**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

1. **面谈主题**
   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。
2. **面谈要点**
   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。
   2. 玩家在建立人物时需要账号，可添加好友功能。
   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。
   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。
   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。
   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。
   7. 关于排名，提供世界排名，方便玩家比较。
   8. 为增强游戏的娱乐性，设定一下的游戏模式
      1. 单人模式，单人进行游戏，人物升级。
      2. 1 v 1模式，单人对战，以分数高者为胜。
      3. 协作模式，双人协作消除同一句，考验与小伙伴的默契。
      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。