**《僵尸大战植物》游戏需求调研**

第2题 你更喜欢中国风元素还是植物大战僵尸的风格 [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 中国风元素 | 28 | 82.35% |
| 植物大战僵尸的风格 | 6 | 17.65% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

第3题 植物只通过冷却时长来控制植物的摆放速度是否妥当，还需要阳光值这一属性值吗? [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 需要 | 26 | 76.47% |
| 不需要 | 9 | 26.47% |
| 有其他想法 | 4 | 11.76% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 9 | 9月30日 08:55 | 不是本来就需要阳光加冷却才能摆放吗？？我玩了假的植物大战僵尸？？ | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046607245&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 13 | 9月30日 09:28 | 只靠cd一个战斗资源挺没意思的，建议保持阳光值系统，让植物方定时直接获得阳光，同时像pvz那样出现可以点击的阳光，然后玩家方可以点掉阳光不让植物拿，过时不点直接进植物方的口袋，难度越高时间越短 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046675102&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 阳光可以用向日葵数量动态调整，冷却时间如果不能动态调整的话，那游戏感觉每次玩这一局，都只有一个套路了，套路少的游戏重复玩的可能不大 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第4题 你认为需要设置类似阳光值的属性值来控制僵尸的摆放频率吗? [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 需要 | 30 | 88.24% |
| 不需要 | 5 | 14.71% |
| 有其他想法 | 2 | 5.88% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 9 | 9月30日 08:55 | 如果是僵尸大战植物还是需要给僵尸方一些冷却加条件的 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046607245&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 13 | 9月30日 09:28 | 设置类似阳光值的可定时获得的属性值，同时加入太阳能收集器这个设定，配合上一个问题点掉的对方阳光，实现两方战斗资源的争夺，就很有意思 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046675102&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第5题 此游戏是根据用户摆放僵尸的路线，系统检测后，再自动摆放植物的。对于此设定，你有什么看法吗？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 支持 | 23 | 67.65% |
| 不支持 | 9 | 26.47% |
| 有其他想法 | 6 | 17.65% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 10 | 9月30日 08:57 | 僵尸是自己摆的吗 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046592317&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 21 | 9月30日 10:07 | 这样的话 僵尸就算是一种消耗品（？） 这样做的话消耗速度怎么调控 每种僵尸吃掉植物的期望怎么控制 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046619679&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 24 | 9月30日 10:22 | 加上玩家自设模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045415559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 25 | 9月30日 10:26 | 写AI啊 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045405559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 一条路上最多同时有多少僵尸，植物放置需不需要时间 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第6题 游戏进程中，用户可能会把僵尸全放在同一条路线，对此我们想到可设定植物的进攻方式为单线群攻或多线群攻。对此，你的想法是？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 支持 | 25 | 73.53% |
| 不支持 | 6 | 17.65% |
| 有其他想法 | 6 | 17.65% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 5 | 9月30日 08:51 | 看不懂呀 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046600225&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 11 | 9月30日 08:59 | 我所玩过的植物大战僵尸都是有单体攻击和群体攻击 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046594211&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 12 | 9月30日 09:08 | 恕我直言，你也观察到如果没有群攻，用户将所有僵尸放在同一路必定会取得胜利的情况，群攻也许是一个好办法，只是需要考虑的是，采用群攻模式之后，假若连全部针对一路都赢不了，放多路还能赢吗，毕竟群攻，放多路死得更快，我叫雷锋 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046577060&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 21 | 9月30日 10:07 | 空降植物 中出植物 飙车植物 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046619679&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 22 | 9月30日 10:12 | 火车侠 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045428720&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 要不要考虑，局面有耐久度，强大的僵尸消耗耐久度大，弱的消耗耐久度小，路面的耐久度用完僵尸就不能走 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第7题 对于游戏设定“按照游戏难度，决定此局游戏中可摆放僵尸总数 。（如:简单难度里可摆放僵尸总数为）当僵尸数已达总数，游戏结束”是否支持 [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 支持 | 22 | 64.71% |
| 不支持 | 11 | 32.35% |
| 有其他想法 | 4 | 11.76% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 12 | 9月30日 09:08 | 针对上面的问题，我有个想法是，制定一个规则，当连续放了一定数量的僵尸在一条路的时候就会使植物产生或者是变成群攻模式（不针对一路的情况下不建议产生群攻模式），也就是让用户产生一种压力，如果全放一路，游戏将变得很难，让用户自觉拒绝全部放一路的玩法 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046577060&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 21 | 9月30日 10:07 | 植物刷新频率和植物刷新地点这两个已经有很多变化了 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046619679&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 24 | 9月30日 10:22 | 这样可玩性可能会下降，看你们控制的难度 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045415559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 25 | 9月30日 10:26 | 僵尸摆放路线可以有冷却限制啊 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045405559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第8题 你认为一条路线里，僵尸可摆放的数量是否需要限定？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 需要（几个?） | 15 | 44.12% |
| 不需要 | 19 | 55.88% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 1 | 9月30日 08:43 | 10 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046609356&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 2 | 9月30日 08:49 | 8 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046614099&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 3 | 9月30日 08:49 | 10 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046614254&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 6 | 9月30日 08:51 | 3 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046602802&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 7 | 9月30日 08:53 | 10 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046602617&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 10 | 9月30日 08:57 | 根据难度 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046592317&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 15 | 9月30日 09:34 | 6-7 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046665988&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 20 | 9月30日 10:07 | 8 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046616672&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 23 | 9月30日 10:14 | 看情况吧 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045433023&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 24 | 9月30日 10:22 | 同一时间内10个… | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045415559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 同时最多不超过五个 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 29 | 9月30日 10:45 | 不同阶段不同 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045372723&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 32 | 9月30日 10:58 | 同时至多5个 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045491779&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 33 | 9月30日 11:06 | 10 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045474863&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 34 | 9月30日 12:01 | 8 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045251865&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第9题 因为采取中国风元素，我们的僵尸可以有风火雷冰等属性并产生相应技能（如:风技能吹走一棵植物，火技能对植物产生持续灼烧伤害，雷技能麻痹植物使其无法攻击，冰技能冰冻植物），还可以给自己加护盾，单体治疗或群体少量治疗，你有其他的idea吗? [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 支持 | 25 | 73.53% |
| 不支持 | 4 | 11.76% |
| 有其他想法 | 10 | 29.41% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 10 | 9月30日 08:57 | 死了变成一摊墨水 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046592317&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 11 | 9月30日 08:59 | 经典的植物大战僵尸中，风车吹风可以吹走夜晚的迷雾，寒冰射手对僵尸进行减速，普通豌豆射手的豌豆穿过火树之后伤害大幅度增加，哈哈哈哈，仅供参考☺ | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046594211&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 12 | 9月30日 09:08 | 双方都有计入CD的技能，比如使用了某个技能之后，一秒内增加僵尸护甲或者是一秒内免疫伤害，植物方面则有一定时间内增加射击速度等，不过这种模式在PVE中对E的智能要求比较高，不过可以增强战略性 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046577060&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 13 | 9月30日 09:28 | 雷还能麻痹植物。。加个土墙用来挡攻击，风元素加移速也可以，每个元素设定一个进攻和一个增益让玩家选择就不错 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046675102&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 21 | 9月30日 10:07 | 记得设置好消耗品属性就好啦 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046619679&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 22 | 9月30日 10:12 | 五行相生相克 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045428720&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 23 | 9月30日 10:14 | 风火雷冰其实属于西方技能，中国风的应该是浊气灵力之类的吧 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045433023&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 24 | 9月30日 10:22 | 好有趣啊，可以有持续伤害，属性相克，天敌，闪现，补血或者代死的僵尸，不过相应的植物也要够强哦 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045415559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 僵尸怕雷，僵尸怕火，林正英是这样打僵尸的 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 28 | 9月30日 10:44 | 有本事改成金木水火土阴阳属性啊 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045387083&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第10题 我们的植物可以取材自各种中药或其他花草，毒气技能造成群伤持续掉血、吞噬技能可每隔一段时间吞掉一个僵尸，魅惑技能可迷惑僵尸停止行动，还会参考植物大战僵尸里的素材。你觉得还有什么技能扩充呢？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 支持 | 28 | 82.35% |
| 不支持 | 4 | 11.76% |
| 有其他想法 | 11 | 32.35% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 9 | 9月30日 08:55 | 这么说来僵尸是有HP啥的咯？不是还有冰冻啥的？金木水火土，植物这边也可以带一些这类属性 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046607245&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 11 | 9月30日 08:59 | 经典植物大战僵尸中，大喷菇就是群体毒气伤害，食人花（鲨鱼头）就是隔一段时间吃掉一个僵尸，至于魅惑，我发个表情 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046594211&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 12 | 9月30日 09:08 | 那僵尸也要有技能吧，比如瞬间以牺牲移动速度的代价换取高血量高防御的技能 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046577060&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 13 | 9月30日 09:28 | 反正都有元素攻击了，来颗菩提树加加buff回回血不也挺ok | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046675102&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 18 | 9月30日 10:05 | 题目太多字 懒得看 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046631986&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 21 | 9月30日 10:07 | 这些很一般。 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046619679&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 22 | 9月30日 10:12 | 像千年灵芝，是会动的 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045428720&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 23 | 9月30日 10:14 | 什么减速减伤减甲 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045433023&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 24 | 9月30日 10:22 | 可以有能产生叠加伤害的植物，比如冰加火可以让僵尸快速爆掉，或者大蒜加魅惑可以保证所有僵尸都回头 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045415559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 魅惑要让受感染的僵尸改变前进路线，让他走旁边的路 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 34 | 9月30日 12:01 | 减速 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045251865&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第11题 你认为僵尸和植物是否应该显示生命条?还是采取植物大战僵尸里的方法:掉了一定量血后出现掉手烂衣袖等动画来提示生命值信息?哪个更让你觉得既美观又方便呢? [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 显示生命条 | 16 | 47.06% |
| 播放动画 | 24 | 70.59% |
| 有其他想法 | 6 | 17.65% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 5 | 9月30日 08:51 | 都要 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046600225&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 11 | 9月30日 08:59 | 我会告诉你僵尸博士（boss）有血条吗 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046594211&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 21 | 9月30日 10:07 | 播放动画会显得制作有良心一点 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046619679&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 24 | 9月30日 10:22 | 我觉得可以鼠标指向哪个哪个出现生命条 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045415559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 25 | 9月30日 10:26 | 我觉得你们要写不完，需求尽量砍吧... | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045405559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 衣服破了，受到的伤害会增加 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第12题：游戏模式除了正常关卡模式、无尽模式，你还想玩什么模式？  [填空题]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 1 | 9月30日 08:43 | 正常关卡 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046609356&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 5 | 9月30日 08:51 | 多维度 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046600225&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 7 | 9月30日 08:53 | 无敌模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046602617&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 9 | 9月30日 08:55 | 上帝模式，任意放置僵尸，纯爽的 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046607245&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 10 | 9月30日 08:57 | 僵尸大战植物 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046592317&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 11 | 9月30日 08:59 | 娱乐模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046594211&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 12 | 9月30日 09:08 | 地狱模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046577060&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 13 | 9月30日 09:28 | 进攻端怎么玩无尽模式。。既然都做了一波伪甲方了那我说来个pvp不过分吧[二哈] | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046675102&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 14 | 9月30日 09:31 | 地狱模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046678842&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 18 | 9月30日 10:05 | 挑战模式 出皮肤咯 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046631986&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 21 | 9月30日 10:07 | 每周更新的规则不定的乱斗 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101046619679&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 22 | 9月30日 10:12 | 不玩 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045428720&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 23 | 9月30日 10:14 | PVP,僵尸对决 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045433023&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 24 | 9月30日 10:22 | 自设模式，游戏模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045415559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 25 | 9月30日 10:26 | 可以做个回放功能很简单的 再来个自定义地图or僵尸or植物 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045405559&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| **[序号](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$Index'))** | **提交答卷时间** | **[答案文本](https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/javascript:__doPostBack('ctl02$ContentPlaceHolder1$grvwJoinActivityList','Sort$AnswerText'))** | **查看答卷** |
| 26 | 9月30日 10:28 | 植物大战僵尸模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045407719&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 27 | 9月30日 10:35 | 僵尸打僵尸，植物打植物 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045402400&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 28 | 9月30日 10:44 | 神经病模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045387083&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 32 | 9月30日 10:58 | 探险模式(根据不同故事有不同的游戏背景) | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045491779&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 33 | 9月30日 11:06 | 噩梦模式 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045474863&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |
| 34 | 9月30日 12:01 | 自定义 | [查看答卷](https://www.wjx.cn/modules/wjx/viewjoinactivity.aspx?joinactivityid=101045251865&activity=16904409" \t "https://www.wjx.cn/wjx/activitystat/_blank) |

第13题 通过上面的了解，请你对此游戏的期待度和吸引度打分（0-10） [量表题]

**本题平均分：6.59**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 1 | 4 | 11.76% |
| 2 | 0 | 0% |
| 3 | 1 | 2.94% |
| 4 | 1 | 2.94% |
| 5 | 2 | 5.88% |
| 6 | 9 | 26.47% |
| 7 | 2 | 5.88% |
| 8 | 6 | 17.65% |
| 9 | 3 | 8.82% |
| 10 | 6 | 17.65% |
| 本题有效填写人次 | 34 |  |