游玩测试记录纸

hxb-核心机制+第一个关卡

|  |  |
| --- | --- |
| 步骤 |  |
| 设立测试目标：测试关卡难度和游戏乐趣 | 🔲 |
| 设立测试标准：通关 | 🔲 |
| 确认测试玩家：用户画像、用户分层、待测试玩家稀有性：浅白 | 🔲 |
| 工程准备：游戏搭建、录音录像设备 | 🔲 |

玩家叙说记录：

* 略有耳闻但是想知道我在做什么

测试过程记录：

* 没有立刻的反馈-动画
* 第一个卡关：无聊-屈辱-好胜心：没有交代核心机制是切换爬行方式
* 还是需要知道如何反向爬行

测试后追问：

* 明白是在切换爬行方式之后，懂了+临时切换爬行方式=爽