此文档版本资源为8/1 早10点的安卓包，部分截图来自8/1 12点30分SVN版本

# 关卡体验报告

1. 初体验
   1. 1-1，1-2 略平淡，装备系统开启
   2. 1-3 平淡
      1. 基本技能全开，但是并没有对应的技能体验（足够波数的怪/主动靠近不主动攻击的AI主动/较厚的血量）让玩家体验三个技能
      2. 最后的守关BOSS击晕的操作其实也很迷，并没有类似产品（功夫熊猫/斗战神）的霸体值，boss还会防御，却没有对应破防的招式，这个设计也是有问题的。
      3. 作为第一个出现的小boss他的技能表现非常弱，没有让人印象深刻的技能或者需要的操作，并不能让玩家留下印象
   3. 1-4 小高潮，但是开始卡
      1. 1-4，蝎子王出场在PC比较震撼，但是MI4C机器上，这段过场掉帧很过分，由40+掉到10+不到20（可能原因，大全景镜头，特效过分了）影响到体验,
      2. 火炮轰炸/提示预警/玩家技能特效/场景主色调，都是偏黄色系！！！
      3. 由于打蝎子王在1-5，但是在打1-4的过程中马上就穿帮了，要不要考虑调整摄像机不要看到远景
      4. 小心敌军火炮这个提示应该在陨石放完，或者小兵杀完的时候结束，而不是进入下一区域时结束
      5. 收官的boss比例感觉不对，很瘦，同时跟1-3一样技能表现非常弱，没有让人印象深刻的技能或者需要的操作，没有特点（在冲刺的路上留下火路，类似大剑2技能？不能走上去？）
   4. 1-5 失望
      1. 前面对蝎子的铺垫，换来狂A他并没有特别操作（战神3北方蝎王）
      2. 甩尾/吐毒/钳咬这三招都是用绕圈圈加翻滚躲过，然后狂A至死
      3. 整场战斗没有节奏变换，（血量多少进入狂暴状态，技能出，或者会触发全屏杀？然后多少秒后进入虚弱），也不知道弱点（感觉没有弱点），失望
      4. 战斗镜头过平甚至有仰角！！！在手机上出技能对距离的把握有偏差，翻滚的响应不灵敏会出现大量非操作失误，体验略差，其实玩家关注的不是这boss全体，是他出技能/弱点的部位，所以感觉战斗是不需要镜头瞄准他不相干的部位，真的晕
   5. 1-6 新玩法，新系统
      1. 真的有需要先到1-5的场景再救老婆吗？
   6. 1-7 高空技能，大QTE
      1. 大QTE表现力可以，虽然有BUG
      2. 高空技能的引导时的镜头不行，又有仰角
      3. 牛头体型太小，像个小怪
   7. 1-8 平淡
   8. 1-9 如果不看关卡目标，以为是带着三个小弟一路杀过去，但是三个小弟比较傻不主动攻击人，弩车的表现很强但是不是连弩那种定时/定点预警的出招，没有形成技巧，三个小弟没有紧跟主角，后来发现原来是保护他们，手机上反人类的跑来跑去，怪物分散~~！
   9. 1-10 巨型泰坦，体验差
      1. 表现是很震撼，但是模型很丑
      2. 有些位置的镜头很奇怪
      3. 没有安全区域，手机上需要摇杆的操作都是很蛋疼的
2. 场景
3. 剧情
4. 系统引导
5. 体验