**一月十七日测试报告**

1.圆形磁场可以，蛮好玩。

2.吸引不好玩，暂时未找到可玩点，很鸡肋。

3.移动需要增加一个最大速度。

4.这版地图不可用，存在问题:

1.地图太分散，平台太小，很容易掉下去

2.地图太大，很难跟玩家产生互动

3.平台太复杂，容易卡住

4.按照此版地图，人物比例过小

5.建议：地图不要做得太过复杂，最简单甚至可以做成下图这样



5.人物与地图比例需要调整，可以以上图为例。

6.加入人物跳跃地板穿越。

7.目前的玩法并没有突出“正负极”“磁力”这一亮点，甚至制造出很多麻烦，目前的玩法和普通的“拖拽”“推开”没有太大区别，改成“拖拽”“推开”这一概念会比较简单，但是会丢失“磁力”亮点，磁力最大的问题在于玩家的排斥和吸引不是玩家一个人决定的。个人看法：磁力较适合多人合作，“推开”“拖拽”较适合大乱斗。

8.镜头跟随与缩放需要制作

9.可以考虑在不改变程序与美术现有工作的情况下将游戏改为多人合作。

10.可以考虑圆圈蓄力加伤害加攻击范围，但这个也会存在磁性问题。

**一月八日测试报告**

1. 此次测试地图为“金字塔型“地图，地图具体布置如下图，此地图中间优势极高，两边及上边优势很低。缺少打团机制，缺少跳跃优势与上层优势。



1. 人物设置最大移动速度防滑，经测试大家更喜欢防滑版本。
2. 需要增加顶端优势，设计出类似“跳劈”这样的跳跃优势技能
3. 考虑给磁场增加蓄力