**作者：孙拓锋**

**范围：**2D小游戏（系统用例）

**级别：**用户目标级别

**主要参与者：**游戏爱好者

**涉众及其关注点：**

**·** 游戏爱好者：希望从游戏中获取快乐，能够有非常好的游戏体验，比如不卡顿，无bug，有一定的难度，会给与人一定的成就感。

**·** 尝试游戏者：同样希望获取快乐，但不希望游戏难度太大而失去玩的动力。

**·** 外挂开发者：希望在游戏中寻找漏洞来制作外挂，并以此盈利。

**·** 游戏开发团队：希望切实地满足用户需求，消除游戏bug，提供好的游戏体验，能够不断有新的拓展。真正希望把游戏做好，做大，有好的口碑，吸引更多的用户。

**·** 游戏代理公司：希望游戏有更多的用户，能够在游戏中创建盈利通道，用户群的扩大也有利于游戏赚取广告费用等。

**·** 广告商：希望在有庞大用户群的游戏中捆绑一些广告，游戏中的短时广告或品牌商品上通过游戏图标内容来吸引购买使用。

**前置条件：**网络连接正常（如果是网游）；电脑带的动游戏

**成功保证（或后置条件）：**游戏带来了喜悦快感，创造了好的口碑，吸引了更多的用户群体，优化了游戏环境，利益集团也大获盈利。

**主成功场景（或基本流程）：**

1.用户群在某游戏平台了解到这款游戏并产生兴趣。下载后进行首次注册登录。

2.用户群开始尝试这款新游戏，熟悉游戏操作流程及规则。

3.部分用户群熟练操作游戏并有了一定的成就，获得了游戏快感。

4少部分用户因游戏操作不熟练而采用外挂开发者的第三方软件来获取游戏快感。外挂开发者也因此获得了盈利。

5.游戏开发团队根据用户的反馈，进行了游戏优化及bug的修复，也为游戏用户的增加而欢喜。

6.经过游戏的不断优化，用户越发喜欢这款游戏，玩这款游戏成了每天的日常，并介绍给身边的游戏爱好者，游戏有了好的口碑和庞大的用户群，游戏代理公司因此盈利。

7.广告商看到改游戏庞大的用户量和良好的口碑，抓住商业契机，与游戏公司合作，通过游戏来推广自己的品牌。

8.游戏的不断深化更新，促成了这款游戏的经久不衰，在游戏领域有了自己的一席之地。

**扩展（或替代流程）：**

1.在主成功场景中的第三步，用户在游戏过程中发现游戏bug，影响游戏平衡，应及时修复。

2.在主成功场景中的第四步，外挂开发者发现大量游戏漏洞，并导致游戏外挂泛滥，影响正常玩家用户的体验，应尽快修复漏洞。

3.在主成功场景中的第六步，游戏在某一时间段发生崩溃，服务器出现问题如无法连接等，应尽快维护并给予用户第一时间的通知。

4.在主成功场景中的第六步，游戏平衡差，优化速度慢，修复等更新次数多，导致用户群减少，代理公司无法盈利。

5.在主成功场景中的第七、八步，游戏火极一时，很快衰落，广告商发现没有效果，不再续约。

**用例图：**

经济体

社交功能

带来盈利

丰富游戏内容

提供愉悦快感

优化游戏

广告商

游戏代理商

**······**

尝试游戏者

外挂开发者

游戏开发团队

游戏爱好者

2D小游戏