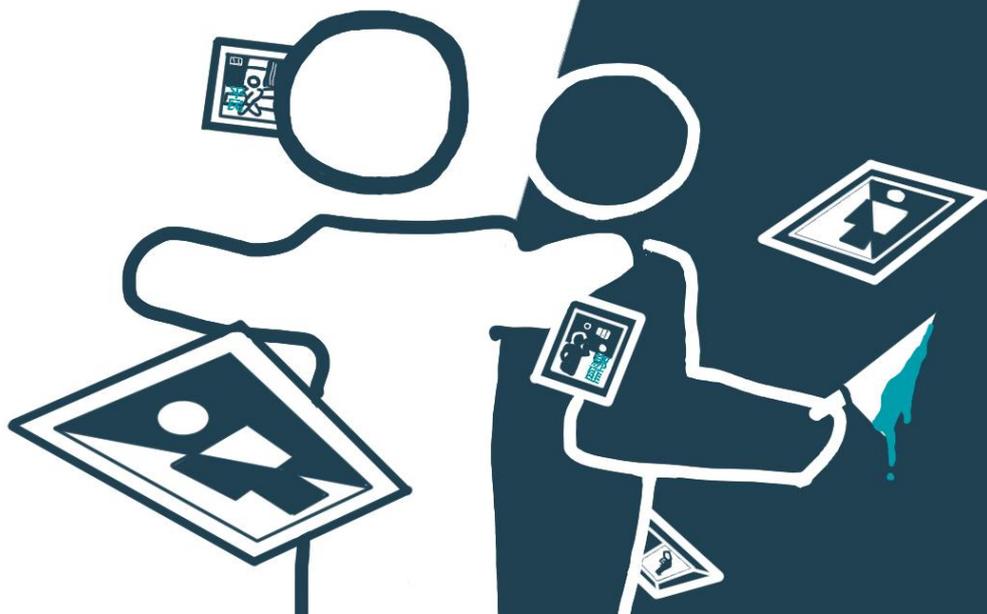


把班級讀書會變成大型狼人殺：

# 《謎戮》

的體驗遊玩  
及設計過程分享

講者：114班圖書股長 張紹楓  
114班副圖書股長 陳弈翰



# 流程

1. 了解注意事項及遊戲規則
2. 提問(關於遊戲規則)
3. 開始體驗遊玩
4. 玩家遊玩心得分享
5. 設計過程分享
6. 問題Q&A(關於設計過程)

# 遊戲規則

- 1.本桌遊為狼人殺之改編，規則大致相同，會玩的人可以只看紅色部分。
- 2.遊戲一開始會先拿到一張職業卡、一張道具卡，道具卡分為主動和被動，主動道具卡可於早上或晚上使用(卡片上會標註使用時機，若未標註則可自行選擇早上或晚上使用)，被動道具卡則無法主動使用發完牌之後將進入夜晚階段。
- 3.本桌遊一輪分為二階段，分別為白天階段和夜晚階段。
- 4.夜晚階段一開始為道具使用階段，所持夜晚使用道具為在道具使用階段喊到自己號碼時使用，每晚最多使用一次道具卡(除特殊效果例外)。之後為職業發動技能之階段，各位玩家要利用自身職業技能達成目的好人陣營需排除掉所有內鬼和帶刀中立、內鬼陣營需殺掉所有其他陣營的人、中立則有特殊獲勝條件。夜晚階段所有人要閉眼，被喊到的職業、號碼才能睜眼，且所有內鬼陣營同時睜眼。職業技能於職業表說明。若遊戲未結束則進入白天。
- 5.白天階段一開始先公布死亡玩家，死亡玩家只有第一晚有遺言，而後每位玩家發言，可自爆者可於任何之發言時間翻牌自爆，自爆後會議正常進行，所持有道具為白天使用者於自身發言階段使用全部玩家發言完畢後進入投票階段，每組可對一組玩家投票，可棄票，得票數最高的的組別將出局，有遺言。若平票則票數最高的數位玩家上台發言，而後針對這些人再次進行一次投票，此時不可棄票。若遊戲未結束則進入夜晚。

## 注意事項

以下是此次體驗遊玩的注意事項，請大家敬請配合，以確保遊戲過程順利。

1. 主持人要下場確認時，會安排一些人隨機走動以掩蓋主持人的腳步聲。
2. 夜晚時，請各位玩家與干擾者盡量不要發出聲響，以免破壞遊戲體驗。
3. 於發言階段時，請不是發言者的玩家不要發言。
4. 在指定玩家時請比出該玩家的號碼，若看不清該玩家號碼，請用手指比出再經由主持人確認。
5. 各職業及道具技能會放在簡報上，亦有發給各位職業、道具表，以利參考遊玩。

# 角色表

職業	說明	職業	說明
平民	無技能，依靠推理找出內鬼與帶刀中立	基因學家	每晚於一名玩家身上搜集一瓶試管(不可為自身)，集齊兩瓶後(可累積)可查驗兩者陣營是否相同。
廚師	可於晚上做菜選擇下毒或白藥並送給一名玩家，該玩家可以在早上決定要不要吃。若該玩家當晚被殺害而吃了添加白藥的食物則可免死，吃了添加毒藥的料理將中毒(可用5次)	殺手	無特殊技能，所有內鬼每晚共用一把刀
警長	可於喊到警察時執法。若對象為好人，則自身死亡。若對象為內鬼或中立，則對象死亡。(可用4次)第一晚無法執法	僱傭兵	可猜測他人職業(不能猜平民)，若猜對則對方死亡，否則自身死亡。可於同一晚連續猜測。可於白天亮牌，自爆後可亮牌
占卜師	查驗一位玩家，知曉其於三種陣營的可能職業(正確陣營為正確職業，錯誤陣營為隨機職業。無法查驗重複玩家)	孤狼	內鬼陣營剩下自身時可額外殺一人
市長	可於白天亮牌後投四張票若未亮牌不可投票)	小丑	被票出後獲勝。於第五個夜晚自殺

# 道具表

	效果種類	道具作用	道具名稱	效果種類	道具作用
單發槍械	主動	於夜晚使用。可額外擊殺一人	磁力炸彈	主動	於白天使用，使用後下一晚道具使用階段被取消
保護盾	主動	於夜晚使用。使用後當晚自身免疫擊殺	魯米諾試劑	主動	於白天使用，可檢測一人前一晚是否有殺人
電漿砲	主動	使用方法和單發槍械一樣，能破盾、無法復活但有三分之一機會同歸於盡	隱形斗篷	主動	能在三天內使所有對其的效果無效，但在這期間使用者被封禁、禁言且禁票
手銬	主動	於早上使用。可使一人被封禁一晚	藍光燈	主動	可於夜晚偵查一名已死亡玩家知曉其兇手為奇數或偶數
電擊槍	主動	於晚上使用。可指定一人下一晚無法使用道具	放大鏡	主動	於白天發言使用。偵查一人昨晚是否使用技能
醫療箱	主動	於早上使用。可選擇一名當晚死亡的玩家復活(包括自己，需在宣布死亡時立刻使用)	投誠印記	被動	若為好人或中立持有，則加入內鬼陣營。若為內鬼持有，則可將其與一張非內鬼玩家的道具卡交換。無法被商人跟怪盜交換
解毒劑	主動	可以解毒和痊癒感染，可對他人使用	警報器	被動	若被殺害(不包含被票出)直接進入白天
氣運骰子	主動	骰一次骰子，骰到1殺人一次，骰到2隔天禁言，骰到3占卜一次，骰到4死亡，骰到5封禁一次，骰到6選擇其中一項，卡牌保留	訂情戒指	被動	和另一位持有者成為戀人，同生共死，獲得額外獲勝條件--殺死除對方外的所有人。無法被商人跟怪盜交換。
毒藥	主動	於夜晚使用，可使一人中毒	口罩	被動	能免疫中毒
水晶球	主動	於夜晚使用，可占卜一次	大聲公	被動	死亡後公布兇手職業

## 遊戲內容提問

**對於遊戲規則、角色能力、道具效果有問題的可以現在進行提問 ！**

## 遊玩感想

**經過這次遊玩體驗，歡迎各位分享遊玩心得或是給出建議，以便我們在這款遊戲上進行調整 (旁觀玩家也可以分享喔！)**

# 動機

## 為什麼是狼人殺？

不斷討論與靈機一動的結果。上學期的班級讀書會我們做的是情境式解謎，吸取一些經驗後打算這學期做一點不一樣的，討論過後決定採用不需要太精密道具、較有趣的桌遊——狼人殺。

## 為何選擇要辦這個講座？

主要的原因是想讓有興趣的人過來玩，順帶可以看看改進後的成果，畢竟讀書會那次還有很大的改進空間。然後可以收集數據調整平衡性，再把這款遊戲做得更加完善。

# 設計理念

## 遊戲機制

由於當時弈翰很迷狼人殺，就決定要做一個相似的桌遊，但必須與實際狼人殺有差別且要供給全班遊玩，於是改寫了部分規則、增寫了許多職業、增設了道具卡等機制，如此也能使玩家能使用出較複雜的搭配，有更精彩、豐富的遊戲體驗。

# 設計理念

## 美術方面

**職業卡**部分是以人形圖示的風格，人身上沒有過多細節，將玩家與職業的關係分離，表達出任何人都有可能是任何職業(一部分原因也是畫工不足)。色彩部分是以深藍、淺藍、白三種顏色貫穿全職業，連海報上也只用這三種顏色。

**道具卡**部分是比較關注在道具上的細節，在畫的同時思考其效果並以較合理的實體物件表現出來。顏色部分，將道具的色彩簡化，並配合職業卡改成冷色調。



## 讀書會當天狀況

在班級讀書會當天，一開始我們先開場、介紹規則，隨後開始進入遊戲，除了同學們吵了點，沒出現什麼問題。然而，隨著遊戲的進行，場面越來越複雜，死掉的人也越來越多，造成了不小的混亂。最後在一位經驗豐富的老師領導下混亂地結束了這次活動。

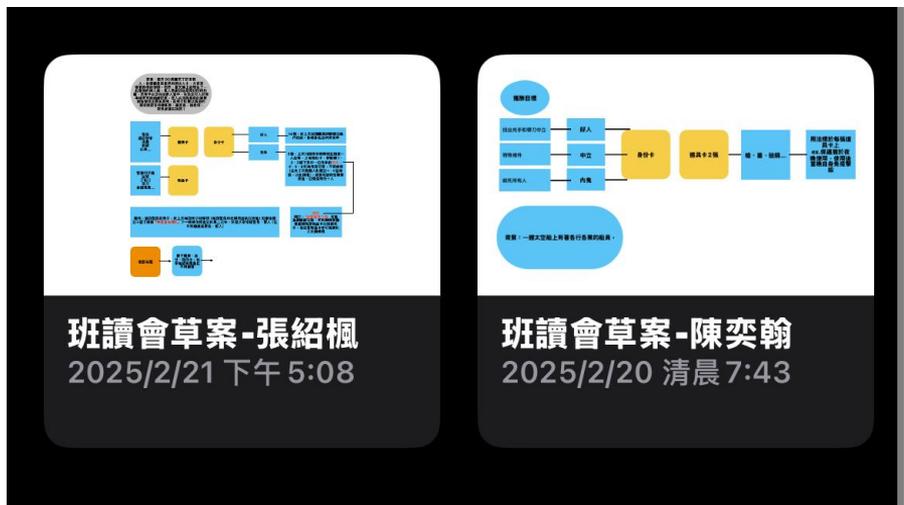


# 遭遇困難

## 1. 遊戲設計困難

首先遇到困難在於遊戲規則的設計，要設計結合狼人殺又要有特色的遊戲，我們想了好一陣子，提出了兩個方案，最後在參考同學意見、衡量遊戲可行性，選擇了現在的版本。

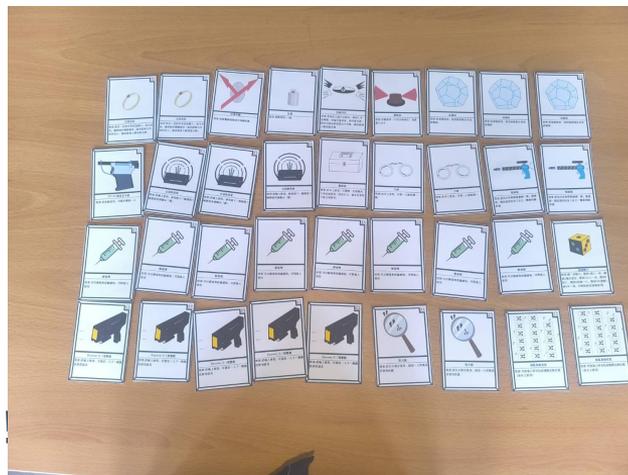
利用手機軟體將兩個方案的流程、優劣以心智圖的方式整理出來。



# 遭遇困難

## 2.製作過程小出包

在製作卡片時難免發生發生了一些小出包意外，像是原本打算在讀書會之前裁剪完的道具卡，拿到學校之後才發現大小調整錯誤，只好趕快回去重印，在讀書會當天早上裁剪，還好最後有驚無險的完成了。



最後在讀書會當天的彈性課程完成！

# 遭遇困難

## 3.遊戲本身問題

在班級讀書會過程中，我們發現了在遊戲設計上的不少問題，導致總體同學遊玩後的評價不高。因此我們在遊戲結束後寫了一些發現的問題及解決方案，並在規則和角色等配置上做出改進。

### 問題：

- 人數過多
- 技能及道具太複雜
- 能使人淘汰路徑過多
- 玩家遊戲意願不高

## 獲得經驗分享

經過這次的班級讀書會，我們在設計遊戲的部分學到了很多經驗，發現有以下兩個主要要點，可以與大家分享。

- **有趣**，勾起玩家的興趣才能使整個遊戲進行較為順利，也能讓玩家玩得更開心。
- **不能太複雜**，若遊戲設計得太複雜可能會讓玩家得到不太好的體驗。

我發現能讓玩家感到有興趣的不是複雜的遊戲機制與規則，而是**用簡單的玩法打出複雜的操作**才是玩家真正追求的。

## 問題Q&A

**對於我們的設計過程有疑問或是有想給我們的話都可以現在提出 ！**

**THE · END**  
**謝謝大家**