|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 体验进度 | 等级 | 体验感想 | 问题记录 |
| 第一天 | 7 | 登进去就看到诗悦网络字样的游戏启动界面，第一次玩闪烁之光，直接用华为账号登陆了，页面二次元，给我的感觉是养成型游戏 | 跟随指导完成入门  完成基本游戏任务 |
| 第二天 | 12 | 自动的回合制战斗场上10名英雄 5V5对局，每次一名英雄可以移动，简单，可以阅读。 | 战斗简陋 卡牌技能简单，很难找到不同卡牌角色的差别 |
| 第三天 | 20 | 1-5星分级 1-4星多作为材料存在，对不想使用的英雄，可以重置返还经验等 | 感觉游戏实际可玩内容很少，游戏养成需要投入时间和精力 |
| 第四天 | 24 | 推进一段时间关卡后 显示等级不够，需要提升等级才能继续，所以在整体流程上对于隔断和控制玩家游戏节奏是等级而不是战力 | 游戏竞争氛围减弱 |
| 第五天 | 28 | 在整个流程中，会有多种不同的途径向玩家赠送2-5星的卡牌，玩家存储钻石，使用游戏钻石卡等级（消耗钻石额外获得经验） | 游戏节奏变慢，玩家获得很多无用的卡牌。 |
| 第六天 | 31 | 聊天频道非常活跃 | 游戏提供了共同话题，玩家们的经验在彼此交流中得到确认，强化 留存 |
| 第七天 | 33 | 想要获取到想要的5星卡牌很困难，通过本服排行榜领取到大量钻石等材料，以供玩家去获取更好的装备 | 5星卡牌升星条件难卡牌等级被限到100级 |
| 第八天 | 35 | 5个英雄都升至100级。难以获取相应卡牌给予升星，突破等级，逐渐开始了解游戏。 | 卡牌等级分明，只有少数五星卡牌值得培养 |
| 第九天 | 37 | 消耗钻石获取高等级装备，金币留存过多 | 玩家缺少与相应等级玩家的对比，不知道该往哪个方向使力 |
| 第十天 | 38 | 以目前的战力和等级去通关到所能打到的关卡，公会不够活跃，找不到同时在线的玩家。 | 通关大量关卡花费时间精力多，收益小。 |
| 第十一天 | 40 | 跨省聊天看不到对方的信息，但是通过聊天和名字能够认识到同城的朋友 | 很少途径去加到好友，加好友申请发出大都没有回应 |
| 第十二天 | 42 | 感觉一个英雄升到顶级太难了，一件装备也很难到满级，红色6星装备看不到希望。 | 英雄和装备太难搞了 |
| 第十三天 | 44 | 战力达到16万，有些地方化还是没有玩得明白，很多地方需要vip才能操作 | 平民玩家花费时间和精力能满级 |
| 第十四天 | 45 | 只要坚持，平民玩家也能全部满星，发现公会技能加成很猛，公会的积分能买到高级装备 | 时间比金钱更重要 |
|  |  |  |  |