

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

玩家分为两个组：特工，卧底。并且每个人都不知道其他人身份。

特工知道要保密的特殊地点，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）。

卧底不知道任何消息，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）。

每轮提问结束后有公投环节，每个人对自己怀疑的对象进行投票出局（如果有卧底猜出地点则卧底胜利）。

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。

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），在公布游戏开始后，各玩家开始提问。

第一个提问玩家（可以主持人选择，也可以自愿）可以随意提问其他人，之后被提问者可以选择除了提问自己的之外任意玩家。

在提问了（玩家个数-1）个问题后，开始投票。在达成任意一方胜利条件前，游戏循环。

2.测试案例

地点：警察局，由A开始提问。（本轮六人，F是卧底）

A问B：最近挺严呀？

B回答：看情况吧，可能有时候多点。

B问C：你觉得这个地方好吗？

C回答：挺重要的。

C问D：这个地方的人穿着统一吗？

D回答：大部分穿的挺一样。

D问F：你见过这个地方吗？

F回答：见过，不多见吧。

F问E：你想去那里吗？

E回答：不太想去呢。

【现在开始投票，通过玩家个人的判断，踢出被投数最多的玩家】

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。

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（所有人都没有关键字，存活最后为赢），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。