游玩测试记录纸

wyh-关卡和关卡关联

|  |  |
| --- | --- |
| 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：可以理解这是一个游戏 | 🔲 |
| 确认测试玩家：用户画像、用户分层、待测试玩家稀有性: 白纸玩家！ | 🔲 |
| 工程准备：游戏搭建、录音录像设备 | 🔲 |

玩家叙说记录：

* 完全没听说过这个项目，平常打桌游，电子游戏只玩星露谷

测试过程记录：

* 哦！左右交替！好玩！
* （但是没有理解到必须按完全正确的顺序再来）
* 感觉爬的很抽象很满意
* 但是被卡半小时没有找到继续的方法（红温了）
* 当多次卡关但没有意识到正确方法时就不太想玩了

测试后追问：

* npc死亡在逻辑上很奇怪，没有正反馈
* npc本质上没有什么不同，都是需要躲的，它们彼此之间也没什么配合，感觉没有交互，至少应该有反馈的不同
* 但是学会爬本身很开心，最开始那一关爬过去了也挺开心的（暂时的）
* 爬行方式手感不好
* 切换有问题（不按顺序按按键就有问题）
* 玩家杀死Npc的过程感觉很奇怪，不想杀，不符合整体风格