

1 ?

1.1 Wymagania

1.1.1 Lista wymagań

Wymaganie	Priorytet
Obsługa reguł gry	Kluczowy
Obsługa dnia (chat)	Kluczowy
Obsługa głosowań (zliczanie i wymuszanie głosów)	Kluczowy
Obsługa pojedynków (blokowanie wypowiedzi)	Kluczowy
Obsługa nocy (reguły, wskazywanie)	Kluczowy
Funkcjonalność sieciowa	Kluczowy
Interfejs tekstowy	Kluczowy
Pełnienie roli Manitou	Kluczowy
Interfejs graficzny	Wysoki
Szablony komunikacji nocnej	Wysoki
Logi gry	Wysoki
Opcja "Filtry wypowiedzi"	Wysoki
Opcja "Obserwator"	Wysoki
Instrukcja do gry	Wysoki
Funkcjonalność centralnego serwera	Wysoki
Dodatkowe bajery graficzne	Średni
Obsługa myszki	Średni
Opcja "mówienie bez przemyślenia"	Średni
Opcja "prywatne wiadomości"	Średni
Dodatkowe, nietypowe postaci	Średni
Lepsze heurystyki dla decyzji Manitou	Średni
Logi wyników gier	Średni
Kontekstowa pomoc	Średni
Możliwość notowania domysłów	Średni
Możliwość poszerzania o inne warianty językowe	Średni
Sztuczna inteligencja	Niski
Możliwość samodzielnej edycji SI	Niski
Automatyczne modyfikowanie zasad	Niski
Dostęp statystyczny do danych centralnych	Niski
Automatyczne statystyki w logach	Niski
Przeszukiwanie logów	Niski
Możliwość tworzenia postaci	Niski
Szablony komunikacyjne	Niski
Opcja "Nocna komunikacja myszą"	Niski
Język angielski	Niski

1.1.2 Opis wymagań kluczowych

Obsługa reguł gry System musi posiadać możliwość obsłużenia reguł gry. Musi być w stanie udzielić odpowiedzi kto żyje, kto umarł, która frakcja ma posążek oraz kto sąsiaduje z kim w kręgu, w którym siedzą postaci każdemu graczowi, oraz powiedzieć który gracz kontroluje którą postać, z jakiej frakcji i kto ma posążek na uprawnione pytania graczy (w szczególności tych, których postaci są martwe).

Obsługa dnia Podczas dnia odbywa się swobodna dyskusja pomiędzy graczami. Gra musi przekazywać wypowiedzi jednego gracza wszystkim pozostałym graczom (jako chat). System musi też wcielać w życie wyniki działań mających miejsce w trakcie dnia, a więc zasygnalizować, że ktoś został otruty przez Szamankę, podać do wiadomości wynik przeszukania (i w razie sukcesu zakończyć grę zwycięstwem Miasta), podać do wiadomości wynik głosowania nad wykluczeniem z Rady i uśmiercić odpowiednią osobę, przedtem zasięgając jeszcze opinii Burmistrza (o ile jest aktywny). System także musi dopuszczać do głosu tylko tych graczy, których postaci żyją.

Obsługa głosowań Głosowania w grze odbywają się w systemie jawnym bez zależności, tj. tak, by każdy głosował nie znając decyzji innych, natomiast później wyniki są ujawniane (jest to jeden z głównych problemów podczas rzeczywistej gry). System ma zarządzać głosowanie, domagać się głosu od każdego gracza i decydować za niego (w pierwotnej wersji losowo), jeżeli gracz nie udziela odpowiedzi. Ma też zliczać głosy, ogłaszać wynik oraz zarządzać powtórkę, jeżeli jest ona konieczna. Ma oczywiście dopuszczać do głosowania tylko graczy, których postaci żyją.

Obsługa pojedynków W dowolnym momencie dnia jeden z graczy może wyzwąć innego na pojedynek. W takiej chwili zamiera wszelka dyskusja, a głos zabierają jedynie pojedynkujący się. System musi umożliwiać graczowi wypowiedzenie pojedynku, dać wyzwaniem możliwość przyjęcia lub odrzucenia pojedynku (jeśli dopuszczają to zasady), blokować komunikację między graczami do chwili rozstrzygnięcia pojedynku oraz zarządzać głosowanie (jak wyżej) dla jego rozstrzygnięcia. Musi też zgodnie z zasadami rozstrzygać wynik pojedynku w zależności od wyniku głosowania oraz postaci, które biorą w nim udział (wg zasad, patrz (Dokładniejsze zasady dnia, 1), a także zasięgnąć zdania Sędziego.

Obsługa nocy Podczas nocy działają poszczególne frakcje oraz postaci używają swych specjalnych zdolności. System musi znać i umieć przeprowadzić wyniki działań wszystkich podstawowych postaci: sprawdzenie, czy postać ma posążek, kradzież, sprawdzenie lokalizacji posążka, zabicie, unieszkodliwienie (np. upicie), zabezpieczenie (np. ochrona lub zamknięcie w więzieniu), uwiedzenie, detekcja (jak u detektora), sprawdzenie karty postaci (jak szaman), sprawdzenie frakcji postaci (jak pastor) i ujawnienie własnej karty (jak dziwka) — patrz (Opis postaci). Musi też sprawdzać legalność każdej zagrywki (czy nie próbuje się zabić osoby chronionej lub uwodzącej,

czy działający nie jest unieszkodliwiony, czy nie działa nielegalnie sam na siebie — patrz (Opis Postaci), oraz zarządzać zagrywki w odpowiedniej kolejności. System musi też umożliwiać aktywnym graczom z jednej frakcji komunikację podczas ich tury w nocy (w wariantcie podstawowym na tych samych zasadach, co za dnia, z tym zastrzeżeniem, że komunikaty idą tylko do osób z danej frakcji).

Funkcjonalność sieciowa Gra musi udostępniać graczom możliwość przyjęcia na siebie roli gracza-gospodarza, który ogłasza zbieranie chętnych do rozgrywki. Musi też umożliwiać innym graczom przyjęcie roli gracza-gościa, czyli włączenie się do rozpoczynającej się gry. Musi umożliwiać graczowi-gospodarzowi wybór spośród dostępnych opcji gry (a więc wybór postaci, które biorą udział w grze i liczebności frakcji, wybór dnia w którym odpływają bandyci, wybór czy miasto oraz czy bandyci zabijają, liczba przeszukiwanych przez miasto postaci, wybór postaci, które działają zerowej nocy, wybór maksymalnej liczby pojedynków — patrz (Dyskusja zasad oraz warianty gry) oraz ustawienia opcji udostępnianych przez system — patrz punkty “Mówienie bez przemyślenia”, “Nocna komunikacja myszą”, “Obserwatorzy” oraz “Prywatne wiadomości” poniżej, a także wybór języka, o ile jest więcej niż jeden dostępny). Musi ostatecznie umożliwiać graczowi-gospodarzowi zakończenie zbierania graczy i rozpoczęcie gry.

Interfejs tekstowy Podstawowym interfejsem dla gry, który już umożliwi cieszenie się nią, będzie interfejs tekstowy. System musi umożliwiać odbieranie wypowiedzi innych graczy, komunikatów systemu oraz wprowadzanie własnych komunikatów i poleceń (wyzwanie na pojedynek, głosowanie, wybór gracza lub graczy, na których ma działać moja zdolność, decyzja o użyciu lub nie mojej zdolności).

Pełnienie roli Manitou System musi pełnić rolę Manitou, czyli nadzorować ramowe zdarzenia gry. W szczególności musi podejmować decyzję o końcu dnia i wymuszać opóźniające się decyzje w nocy. Musi też rozsyłać komunikaty o zbliżającym się końcu dnia. Musi informować wszystkich o zdarzeniach, które zachodzą w grze (a więc śmierci z różnych powodów, pojedynki, zmiana frakcji posiadającej posążek, unieszkodliwienie kogoś, ujawnienie czyjejś karty). Musi w odpowiednich momentach sygnalizować graczom lub frakcjom, że teraz ich kolej na działanie. Musi też na początku gry wysłać do wszystkich odpowiedni komunikat witający, przedstawiający pobieżnie zasady gry (te, które zmieniają się z gry na grę, patrz punkt “Funkcjonalność sieciowa”), oraz zachęcający do przedstawiania się i wskazujący (losowo) osobę, która ma zacząć i kierunek dalszego przedstawiania.

1.1.3 Opis wymagań o wysokim priorytecie

Interfejs graficzny Atrakcyjność gry będzie o wiele większa, jeżeli będzie ona dysponowała interfejsem graficznym. Na ekranie powinny być wyświetlane podpisane portrety (wybrane z dostępnej listy lub załadowane przez graczy)

uczestników gry. Jeżeli któryś z graczy jest obecnie w jakiś sposób wyróżniony (bierze udział w pojedynku, jest członkiem ugrupowania, które właśnie działa, jest unieszkodliwiony, jest chroniony, jest martwy), to powinno się to w czytelny sposób odbijać na wyglądzie jego portretu. Wybór gracza (np. na którego głosuję) też powinien się odbywać przez wybór portretu, wypowiedzi powinny być graficznie łatwe do odniesienia do mówiącego. Powinien istnieć wygodny dostęp do wszystkich informacji, a więc do wypowiedzi poszczególnych graczy, udostępnianych logów gry oraz dostępnych informacji o zasadach i obecnym stanie gry.

Szablony komunikacji nocnej System powinien, żeby lepiej podkreślić charakter nocnych działań, ograniczać komunikację wewnątrzfrakcyjną podczas nocy (patrz powyżej punkt "Obsługa nocy"). Powinna być dostępna niewielka liczba szablonów wypowiedzi ("uważam, że — jest —", "Zabijmy —", "Ja potem użyję swojej zdolności — na —" oraz może jeszcze jeden/dwa, gdzie w miejsce myślników wstawia się imię gracza lub nazwę postaci, odpowiednio). Do komunikacji nocnej mogłyby być używane tylko te szablony.

Logi gry System powinien zapisywać całą komunikację, która ma miejsce pomiędzy graczami podczas gry oraz wszystkie wydarzenia w grze (przebieg głosowań, użycie zdolności postaci oraz frakcji, pojedynki przyjęte oraz odrzucone) oraz udostępniać to graczom (martwym wszystko, zaś żywym to, czego byli świadkami).

Filtry wypowiedzi Zarówno w trybie graficznym, jak i tekstowym system powinien umożliwiać otwarcie okien (lub przełączenie się na inny ekran tekstowy), na którym będą wyświetlane wypowiedzi tylko ograniczonej grupy graczy, co umożliwi lepsze wyłowienie ich wypowiedzi spośród ogólnego hałasu.

Obserwatorzy System powinien udostępniać opcję, w której w trakcie trwania gry gracze mogą dołączać do niej na prawach obserwatorów (takich samych jak graczy, których postaci są martwe).

Instrukcja gry Produkt powinien zawierać spisana instrukcją gry (będącą Wielką Księgą Ktulu rozszerzoną o instrukcję korzystania z samego systemu komputerowego).

Centralny serwer Powinien istnieć centralny serwer, do którego dostęp mają wszystkie komputery pełniące rolę serwera dla danej gry. Z tego serwera można byłoby ściągnąć aplikację realizującą grę (umożliwiającą przyjęcie roli gościa oraz gospodarza), znalezienie jakiejś tworzącej się właśnie lub toczącej się gry. Z tego serwera gracz-gość ściągałby też obecnie polecane i przykładowe ustawienia wyborów opcji gry, które ustawia (patrz punkt "Funkcjonalność sieciowa"). Na tym serwerze Administratorzy mogliby umieszczać najnowszą wersję programu oraz modyfikować zasady gry.

1.1.4 Opis wymagań o średnim priorytecie

Dodatkowe bajery graficzne Atrakcyjność gry może wzrosnąć, gdy dodać do niej szereg drobiazgów graficznych. W szczególności dobrze byłoby, gdyby system udostępniał logi w atrakcyjnej wizualnie wersji (księgi obrad rady miasteczka). Dobrze byłoby też dorzucić krótkie animacje śmierci, wyniku działań poszczególnych zdolności postaci i frakcji, zwycięstwa poszczególnych frakcji, pojedynków, głosowań, przeszukań oraz nocy.

Obsługa myszki Dobrze byłoby, gdyby system umożliwiał obsługę gry (w szczególności wybierania jednej z postaci, np. do wyzwania na pojedynek lub w głosowaniu) przy pomocy myszki, a nie tylko klawiatury.

Mówienie bez przemyślenia Dobrze byłoby, gdyby system udostępniał opcje gry, w której gracze nie mają możliwości myślenia nad tym, co powiedzą, tj. to, co wpisują w okno komunikacyjne wyświetlałyby się litera po literze, a nie dopiero po zatwierdzeniu wiadomości. Nowe wypowiedzi innych graczy rozpoczynałyby się od nowej linii, poniżej tej już trwającej, natomiast ciąg dalszy rozpoczętej już wypowiedzi dopisywałby się do początku tej wypowiedzi (czyli zbyt długa wypowiedź znikałaby z ekranu wyparta przez nowsze wypowiedzi).

Prywatne wiadomości Dobrze byłoby, gdyby system udostępniał opcje gry, w której podczas dnia gracze mogą kierować do innych graczy prywatne wiadomości, czyli takie, które nie są widziane przez pozostałych użytkowników gry. W zależności od wyboru taką wiadomość możnaby skierować do dowolnego gracza lub do jednego z sąsiadów w kręgu.

Heurezy dla Manitou Dobrze byłoby, gdyby system decyzje podejmowane przez prowadzącego (automatyczne przydzielanie głosów graczy, którzy nie głosują sami, decyzja o zakończeniu dnia i innych dyskusji, decyzja o momencie śmierci osoby zatrutej) podejmował w sposób inteligentny. W szczególności wymuszone głosy graczy powinny brać pod uwagę to, kto jest z nimi we frakcji, moment śmierci osoby zatrutej najlepiej, żeby następował w jakimś kluczowym momencie — pojedynek lub wypowiedź tej osoby), koniec dnia powinien następować po stosownym czasie lub gdy dyskusja wygasa. Gracze powinni też mieć możliwość zasygnalizowania, że na moment odchodzą od komputera, co powstrzymałoby na chwilę Manitou przed zarządzaniem głosowań i skłaniałoby innych graczy do poczekania z pojedynkami.

Dodatkowe postaci Dobrze byłoby, gdyby system obsługiwał też kilka niestandardowych postaci. W szczególności chodzi tu o Lekarza (którego musiałby pytać o zgodę przy każdej śmierci postaci), Cichą Stopę i Hazardzistę (których funkcjonalność nocną musiałby obsługiwać).

Logi wyników gier Od dawna brakuje informacji np. o tym, jak często która frakcja wygrywa. Dlatego też dobrze byłoby, gdyby po zakończeniu każdej

gry taka informacja była wysyłana do centralnego serwera, który udostępniałby te dane administratorom systemu.

Kontekstowa pomoc Wygodniejszą i łatwiejszą w użyciu opcją niż instrukcja w jednym pliku jest pomoc kontekstowa. Dobrze byłoby, gdyby system ją udostępnił.

Możliwość notowania domysłów W grze każdy gracz ma multum podejrzeń, domysłów i pewności. Zazwyczaj musi je wszystkie pamiętać i porównywać samodzielnie. Dobrze jednak byłoby, gdyby system udostępnił możliwość notowania tych domysłów i podejrzeń oraz przeglądania i edycji ich w formie, która jednocześnie byłaby czytelna, szybka w obsłudze i elastyczna.

Inne warianty językowe Dobrze byłoby, gdyby cały system był zbudowany tak, żeby w sposób prosty administrator mógł udostępnić dodatkowy język w grze poprzez przetłumaczenie wszystkich występujących w grze zwrotów, ale bez grzebania się w kodzie.

1.1.5 Opis wymagań o niskim priorytecie

Sztuczna inteligencja System mógłby, w razie niemożności znalezienia kompletu graczy do jednej gry, symulować kilku graczy.

Możliwość samodzielnej edycji SI Użytkownik mógłby mieć możliwość samodzielnego tworzenia i edycji tego, jak zachowuje się SI w określonych sytuacjach.

Automatyczne modyfikowanie zasad Centralny serwer na podstawie danych wpływających z poszczególnych gier mógłby modyfikować zasady (w szczególności liczebność frakcji) tak, by wyrównywać szanse poszczególnych frakcji.

Dostęp statystyczny do danych centralnych Centralny serwer mógłby udostępnić zgromadzone dane w wygodny dla użytkownika sposób.

Automatyczne statystyki w logach Logi gry mogłyby udostępnić możliwość szybkiego wyświetlenia poszukiwanych informacji - kto ile razy głosował tak samo jak dana osoba, kto jak często głosował za/przeciw danej osobie, które pary osób najczęściej głosowały tak samo, przeciwko komu głosowała dana osoba, za kim głosowała dana osoba.

Przeszukiwanie logów Logi gry mogłyby udostępnić opcję wyszukiwania tekstu, z dodatkowymi parametrami (kto lub kiedy to powiedział) by ułatwić znalezienie obciążającego lub uniewinniającego kogoś cytatu z jego wypowiedzi.

Możliwość tworzenia postaci Gracze mogliby na swoim serwerze mieć możliwość tworzenia nowych członków danej frakcji, których umiejętności sami by określali na podstawie tych już istniejących.

Szablony komunikacyjne System mógłby udostępniać graczom możliwość tworzenia dziennych skrótów komunikacyjnych, czyli komunikatów, które byłyby całe wyświetlane za jednym użyciem klawisza skrótowego (jak np. CTRL-N zamiast “Jestem, jak zwykle, niewinny”).

Nocna komunikacja myszą System mógłby udostępniać opcję w której gracz w trybie graficznym oprócz lub zamiast używania predefiniowanych szablonów komunikacji nocnej (patrz “Szablony komunikacji nocnej”) symulowałiby gestykulację za pomocą ruchu myszką.

Język angielski System mógłby mieć wmontowaną w siebie obok wersji polskiej wersję angielską.