Name: Ermittlung mit Quälgeist/ Nervensäge / Pain in the Neck

Art: Adventure

Zusammenfassung: Erweiterung/ Abwandlung vom Brettspiel Cluedo

Kind () hat Mord beobachtet und Du als Ermittler musst den Mord aufklären.

Kind hat Hinweise, will diesen aber nicht teilen. Um Hinweis zu bekommen muss man Aufgaben erledigen, die das Kind (der Quälgeist) einem stellt. Das Kind ist sehr launisch und entscheidet sich oft um nun doch nicht zu helfen.

Wenn man eine Vermutung hat, dann kann man diese äußern.

Wenn du dreimal eine falsche Verdächtigung gemacht hast, dann verlierst du deinen Job und bist raus.

Auch die Verdächtigen kann man im Verhörraum befragen, allerdings haut dann das Kind immer ab und man muss es suchen.

Pseudonym: qwertz

Alleinstellungsmerkmal: kleine Spiele in großem Spiel, viele verschieden Antworten auf nicht verstandene Eingaben

Alleinstellungsmerkmal: „neues Spiel/neue Runde/ nocheinmal Spielen/ Neuanfang“ eingibt, dann wird Random neuer Täter/Waffe/Ort zusammengestellt. ??

Erzähler: Kind

Am Anfang:

Einleitung: es ist ein Mord geschehen…

Vorstellung der Verdächtigen und der Möglichen Tatort, Waffen (Szenario vorstellen)

Idee: in einem Raum, wenn Rätsel von Kind gelöst, dann sagt es: Dreh man die Sofakissen um. Dort findest du Blutflecken 🡪 Tatort

In manchen Räumen: Rätsel lösen und Kind sagt: ich habe trotzdem keine Lust dir zu verraten, was ich beobachtet habe.

Kind kann irgendwann plötzlich nur noch in Geheimsprache sprechen

Oder erst Morsealphabet einblenden und dann morst Kind und man muss übersetzen

Kind bestechen mit Süßigkeiten

Bild zu Beginn: <http://www.topster.de/ascii-generator/>

Immer wieder Bilder aus ASCII Zeichen

Text zu ASCII Bild: <http://patorjk.com/software/taag/#p=display&f=Graffiti&t>= (Schrift: crazy, O8, Script, Shadow, X992)

\item Wenn man „neues Spiel/neue Runde/ nocheinmal Spielen/ Neuanfang“ eingibt, dann wird Random neuer Täter/Waffe/Ort zusammengestellt und man kann weiterspielen. Es gibt also nicht eine vorgefertigte Lösung.

Weiteres Vorgehen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aufgabe** | **Wer** | **Bis wann** |
| Grundkonzept ausformulieren | Leona | 30.6. |
| Ideen sammeln (wie viele Personen/Räume/Waffen, Personenbeschreibung, welche Rätsel) | beide | 30.6. (Vorabversion)  14.7. (fertig) |
| Grobprogrammaufbau (Starten, Schließen) | Julian | 30.6. |
| Beispielanfragen mit Beispielpersonen,-räumen, etc. |  | 6.7. |
| Bild und Einleitungstext (grob) |  | 6.7. (grob), 14.7. (fertig) |
| Einleitungstext |  | 10.7. |
| Nutzertest |  | 11.7. |
| Anpassungen an Nutzertestergebnisse |  | 15.7. |
| Story ausformulieren |  | 11.7. (grob) |
| Stück für Stück Räume mit Dialogen, Aufgaben etc programmieren |  | Dauerhaft  Grob: 10.7.  Fertig: 15.7./16.7. |
| Anleitung |  | 19.7. (immer wenn was Neues dazukommt auch schon reinschreiben) |
| Kleine Anpassungen, Endversion |  | 19.7. |
| Abschlusskommentar schreiben |  | 19.7. |
| Random Mord? |  | Wenn Lust und Zeit |