02.03.2022 – alle Gruppenmitglieder

- Einrichtung Git und IntelliJ

- Spielidee: Jonas: Werwolf-Spiel

6 Spieler, rundenbasiert

Grobe Idee: Es gibt einen Geist und 5 Personen, die in einem Nachtzug in benachbarten Kabinen fahren. Ein Geist kann in der Nacht einen anderen „gesunden“ Spieler (Person) infizieren. Dabei läuft der Geist neben anderen Personen und sie „hören“ den Geist (Benachrichtigung). Wenn die Nacht vorbei ist, müssen sich alle Spieler entscheiden, ob sie sagen, sie hätten etwas gehört oder nicht (mit Chat). Dann gibt es am Tag eine Abstimmung, wer der Geist ist (Stimme der Geister zählt nicht). Der Spieler mit den meisten Stimmen wird aus dem Spiel geworfen. In der nächsten Nacht stimmen die verbliebenen Geister ab, wen sie infizieren wollen. Anschliessend beginnt die Infektionsphase erneut.

Das Spiel ist vorbei, wenn nur Geister oder nur Personen übrig sind.

Schräge/isometrische Grafik, prerendered