As a (role) I want (something) so that (benefit).

#

#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）。

#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。

#1003作为玩家，我

#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；

#1005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

#1006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。

#1007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

#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；当僵尸

#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。

#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

#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；

#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；

#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。

#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