

ユーザマニュアル

チーム大内

B20010 大内優

B20014 岡村拓音

B20066 田渕宣行

B20087 林愛梨

目次

1. 事前準備	1
1.1. ホームページ	1
1.2. ログインユーザの新規登録	1
1.3. ログイン	2
2. ゲーム開始前	2
2.1. 名前設定	2
2.2. ルーム作成・ルーム参加画面	3
2.3. ルーム作成	4
2.4. ルーム参加	4
3. ゲーム	4
3.1. ゲーム開始待機画面	4
3.2. ゲーム開始待機	5
3.3. 役職確認画面	5
3.4. 役職確認	7
3.5. 夜の行動	7
3.6. 会議	8
3.7. 投票結果	10
4. ゲーム終了	11
4.1. 最終結果	11
4.2. ログアウト	12

1. 事前準備

1.1. ホームページ

サーバ「<http://150.89.233.203>」へアクセスするとホームページが表示される。



図 1. ホームページ画面

1.2. ログインユーザの新規登録

ホームページの「新規登録」のリンクを踏むと新規ユーザ登録画面が表示される。新規ユーザ登録では、ユーザ名、パスワードの登録が必要で、ともに日本語でもローマ字でも設定可能。入力し正常に登録が完了すると、「登録完了:top ページへ戻る」というリンクが表示される。このリンクを踏むとホームページに戻る。



図 2. 新規登録画面(入力前)

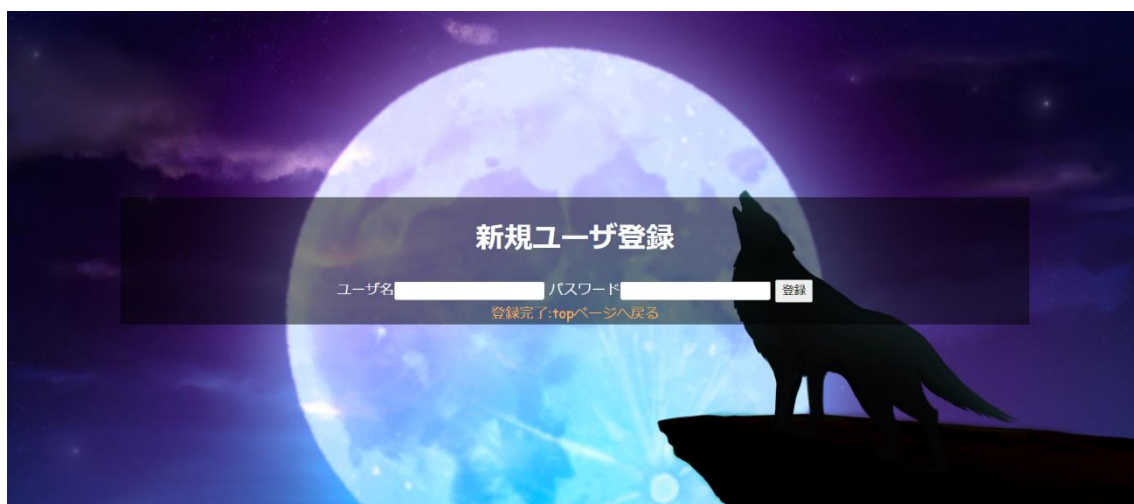


図 3. 新規登録画面(入力後)

1.3. ログイン

ホームページの「人狼ゲーム!!」のリンクを踏むとログイン画面が表示される。新規登録したユーザでログインする。

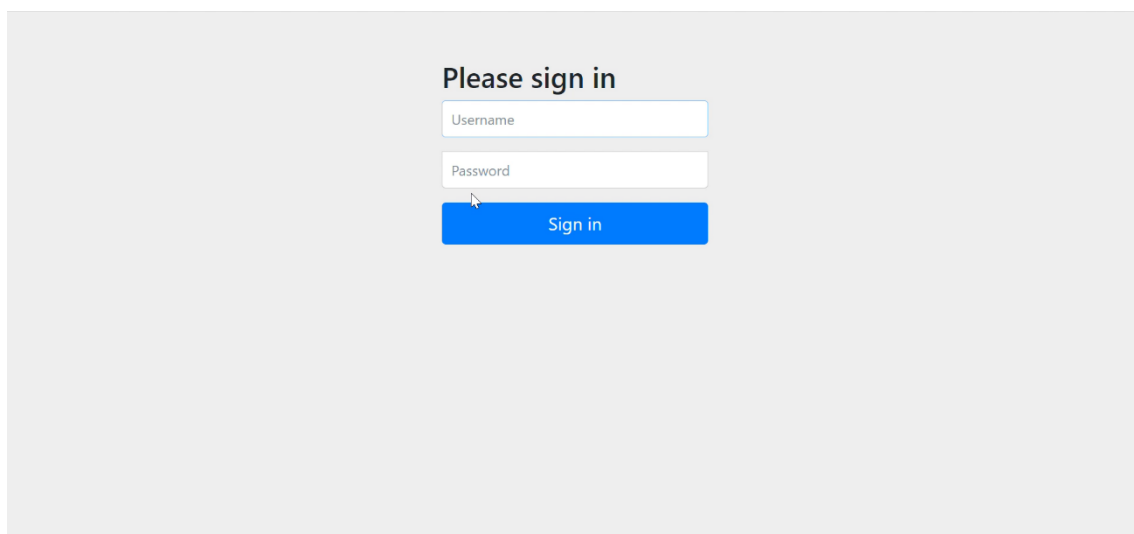


図 4. ログイン画面

2. ゲーム開始前

2.1. 名前設定

ログインすると、ゲーム内での名前(以下名前で省略)を登録する画面が表示される。名前は文字であればどのような名前でも登録可能。実際に入力し、「エントリー」を押すと名前を設定することができる。



図 5. 名前設定画面(入力前)



図 6. 名前設定画面(入力後)

2.2. ルーム作成・ルーム参加画面

名前を設定を終えると、ルームを作成するかルームに参加するかを入力する画面が表示される。



図 7. ルーム作成・参加画面

2.3. ルーム作成

ルーム作成・ルーム参加画面でルームを作成する際は、ルーム名、パスワード、人数を設定する必要がある。ルーム名とパスワードには、日本語、ローマ字ともに入力が可能。ただし、ゲーム進行中のルームのルーム名、パスワードが全く同一のものを新たに作成することはできない。ゲームが終了しているルームについては作成できる。また、人数は4~12人から決めることができる。これらを実際に入力し、「作成」を押すと設定したルーム名、パスワード、人数でルームを作成できる。

2.4. ルーム参加

ルーム作成・ルーム参加画面でルームに参加する際は、ルーム名とパスワードを入力する必要がある。存在していてアクティブなルームであれば参加可能。なお、ここで言うアクティブとは一度も人狼ゲームを終えておらず、人数の集まっていないルームを指す。存在しないルーム、既に試合の終わったルーム、既に人数の集まっているルームに参加しようとしても参加することはできず、参加を押してもルーム作成・ルーム参加画面に戻される。

3. ゲーム

3.1. ゲーム開始待機画面

ルーム作成もしくはルーム参加を行うとゲーム開始待機画に移行する。



図 8. ゲーム開始待機画面(揃う前)



図 9. ゲーム開始待機画面(揃った後)

3.2. ゲーム開始待機

ゲーム開始待機画面では、自身のユーザ名が表示される。ゲーム開始に必要な人数が揃うと、役職を確認する画面に遷移するリンクが表示される。

3.3. 役職確認画面

役職を確認できる画面。夜の行動もこの画面で同時に行う。



図 10. 役職確認画面(村人)



図 11. 役職確認画面(占い師)



図 12. 役職確認画面(人狼)

3.4. 役職確認

役職確認画面で“VILLAGER”と表示されている場合は「村人」、”DIVINER”と表示されている場合は「占い師」、”WOLF”と表示されている場合は「人狼」である。

3.5. 夜の行動

役職にはそれぞれ役割がある。占い師は占いたい人のリンクを選択するとその人が人狼か否かを翌日知ることができる。村人は、疑っている人のリンクを選択することができ、最も票が集まった人は最も疑われている人として翌日に表示される。人狼は、初日のみ疑っている人を選択することができ、二日目以降は殺害したい人のリンクを選択することでその人を殺害することができる。ゲームに参加しているすべての人が役職としての役割を終えると、「会議に入室する」というリンクが表示される。このリンクを押すと翌日の会議へと移行する。



朝が来るのを待っています

図 13. 朝が来るのを待つ画面



会議へ入室する

図 14. 会議へ入室画面

3.6.会議

会議では、話し合いを行い処刑する人への投票を行う。この画面では、夜の行動で行った疑わしい人への投票で最も票の集まった人の名前が全員に表示される。また、占い師には、夜の行動で占った人間が人狼かそうでないかが表形式で表示される。全員が処刑する人への投票を終えると「投票結果を見る」というリンクが表示される。



図 15. 会議中画面(占い師以外)



図 16. 会議中画面(占い師)



図 17. 投票結果待ち画面



図 18. 投票結果待ち画面

3.7.投票結果

「投票結果を見るという」リンクを踏むと処刑される人の名前が表示され、「次の日へ」という名前のリンクが表示される。処刑された人は、このリンクを踏むと「あなたは死にました」と表示され、ログアウトリンクが表示される。それ以外の人は夜の行動へ移行し、以降ゲームの決着が着くまで夜の行動～投票結果の流れを繰り返す。



図 19. 投票結果画面

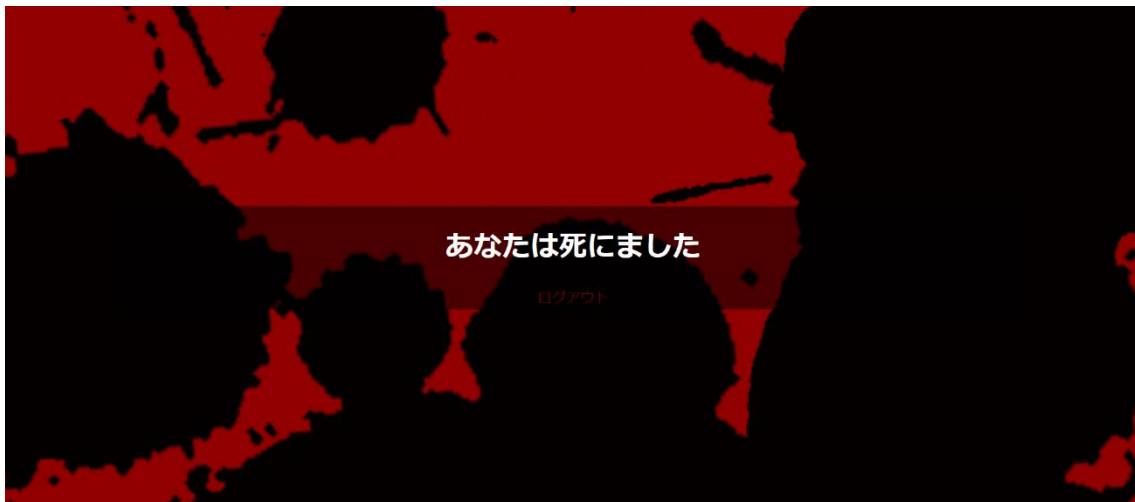


図 20. 死亡画面

4. ゲーム終了

4.1.最終結果

夜の行動、もしくは投票においてどちらかの陣営の勝利が確定した場合、最終結果が表示される。夜の行動で勝敗が確定した場合、「会議に入室する」というリンクを踏むことで勝利した陣営が表示される。投票で勝敗が確定した場合、「次の日へ」というリンクを踏むことで勝利した陣営が表示される。



図 21. 最終結果画面(村人陣営)

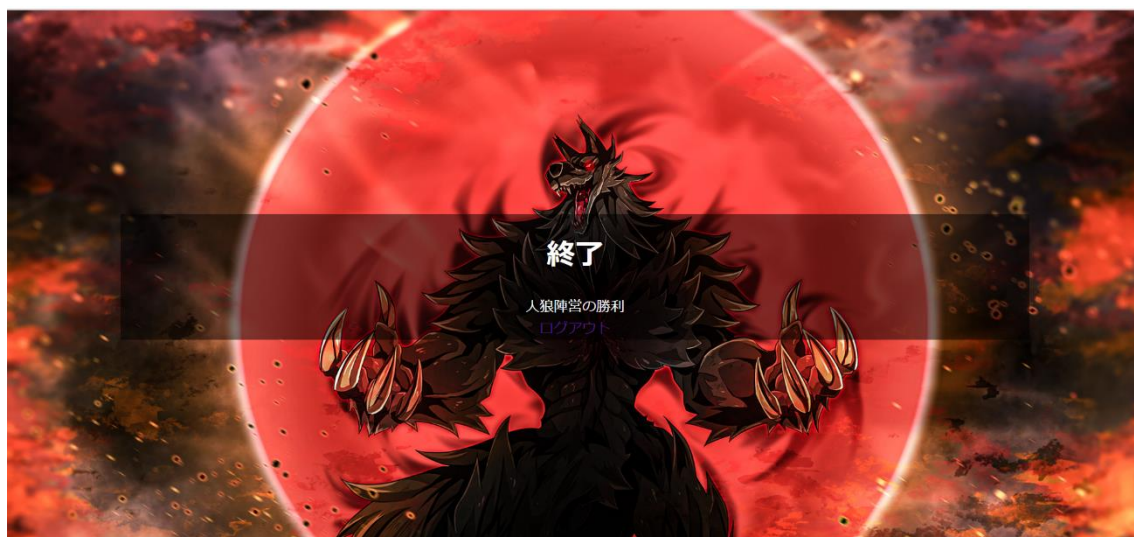


図 22. 最終結果画面(村人陣営)

4.2.ログアウト

最終結果、もしくは自分自身が死んだ場合は「ログアウト」リンクが表示される。このリンクを踏むとログアウトすることができる。