User Story of “Surviving Me”

Github repo url:

<https://github.com/New-generation-hsc/SurvivingMe>

Epic 100、101：杨哲 于文健

Epic 102：黄世财 闫润格

Epic 103、104：王艺博 王旭

User Story Sample

#0001

(Customer: )As a (role) I want (something) so that (benefit)

Consensus: Something should be done; something else should be done...

Priority：8（1-10，10 = the most urgent）

Scrum point: 6 (1 working hour per point)

#100作为玩家，我希望尝试一款打僵尸的生存类游戏，从而获得“在保护自身安全的同时击败尽可能多的敌人”的游戏体验。

#1001

作为玩家，我希望能操控一位以人类为模型的持枪战士，从而能够有更好的体验

双方确认：玩家操控人形战士；战士持有射击武器；射击武器发射子弹能够对敌方（僵尸）造成伤害；玩家以第一人称视角操控（能够看到前方的敌人和自己的部分胳膊、射击武器）。

优先级：10

工作点数：6

#1002

作为玩家，我希望游戏的主角能够以人类的方式前后左右移动，从而操控起来更加方便

双方确认：游戏主人公能够前后左右（键盘按键WASD）移动（包括左前、右前、左后、右后）；主人公有固定的移动速度；玩家操控人物移动时周围的环境能有对应的真实变化。

优先级：10

工作点数：3

#1003

作为玩家，我希望僵尸有和我相似的行动模式（当然，除了咬人），从而有一种较为符合现实的体验。

双方确认：僵尸与游戏主人公原型有相似之处；僵尸只会向前运动(当遇到障碍时可以转向)；僵尸有自己特有的攻击动画。

优先级：10

工作点数：1.5

#1004

作为玩家，我希望在一个较为固定的环境中行动，从而不必把精力全部放在记忆周围的环境上。

双方确认：地图有固定大小，为正方形；地形有规律地变化，小范围内无规律可循

优先级：10

工作点数：4.5

#1005

作为玩家，我希望我能够通过使用射击武器来对僵尸造成伤害并最终击杀僵尸，从而在保护自身的同时积极完成游戏胜利条件

双方确认：游戏主人公能够通过对鼠标左键的单击使用射击武器，单发子弹有固定的伤害值；每一发子弹打在僵尸身上不同部位能够造成具体的固定伤害。

优先级：10

工作点数：3

#1006

作为玩家，我希望能够在前进过程中找到可以暂时避身的安全屋，从而有稍稍喘息的机会

双方确认：地图上设置安全屋；僵尸无法进入安全屋，也不会堵在安全屋附近；玩家不能在短时间内重复进入安全屋（安全屋有刷新时间）；玩家不能在安全屋内攻击僵尸

优先级：8

工作点数：2

#1007

作为玩家，我希望能够在战斗过程中获得一定补给，从而持续战斗到天亮。

双方确认：地图上设置补给；补给能够给玩家提供弹药的补充和生命值的增加；补给不会在同一地点刷新；补给刷新时间随游戏时间变化。

优先级：8

工作点数：3

#1008

作为玩家，我希望能够通过杀更多僵尸获得自身属性的提升

双方确认：玩家有经验值；唯一的积累经验值的方法是击杀僵尸；每当经验达到固定值就对玩家的属性进行提升

优先级：8

工作点数：2

#101作为高端玩家，我想要僵尸追我时更智能以提供更刺激的游戏体验。

#1011

作为高端玩家，我希望僵尸追我时不会互相卡住位置，从而获得更刺激的体验。

双方确认：当两只僵尸通向玩家的最短路线交叉时，不会互相阻拦，而能绕开“障碍”僵尸；僵尸能够实时（短时刷新）更新自己和玩家之间的最短路径

优先级：9

工作点数：3

#1012

作为高端玩家，我希望僵尸追我时不会卡在地形中，从而获得更刺激的体验。

双方确认：当僵尸走入某个凹状地形，无法走出时，不会一直卡在里面，而能绕开两边的障碍。

优先级：9

工作点数：2

#102作为玩家，我想要一个清楚的胜利/失败条件，以确保自己游戏时有明确的目标

#1021

作为玩家，我希望胜利条件并不难以理解，从而不会感觉是在玩文字游戏。

双方确认：游戏角色生存时间越长则说明玩家水平越高；最终Boss的死亡直接标志着游戏的胜利结束；若失败，玩家的生存时间和击杀数仍会被记录，以尝试进入排行榜。

优先级：9

工作点数：3

#1022

当然，作为玩家，我也希望失败条件不难理解，从而不会随随便便就输得不明不白

双方确认：游戏角色血量小于零直接标志着游戏的失败结束；在击杀最终Boss前，游戏角色最多在地图中活动30分钟，若开始游戏后计时达到30分钟，则游戏以平局结束，玩家的击杀数和生存时间（30分钟）仍会被记录。

优先级：8

工作点数：2

#103作为新手玩家，我想要一上来就获得较长的生存时间以吸引我继续玩下去

#1031

作为新手玩家，我希望能够在初期获得更多补给，从而避免在前一两次战斗中就阵亡

双方确认：在补给在地图上的分布有倾向性，初期补给更多，更易找到；后期则补给较少，找到补给更加困难；

优先级：7

工作点数：3

#1032

作为新手玩家，我希望能够随时间推移遇到更强大的僵尸，从而能够逐渐打败他们

双方确认：僵尸的属性随游戏进行逐步提升，每隔固定分钟数提升一级；提升仅体现在血量的增长上；

优先级：7

工作点数：2

#1033

作为新手玩家，我希望能够出生在较安全、容易记忆的环境中，从而能够寻找更好的逃生通道/前进路线

双方确认: 玩家出生在地图一角，最终boss把守对角线上另一角，出生点有明显可辨认的标识；出生点附近一定区域无僵尸生成点。

优先级：9

工作点数：3

#1034

作为新手玩家，我希望无论我前进到任何阶段，系统都能够根据我的表现进行对应的难度调整

双方确认: 游戏进行一段时间后系统进行评估，若玩家属性（生命值、击杀数）明显低于估计值（定值），则僵尸生成算法中，僵尸难度降低，生成周期拉长。

优先级：6.5

工作点数：4

#103 作为资深玩家，我希望这个游戏的画质不要让我失望

#1031

作为一个“画质强迫症”，我希望画质能尽可能清晰，并且游戏优化要做好，不要太卡，从而有享受的感觉

双方确认：玩家和僵尸的动作算法上化繁为简；借鉴已有框架、包、模型进行优化

优先级：8.5

工作点数：3

#1032

作为一个低端电脑拥有者，我希望游戏不要占用太大的内存。

双方确认：游戏通过合适的垃圾回收机制减少运行内存的占用

优先级：8

工作点数：2

#1033

作为一个3维游戏爱好者，我希望这个游戏是纯3d的。

双方确认：构建3D地图和合适的人物视角，营造身临其境的体验。

优先级：7

工作点数：3

#1035

作为一名大型游戏爱好者，我想要极致绚丽的效果，如果射击的效果，游戏场景的切换效果等，如果能够体现出来，那会是很刺激的

双方确认：注重人物攻击、场景切换的细节问题，如：枪口火焰、子弹轨道、击中（击杀）效果、场景（植物、地形、山水）的切换和游戏主人公与场景的互动。

优先级：5

工作点数：5

#104作为学生党，我希望这款游戏有能吸引年轻人的特性，从而拉小伙伴一起来玩

#1041

作为讨厌氪金的游戏玩家，我希望游戏免费。

双方确认：必须免费，没得商量。

优先级：10

工作点数：0.5

#1042

作为一名彩蛋爱好者，即使是这个小游戏，我也希望能从中有彩蛋的内容，这样会让我的游戏体验更加完美

双方确认：在游戏中的某个部分，添加彩蛋内容；如某类僵尸可以是模仿东京食尸鬼中食尸鬼来构造原型、或是模仿生化危机电影中的僵尸来构造原型

优先级：6

工作点数：4

#1043

作为一个喜欢剧情的玩家，如果能在游戏中设置引人入胜的剧情，我将会更有玩下去的欲望和动力

双方确认：在游戏进行过程中插入一定剧情内容，如”拯救大兵瑞恩“，完成游戏的前提条件是“到指定地点接到人质，并带领人质继续前进，保护自身和人质的安全”等。

优先级：5

工作点数：5

#1044

作为一个FPS类游戏的老玩家，我希望声音系统能更加完善，游戏中的声音很重要，比如说脚步声，枪声等等，如果能够通过声音分辨敌人的方位，那么我的优势就能体现，我就会喜欢上这款游戏

双方确认：在地图中、游戏主人公和僵尸身上加上声音引擎，引擎之间联动，完成枪声、脚步声、僵尸惨叫声的生成。

优先级：6

工作点数：4

#1045

游戏中出现的Boss和僵尸样式一定要多，也要有一些特色技能，增加游戏的趣味。

双方确认：游戏最终Boss可发动技能，此类技能有固定冷却时间，对游戏主人公能造成较高伤害；僵尸可拥有特性，如连续收到伤害时能小幅度提升生命值。

优先级：5

工作点数：3

#1046

作为一个爱攀比的大学生，我希望排行榜的排行依据可以更加细化，从而攀比

双方确认：排行榜列出不同属性对应的分支，如每场比赛的输出伤害，每场比赛收到的伤害，每场比赛中跋涉的距离等等。

优先级：7

工作点数：2

#1047

作为一个爱玩王者荣耀的大学生，我希望游戏角色能够更换皮肤，从而获得更加赏心悦目的体验

双方确认：扩展角色模型，添加不同皮肤，可应用于不同玩家的选择

优先级：6

工作点数：2

#1048

作为一个喜欢众乐乐的人，我希望能够和我的小伙伴并肩战斗

双方确认：完成单机版全部高优先级内容后，尝试开发联网版本游戏。

优先级：4

工作点数：10+