游玩测试记录纸

hyj-核心机制

|  |  |
| --- | --- |
| 步骤 |  |
| 设立测试目标：玩家是否理解核心机制 | 🔲 |
| 设立测试标准：通过第一个组件 | 🔲 |
| 确认测试玩家：用户画像、用户分层、待测试玩家稀有性：白纸！但是平常只玩开放大世界不玩独立游戏 | 🔲 |
| 工程准备：游戏搭建、录音录像设备 | 🔲 |

玩家叙说记录：

* 玩不了太抽象的东西
* 看吧，可能不是核心玩家

测试过程记录：

* 如果有键按了没反应那会觉得这个东西坏了有BUG
* 看懂了核心玩法：切换爬行方式
* 不知道要顺序输入
* 需要知道折返的方式

测试后追问：

* 困难，过不了关