核心vs. 非核心 : 目标用户是不是喜欢，喜欢什么，什么时候不喜欢了

高分vs. 低分：高分喜欢什么，低分不喜欢什么

玩懂vs. 没玩懂：玩懂体验如何，没玩懂哪里不懂

Hard vs. Easy：不同难度体验如何

（个案分析只考虑Hard版本，因为比较hardcore的玩家基本给的都是Hard版本；目标与非目标由问卷划分，准确度不一定高，仅供参考）

**目的一：研究游戏核心玩法是否足够有趣**

被试选择标准：

1. 基本要求：玩懂，理解游戏的核心玩法
2. p21：目标玩家，分数高，只考虑role不考虑element就可以赢，可能会反应一些策略点和游戏平衡方面的问题。
3. p12：非目标玩家，分数较高，只考虑role不考虑element就可以赢，可能会反应一些策略点和游戏平衡方面的问题。与p21情况差不多。
4. p06：非目标玩家但整体体验最好，对游戏的主观评价非常高，了解游戏几乎所有的策略点，但表现并不是特别好，有些关没有通过。可能会反应一些游戏平衡性方面的问题。
5. p06 vs. p12：了解全部策略点的玩家与只考虑role就可以赢的玩家体验上的区别。
6. p12 vs. p21：只考虑role就可以赢的玩家体验的共同点，目标与非目标的区别。

**目的二：研究没玩懂的核心玩家哪里不懂，以及不懂的原因**

被试选择：p03

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | p06 | 玩懂 | 7 | 非目标 | 非常喜欢，表示会下载 |
| 2 | p21 | 玩懂 | 7 | 目标 | 一般喜欢，只考虑role |
| 3 | p12 | 玩懂 | 6.5 | 非目标 | 一般喜欢，只考虑role |
| 4 | p03 | 没玩懂 | 5 | 目标 | 不喜欢 |