

社交小游戏

一、概念部分

1.游戏类型

本游戏是以传统多人小游戏：谁是卧底为基础，结合投票、猜疑等要素的在线娱乐文字游戏。

2.游戏概述

游戏时长

按照具体人数来定，区间在五到十分钟之间比较好。玩家间能够充分交换信息。

玩家分组

玩家分为两个组：特工，卧底。

在游戏开始前，主持人对所有玩家发布身份信息，除了卧底之外的特工玩家都有故事地点和自身身份两个信息，特工则一无所知。

特工需要通过不断交流来找出坏人，以找出全部坏人，并投票其出局为获胜。但其中会有一些人有更高的要求（如保护某人，回答时的限制等）。

卧底需要通过交流来找出地点，以最快得知地点为胜利（卧底最多有两人，由游戏人数而定）。

问答通过群聊中一对一的方式进行，被提问者选择下一个对象（除了提问者）。提问内容自由选择，但回答内容如果和自身身份有关，则要根据自身身份来选择合适回答【如：商场的售卖人员身份，被问到是否来花钱时，要说自己不花钱，（因为是在工作赚钱）。】

获胜条件：

- ①游戏设定的时间结束，玩家之间互相指认自己怀疑对象。若卧底被投最多，特工胜利；反之卧底胜利。
 - ②游戏过程中，如果有人觉得自己已经发现卧底，可以马上提出投票，此时若卧底未被找出，则提出投票人在之后的投票中无法参与。
 - ③在游戏过程中，卧底自爆身份，并揭露出故事的正确地点，则卧底胜利；反之卧底失败。
- 【地点名称在之后的附件中包含，只会出现规定好的若干个地名。】

3.游戏特点

简单易懂，随时可以游玩。没有大量规则，但是玩家在其中可以不断总结经验，以此来找出更优解。互相调侃闲聊的游戏过程，更能让玩家投入进来，体验游戏的快乐。

4.可行性分析

可行性中等。在多人聚会或者线上娱乐时可以采用，没有额外的要求，大家可以马上就开始游戏。

二、测试部分

1.游戏过程

首先由主持人给每个玩家公布本次游戏的地点名称（通过私聊），在公布游戏开始（并按预定时间长度开始倒计时）后，各玩家开始提问。

提问分为两部分：

固定提问：第一轮提问由一位玩家开始（随机或自愿），按照一定编号顺序依次提问。

自由提问：固定提问后的时间，玩家之间随意提问，但不能反问，即被提问者不能选择提到自己的人提问。

之后三个结束条件满足一个即可结束。

2.测试案例

地点：警察局，由A开始提问。（本轮六人，a、b是警察，c是办公人员，d、e是囚犯F是卧底）

A问B：最近挺严呀？

B回答：是呀，最近事情真多。

B问C：你觉得这个地方好吗？

C回答：挺重要的，我每次来都很方便。

C问D：这个地方的人穿着统一吗？

D回答：大家穿的一样。【因为是囚犯】

D问F：你见过这个地方吗？

F回答：见过，不多见吧。【可能有着暴露的危险】

F问E： 你想去那里吗？

E回答：不太想去。

【只是大概样子，具体提问可以天马行空，以套话为主，考验玩家的判断】

3.测试分析

在进行了多个回合的游戏后，本游戏想法尚有不足：

①卧底能获得的信息不够，无法真实判断。

②游戏地点不是很多，需要玩家游戏时自定义扩充。身份不容易制定下，需要主持人临场发挥。

③特工可以拖时间，可获得的信息途径不稳定。

但优点是游戏时间可控，作为活跃气氛的游戏可以接受。

不过可以加入全卧底版本（所有人都是卧底，主要重在娱乐性，第一个意识到所有人都是卧底时结束），之后发展有待开发。

三、个人感想

本次策划时间比较紧迫，没能做足充分准备，游戏内容略显单薄。但游戏尚可发展，在多人娱乐时，可以作为选择项目。

附加：

地点目前可选的有：学校、医院、商场、加油站、警察局、教堂、公交车、银行。总体上地点不限，但游戏前要统一范围，以控制难度。身份可以随意选择，但还是建议和地点有关比较好。