游玩测试记录纸

lxc-核心机制

|  |  |
| --- | --- |
| 步骤 |  |
| 设立测试目标: 验证核心机制的合理性 | 🔲 |
| 设立测试标准：观察玩家情绪曲线，没有太负面就是胜利。看看玩家观察到了哪些机制 | 🔲 |
| 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：

* 知道是爬，好奇怎么爬

测试过程记录：

* 按了D，怎么不动了啊啊
* 哦，原来要交替按，有意思
* 这是什么
* （我：你没有注意到，额，有什么区别吗？lxc：啊……？没有，没有啊……）

测试后追问：

* 按键按太多手会很累
* 很抽象很喜欢
* 以为颜色对应的是爬法而不是提示危险/可以对话
* 没有看懂怎么爬