

# 需求获取面谈记录

时间：2014 年 2 月 28 日

地点：图书馆 3310 会议室

面谈对象：IceBreaker 游戏用户对象

面谈者：Mosaic(马赛克)全体成员

面谈记录方式：笔录

## 1. 面谈

1.1 确定游戏玩家对游戏的需求

1.2 初步划定游戏的内容

## 2. 面谈主题

1.1 IceBreaker 游戏的游戏玩家拥有的功能，权限，以及他们对该游戏在画面，可玩性等方面的期望。

## 3. 面谈要点

1.1 对游戏的画面要求，以冰雪奇缘为大背景，画面的背景，道具，人物与主题相关，以酷炫的风格为主。

1.2 玩家在建立人物时需要账号，可添加好友功能。

1.3 关于人物的设定，游戏共设四个人物，anna, kristoff, sven 以及 elsa，游戏开始只有一个人物，随着经验的增加，可解锁下一人物，并获得相应技能，同时符合情节的发展。

1.4 关于人物的升级，由经验决定，玩的局数越多，级数越高，

同时每局可获得相应金币。

1.5 关于道具，不同的道具在不同的游戏模式下可用（或不可用），需由金钱购买，每局限用道具个数，可重复。

1.6 关于技能，人物本身有自带技能，包括增加经验，金钱等被动技能，解锁越后的人物技能越厉害。

1.7 关于排名，提供世界排名，方便玩家比较。

1.8 为增强游戏的娱乐性，设定一下的游戏模式

1.8.1 单人模式，单人进行游戏，人物升级。

1.8.2 1 v 1 模式，单人对战，以分数高者为胜。

1.8.3 协作模式，双人协作消除同一句，考验与小伙伴的默契。

1.8.4 2 v 2 模式，双人协作对战，结伴进行 PK，登上世界之巅。

#### 4. 面谈对象的观点

在道具，技能不断丰富后，应尽量保持游戏的平衡性，同时高等级玩家和低等级玩家在 PK 时也要保持平衡，限制部分道具和技能的使用，玩家的水平高低才是决胜的法宝。

#### 5. 下次面谈的预期

进一步明确玩家对游戏的具体要求。