游玩测试记录纸

ghq-核心系统+关卡

|  |  |
| --- | --- |
| 步骤 |  |
| 设立测试目标：检测关卡难度和乐趣是否被搭建 | 🔲 |
| 设立测试标准：情绪曲线波动 | 🔲 |
| 确认测试玩家：用户画像、用户分层、待测试玩家稀有性: 重度污染玩家（ | 🔲 |
| 工程准备：游戏搭建、录音录像设备 | 🔲 |

玩家叙说记录：

* 假装不太知道这个游戏是怎么玩的，也确实不知道关卡具体长什么样

测试过程记录：

* 最好有ui显示
* 不知道核心机制是转换爬行方式
* 在学习新的技能后要让逻辑能连上
* Npc的安排需要设计
* 发现了以新的爬行方式爬后有的东西没有变化才推测出了颜色作为探测指示物的作用

测试后追问：

* 关卡设计有问题，比如新学会一种爬行方式后，玩家习惯性地向右走，发现右边的第一个关卡和新学会的爬行方式毫无关联，或者知道某处被设计要求再去一次结果实际上毫无收获，就会红温