: ja
 Du gehst zu dem Kind und beginnst ein Gespräch.
 I: ich brauche einen rat
 Ich gebe dir keinen Rat, aber lass uns lieber etwas singen.
 Der Mörder war wieder der Gärtner und er plant schon den nächsten Coup.
 Der Mörder ist immer der Gärtner und er schlägt erbarmungslos zu.
 I: bekomme ich einen hinweis?
 Willst du einen Hinweis von mir?
 I: ja bitte
 Einen Hinweis bekommst du nur, wenn du beim Schere-Stein-Papier gewinnst.
 Such eins aus: Stein, Papier oder Schere.
 I: stein
 Ich nehme: stein
 Unentschieden, gleich nochmal!
 Einen Hinweis bekommst du nur, wenn du beim Schere-Stein-Papier gewinnst.
 Such eins aus: Stein, Papier oder Schere.
 I: stein
 Ich nehme: schere
 Na gut, du hast gewonnen!
 Meine Eltern waren es beide nicht - Eigentlich klar, dann würde ich hier ja nicht mit dir Spielchen spielen.

-

VIEL SPAß BEIM SPIELEN!