场景描述

1. 背景

1.典型用户：广大青少年（10-22岁）

2.用户的需求：

（1）游戏界面的各种操作按键布局分明、清晰眀了

（2）游戏模式多种多样：包括单人模式、多人模式、对战模式等

（3）语音通讯模块要完善

（4）武器类型和僵尸类型要多种多样

（5）游戏地图要多种多样和充满新意

（6）评分机制要完善

二、场景描述

本游戏主要针对广大青少年，试想一个玩家在餐厅或者寝室等地方，感觉很无聊的时候，就拿出手机通过登入页面进入游戏，来到游戏大厅。然后通过菜单进行各种设置（菜单中也包含着操作文档，新手可以在此了解游戏的各种操作）。然后在游戏大厅选择游戏模式，比如单人模式，之后进入类似迷宫的地图（不同模式的地图不一样）进行游戏操作，通过模拟摇杆和虚拟按键进行操作，武器可以通过武器库按钮进行选择（其中枪支设有不同类型和等级，最初玩家武器库只有基础枪和其子弹，而其他枪支和子弹可以通过杀死僵尸来获得，僵尸也分等级，杀死僵尸的等级越高则获得的枪支和子弹越高级。） 之后僵尸开始出现，玩家一边逃避僵尸的围捕一边射杀僵尸，当玩家控制的角色被僵尸抓到或者击中，角色的血量将会失去。随着射杀的僵尸越多，僵尸出现的速度也慢慢加快，而且僵尸的等级也慢慢变高，此时玩家可以通过障碍来躲避僵尸，玩家此时的武器库的枪支也越来越高，玩家可以选择更高级的武器来射杀僵尸，而不会导致游戏后期失衡。而本游戏的最大一个亮点是对游戏进行评分制度，所以当玩家射杀的僵尸越多，玩家的分数也越来越高。而随着分数的增加，玩家对追求更高分数也越有欲望，继续玩下去的欲望也加大，不会出现厌烦的情绪。随着僵尸的等级和数量增加，最后玩家控制的角色抵挡不了僵尸的侵袭，角色的血槽的血量越来越少直至没有，则角色死亡，此时评会机制会给玩家此次游戏进行各种评分，玩家也可以发布朋友圈之类，来让别人看到自己的优秀分数，获得一种满足感，同时也激起其再玩的欲望。除了单人模式外，当玩家选择多人模式后，可以与其他玩家进行连线，组队一起射杀僵尸，此时两个人或者多个人的默契变得尤为重要。同时玩家还可以选择对战模式，此时进入对战模式后，玩家与敌对的玩家同时进入战场，除了两个玩家之外还有大量的僵尸，只有杀死对方才能获得此次游戏的胜利。该模式下，除了上述所说之外，其他都与单人模式一样。可以说多人模式与对战模式是在单人模式的基础上来增加功能的，一切都已单人模式为基础。