

# 一夜终极狼人 需求规格说明书

版本：0.2

发行日期：2017.11.08

文档编写组：陈俊廷 李云志 万启阳

## 更新日志

版本	出版日期	修订章节	修订原因	修订者
0.1	2017.11.08	所有	初版	文档编写组
0.2	2017.11.12	所有	调整格式	万启阳

# 目 录

一、 引言 .....	4
1.1 编写目的 .....	4
1.2 背景资料 .....	4
1.3 参考资料 .....	4
二、 产品概述 .....	4
2.1 产品定位 .....	4
2.2 产品目录 .....	5
2.3 术语定义 .....	5
2.4 游戏规则总览 .....	5
三、 需求描述 .....	7
3.1 玩家登录和注册 .....	7
3.2 设置游戏参数 .....	8
3.3 创建房间 .....	9
3.4 加入游戏 .....	10
3.5 玩家观察身份 .....	11
3.6 玩家夜晚行动 .....	12
3.7 玩家进行发言 .....	12
3.8 玩家进行投票 .....	13
3.9 玩家观看复盘 .....	14
四、 系统顺序图 .....	15
4.1 登录认证 .....	15
4.2 游戏准备 .....	16
4.3 游戏运行 .....	16

# 一、引言

## 1.1 编写目的

本文目的是为一夜终极狼人游戏在系统设计层面提供指导和规范。

本文主要描述了一夜终极狼人游戏的主要用户需求，系统功能设计，分析了本项目在实用条件方面的需求，主要叙述了系统的功能和非功能方面的设想。同时，为 Elaboration 阶段和 Construction 阶段的下一个迭代周期代码的编写提供了基本依据。

本报告的预期读者是项目组长、设计人员、开发人员、测试人员、系统维护人员。

## 1.2 背景资料

一夜终极狼人桌面游戏简介：

狼人杀系列游戏核心玩法是晚上杀人和行动，白天投票。这一桌游模式最先来自于《黑手党》，然而传统的狼人杀游戏由于多回合制和游戏角色特性的限制，存在着游戏模式固化，离场玩家游戏体验较差，参与度不平衡等问题。在此背景下出现了一夜终极狼人这种变体。

一夜终极狼人只进行一回合行动：一夜行动加上之后的自由发言和一轮投票，通过投票结果决定胜利阵营。较之传统的狼人杀，一夜终极狼人具有游戏时间短，参与度平衡，随机性因素强，趣味性强的优点，已经被越来越多的桌游玩家所接受。

## 1.3 参考资料

无

# 二、产品概述

## 2.1 产品定位

面向全年龄段的益智推理型多人游戏。

## 2.2 产品目录

- ✓ 游戏机制合理
- ✓ 兼顾游戏的平衡性与娱乐性
- ✓ 扩展性强
- ✓ 良好的用户界面
- ✓ 容易掌握的操作模式

## 2.3 术语定义

- 玩家：参与游戏的用户；
- 白天、黑夜：游戏进行过程中的不同场景；
- 身份：游戏中具有特定能力的一类人物；
- 身份牌：代表一种身份的一张卡牌；
- 发言：玩家通过游戏内置的发言系统与其他玩家进行交流的行为；
- 投票：每名玩家选定场上的一名玩家，试图让其出局的动作；
- 阵营：由玩家的身份划定的不同组，具有不同的胜利条件；
- 中央牌堆：游戏进行过程中放置在场中的三张卡牌。

## 2.4 游戏规则总览

### 1. 游戏进程

游戏开始时，每个玩家获得自己的身份牌并可以看到自己的身份，此后除具有特殊能力的身份以外，玩家不得查看自己的身份牌。

进入黑夜，按照行动顺序每个玩家以此行使自己的能力。

行动顺序：预言家->狼人->爪牙->盗贼->捣蛋鬼->酒鬼->失眠者。

进入白天，玩家进行抢占式发言，通过透露自身身份，怀疑他人身份，对局面进行分析，散布假消息等手段达到自己的目的：使在场其他玩家相信自己针对的某人是狼人。在发言阶段结束后，在场玩家投票选出认为是“狼人”的一名玩

家，最高票的玩家被认定为“狼人”。游戏根据被投票选出玩家的真实身份来判定哪一阵营胜利。

## 2. 身份设置及能力

- 1) 预言家：查看场上 1 名玩家的身份牌或者中央牌堆中 2 张身份牌；
- 2) 狼人：能力视场上情况而定——如果场上有 2 只狼人则相互认识，否则查看中央牌堆中一张身份牌；
- 3) 爪牙：知道当前场上的狼人身份分布；
- 4) 盗贼：查看场上一名玩家的身份，并将自己的身份牌与之交换；
- 5) 捣蛋鬼：交换场上除自己以外的两个玩家的身份牌；
- 6) 酒鬼：将自己的身份牌与中央牌堆中一张进行交换；
- 7) 村民：无；
- 8) 失眠者：查看自己当前的身份牌；
- 9) 皮匠：无。

## 3. 阵营划分及胜利判定

- 1) 阵营划分：
  - 好人阵营：预言家，村民、盗贼、酒鬼、捣蛋鬼、失眠者；
  - 狼人阵营：狼人、爪牙；
  - 第三阵营：皮匠。
- 2) 胜利条件：
  - 好人阵营：被投票选出的玩家身份为狼人；
  - 狼人阵营：被投票选出的玩家身份属于好人阵营或者为爪牙；
  - 第三阵营：被投票选出的玩家身份为皮匠（即自己）。
- 3) 胜利条件判定的身份为投票时每个玩家所拥有的身份，此身份可能与游戏开始时不同。

## 4. 支持人数及推荐配置

理论上可以支持 9 人及以下所有人数配置，但推荐游戏人数为 6-9 人。

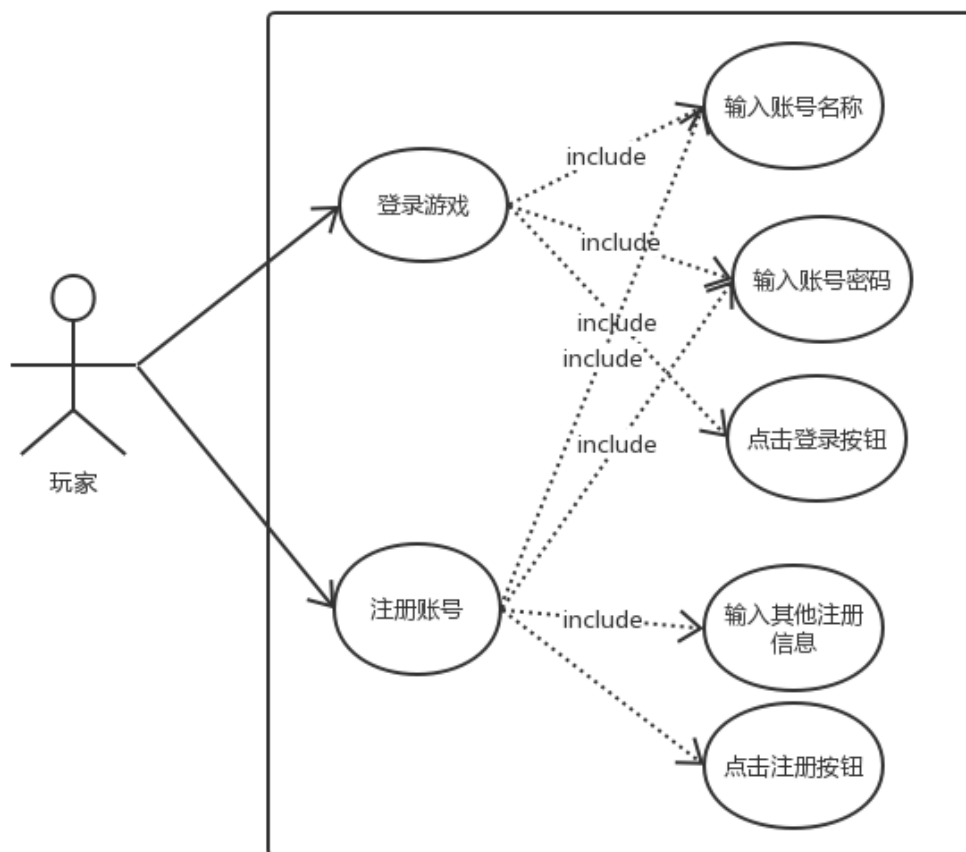
推荐配置：

- 6 人：预言家，狼人×2，爪牙，盗贼，捣蛋鬼，酒鬼，村民×2；
- 7 人：预言家，狼人×2，爪牙，盗贼，捣蛋鬼，酒鬼，村民×2，失眠者/皮匠；
- 8 人：预言家，狼人×2，爪牙，盗贼，捣蛋鬼，酒鬼，村民×2，失眠者，皮匠；
- 9 人：预言家，狼人×2，爪牙，盗贼，捣蛋鬼，酒鬼，村民×3，失眠者，皮匠；

## 三、需求描述

### 3.1 玩家登录和注册

用例名称	玩家登录和注册
场景	游戏登录界面
参与者	游戏玩家
前置条件	游戏启动成功
基本事件流	1. 玩家输入登录账号和密码 2. 玩家点击登录按钮 3. 游戏连接服务器成功 4. 玩家进入游戏主页
其他事件流	3a. 游戏连接服务器失败，提示玩家尝试重新连接 3b. 游戏反馈密码或账号错误，提示玩家检查密码账号 3c. 玩家点击退出游戏
可选事件流	1.1 玩家点击注册账号 2.1 玩家输入注册信息 3.1 游戏提示注册成功 4.1 玩家返回登录页面

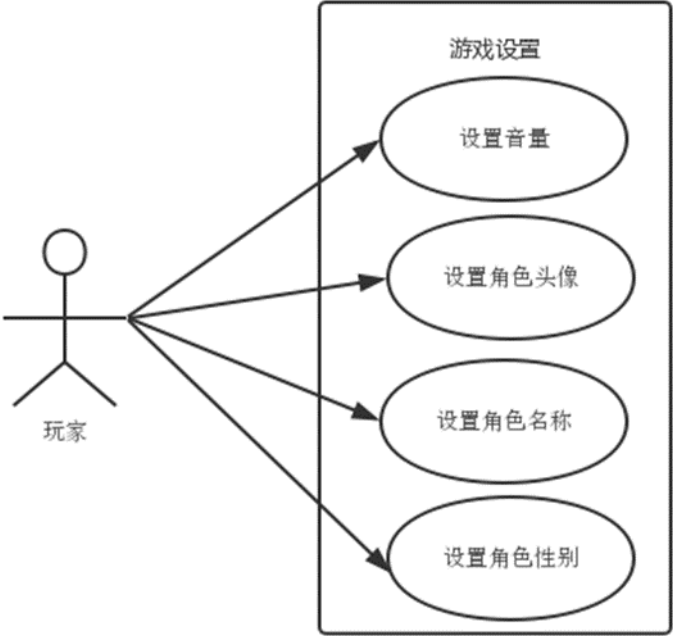


### 3.2 设置游戏参数

用例名称	设置游戏参数
场景	游戏登录后主页
参与者	游戏玩家
前置条件	游戏登录成功
基本事件流	1. 玩家点击设置按钮 2. 玩家设置需要设置参数 3. 玩家返回主页
其他事件流	2a. 游戏提示当前不支持该选项，玩家放弃设置
可选事件流	2.1 玩家设置游戏音量 2.2 玩家设置角色头像 2.3 玩家设置角色名称



	2.4 玩家设置角色性别
--	--------------



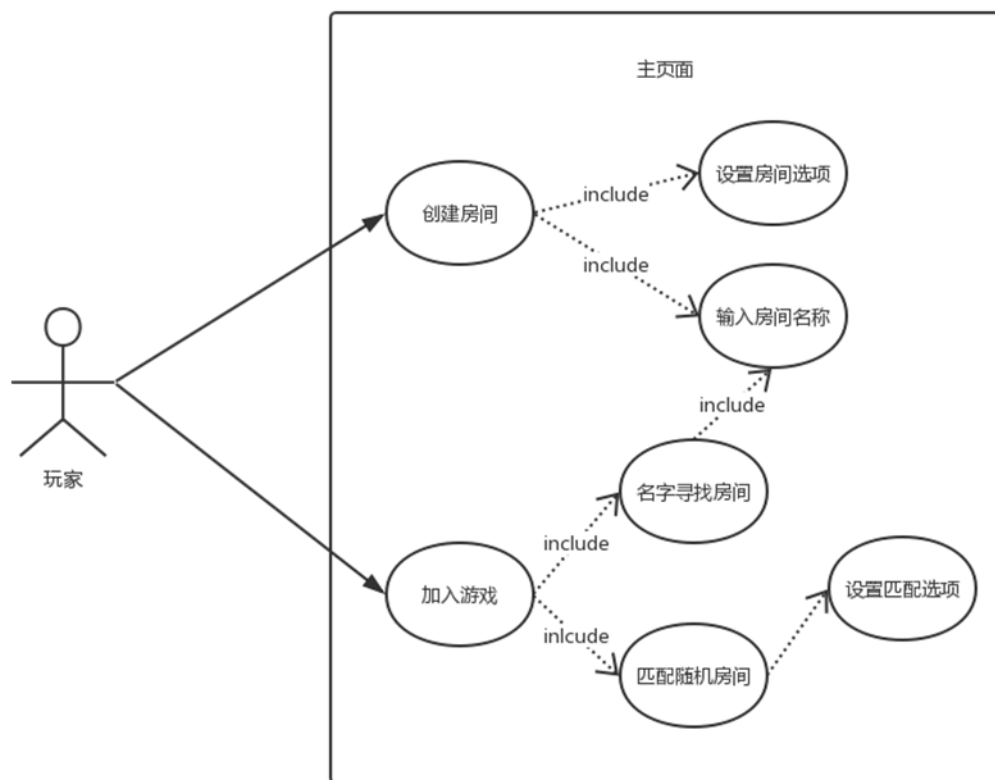
3.3 创建房间

用例名称	创建房间
场景	游戏登录后主页
参与者	游戏玩家
前置条件	游戏登录成功
基本事件流	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 玩家点击创建房间选项</li><li>2. 玩家选择房间人数</li><li>3. 玩家选择游戏模式(留作接口)</li><li>4. 玩家选择身份牌配置</li><li>5. 玩家输入房间名称</li><li>6. 玩家点击确认，游戏开始匹配</li></ol>
其他事件流	<p>玩家取消创建房间，退回主界面</p> <p>4a. 游戏提示当前身份牌配置不佳，提示重新设置配置或使</p>

	<p>用推荐配置</p> <p>5a. 当前已有同名房间，游戏提示玩家更换房间名</p> <p>5b. 游戏提示房间名不合法，需要玩家更换房间名</p> <p>6a. 游戏匹配过长时间，取消房间，游戏退回主界面</p>
可选事件流	

### 3.4 加入游戏

用例名称	加入游戏
场景	游戏登录后主页
参与者	游戏玩家，其他游戏玩家
前置条件	游戏登录成功
基本事件流	<p>1. 玩家加入游戏</p> <p>1.1 玩家设置房间要求，加入符合要求的随机房间</p> <p>1.2 玩家点击寻找房间，玩家输入房间名称。玩家选择搜索结果并点击加入房间</p> <p>2. 玩家确认准备</p> <p>3. 游戏开始，游戏进行加载并进入一局游戏</p>
其他事件流	<p>其他玩家解散房间，退回主界面</p> <p>1a. 服务器搜索房间失败，提示失败并返回主界面</p> <p>2a. 服务器未能找到该名字的房间，提示失败并停留在寻找搜索界面</p> <p>3a. 游戏加载失败，返回主界面</p>
可选事件流	



### 3.5 玩家观察身份

用例名称	玩家观察身份
场景	一局游戏最开始
参与者	游戏玩家
前置条件	进入一局游戏并加载成功
基本事件流	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 系统随机为玩家分配一个身份，并以覆盖方式展示</li> <li>2. 玩家点击并打开身份牌</li> <li>3. 一段时间后身份牌自动翻回覆盖状态</li> </ol>
其他事件流	<ol style="list-style-type: none"> <li>2a. 系统错误，并未显示身份牌</li> <li>2b. 玩家一直没有点开身份牌，一定时限后系统自动翻开身份牌并翻回覆盖状态</li> </ol>
可选事件流	

### 3.6 玩家夜晚行动

用例名称	玩家夜晚行动
场景	一局游戏中
参与者	游戏玩家
前置条件	所有玩家都被分配身份牌且已经打开
基本事件流	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 系统裁判宣布进入天黑阶段</li><li>2. 系统裁判按照不同身份的行动顺序选择获得相应身份的玩家行动</li><li>3. 玩家进行行动</li><li>4. 玩家确认行动结束</li><li>5. 所有玩家行动结束后，系统裁判宣布天黑阶段结束，进行下一步操作</li></ol>
其他事件流	<p>3a. 玩家在时间限制内没有进行行动，系统帮助用户做出默认/随机行动</p> <p>3b. 玩家行动不合法，系统拒绝用户行动并提示合法行动</p>
可选事件流	

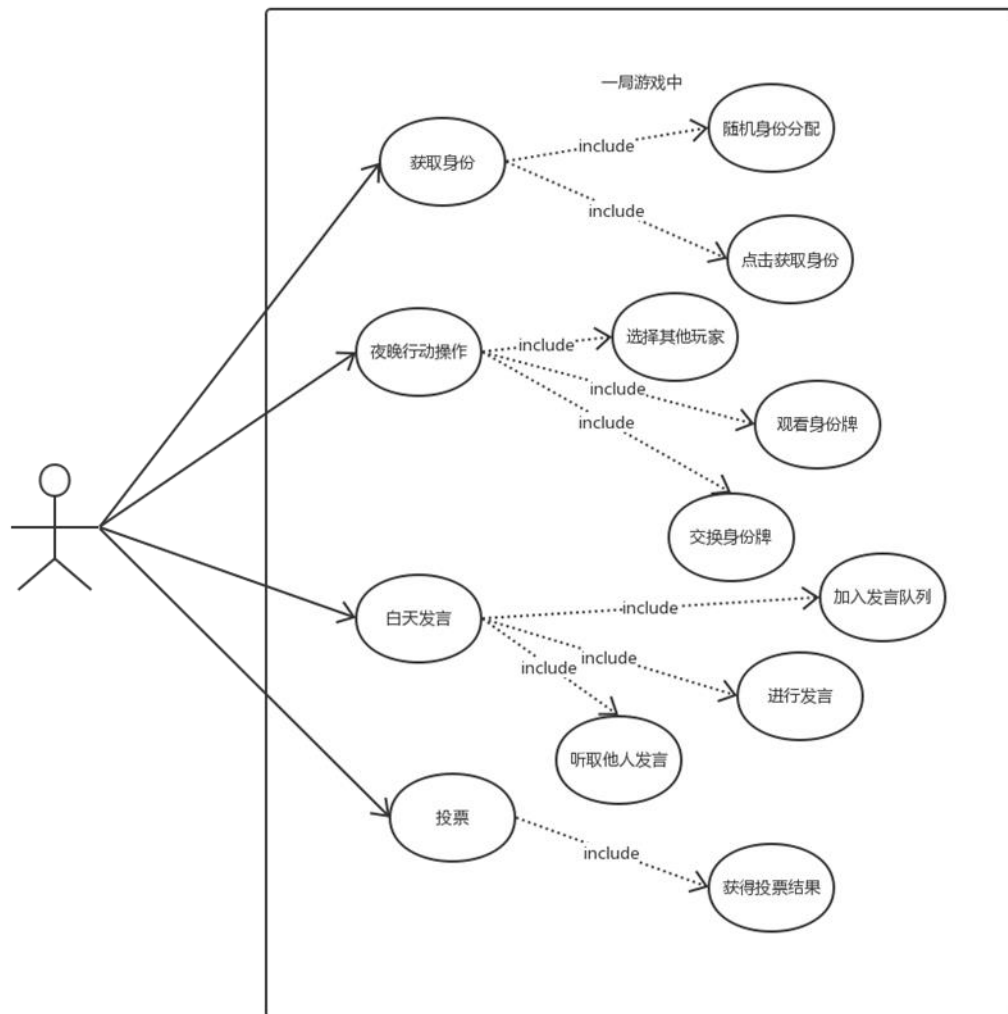
### 3.7 玩家进行发言

用例名称	玩家进行发言
场景	一局游戏中，黑夜阶段结束后
参与者	游戏玩家
前置条件	所有玩家已经在黑夜阶段完成操作，黑夜阶段结束，玩家麦克风设备良好
基本事件流	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 系统裁判宣布天亮了，进入讨论阶段，向各位玩家发送准备发言信号并倒计时 3，2，1。</li><li>2. 玩家在倒计时结束后可以点击“发言”按键，系统裁判根据玩家按下“发言”的顺序将玩家加入发言队列。</li><li>3. 系统裁判按发言队列的顺序依次允许玩家发言</li></ol>

	4. 玩家收听他人发言 5. 玩家进行发言并结束发言，存在单次发言时间限制 6. 玩家当前发言结束后可以再次点击“发言”按键，再次进入发言队列 7. 发言阶段总时间结束后系统裁判宣布结束发言阶段，进入下一阶段
其他事件流	3a. 无人进行发言，在一段等待期后系统裁判宣布该阶段结束 4a. 游戏声音传输出现问题，玩家向系统反馈 5a. 玩家声音传输出现问题，玩家向系统反馈 5b. 玩家在时间限制内未结束发言，系统裁判强制结束发言 6a. 玩家在已经在发言队列中时点击“发言”，系统提示不能重复进入发言队列 7a. 未到规定总时间，一段时间内发言队列无人，系统裁判宣布结束发言阶段，进入下一阶段
可选事件流	4.1 玩家在聊天栏阅读其他玩家发言 5.1 玩家出于某种考虑在聊天栏进行发言

### 3.8 玩家进行投票

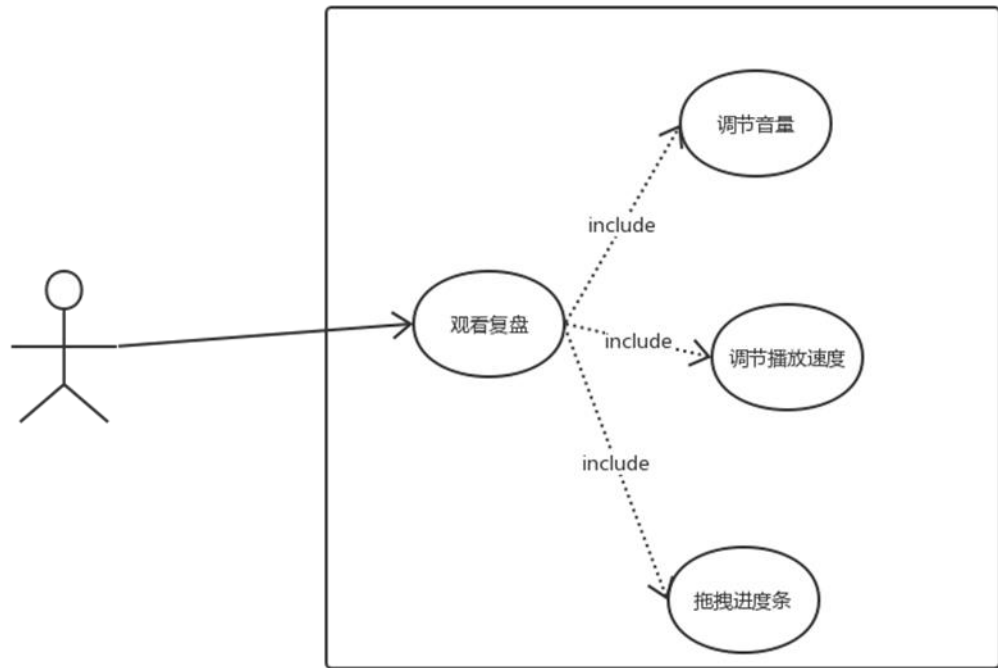
用例名称	玩家进行投票
场景	一局游戏中，玩家发言阶段结束
参与者	游戏玩家
前置条件	玩家发言阶段结束
基本事件流	1. 系统裁判宣布进入投票阶段，给出投票考虑时间倒计时 2. 玩家在给定时间内投票，但系统裁判不及时公布 3. 时限结束，系统裁判公布投票结果 4. 系统裁判公布所有玩家身份并公布游戏结果
其他事件流	2a. 玩家在给定时间内未做出投票，系统默认该玩家弃权
可选事件流	



### 3.9 玩家观看复盘

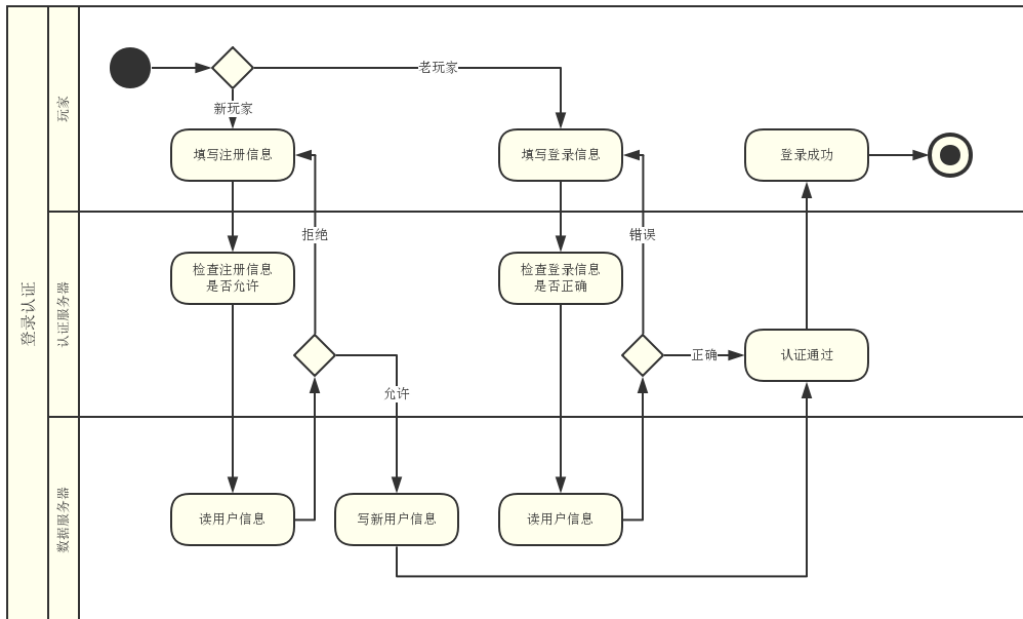
用例名称	玩家观看复盘
场景	一局游戏结束后，游戏处于结算页面
参与者	游戏玩家
前置条件	一局游戏结束，玩家未退出结算窗口
基本事件流	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 玩家点击观看复盘按钮</li> <li>2. 游戏弹出窗口播放该局录像，玩家观看录像</li> <li>3. 玩家观看录像结束，关闭录像窗口</li> </ol>
其他事件流	2.1 玩家调节视频播放速度

	2.2 玩家调节视频音量 2.3 玩家拖拽视频进度条
可选事件流	

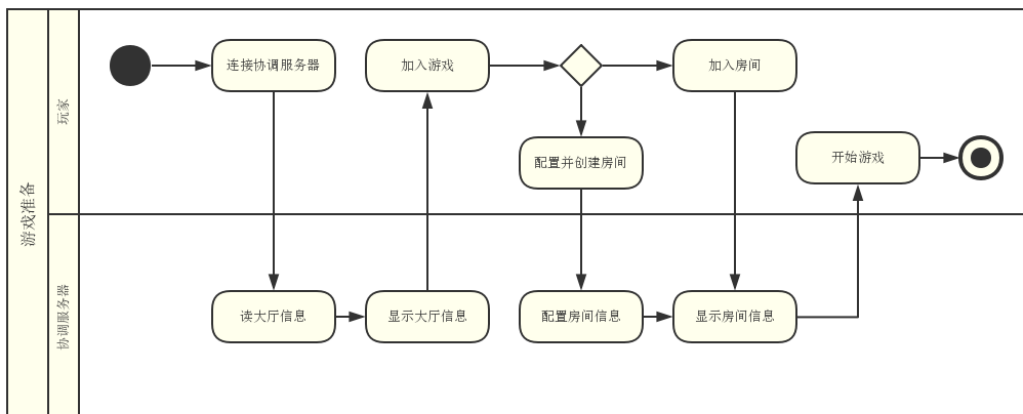


#### 四、系统顺序图

##### 4.1 登录认证



## 4.2 游戏准备



## 4.3 游戏运行



