《精灵战争》用户体验和行为分析

格式说明：

【补】原先没有的设计，为了提升用户体验而增加的部分。

【细】原先有设计，但不够细化，添加细节突出体验。

【修】原先设计对体验有冲突，需要修正部分。

【讨论】未决定内容，需要综合考虑技术，体验增加度，性价比等方面因素再确定方案。

* 游戏名称：

《精灵战争》

体验：认为主题是“魔幻，rpg类游戏”。

* login界面：

行为：确认风格，查找开始游戏方式。

【细】login背景放置双方城堡，城主和士兵的激烈战斗剪影，让用户清楚了解游戏双方。

【细】由于是精灵战争，所以角色以己方的正义精灵和邪恶精灵为主题，一明一暗。

【细】开始按钮要大而明显，放在屏幕正中。

* loading界面：

行为：等待游戏开始。

【讨论】如果载入main画面过久，是否在进入游戏时加入一个loading界面，用于提醒玩家当前的进度。例如下：

（当你进入游戏还未过一关时）

文字：“生活在一片平静的森林中，浑然不知邪恶的阴影渐渐覆盖了整个大陆。”

背景：战斗拉响，邪恶势力入侵的画面。

进入游戏直接闪动，提示第一片森林（原农田）被攻击，点击关卡进入。

* 首次进入游戏：

行为：观察新界面。

【讨论】

首次游戏最先进入的界面方案：

1、【修】直接进入战斗关卡，强调战斗核心内容；战斗完毕后进入主界面，同时刷新第一片森林（原农田）。

2、【细】显示主界面，并闪动第一片森林（原农田），其他功能按钮隐藏以专注用户焦点。

体验：战斗的核心玩法 VS 游戏大场景和大风格。

* 首次战斗/战斗：

行为：按照引导进行战斗，学习战斗方式。

学习过程：

1、城堡形态攻击，理解装弹和瞄准；

2、出兵，收起城堡，再展开流程；射程足够后击破；

3、敌方多个城堡关卡；

4、敌方多个城堡关卡，安排自己城主占领中间城堡，变成两个攻城英雄。

【修】取消城堡+城主概念，将城堡和城主合并成一个元素：（大精灵）

变为固定形态，可以出兵，对英雄高攻击，不能移动；

变为精灵形态，可以移动，对士兵高攻击，不能出兵。

城主攻击变为对人攻击和对建筑攻击，防御同理；共享HP。

小地图显示己方城堡和敌方城堡使用小的图例样式（颜色人头/颜色房子）

游戏胜负条件改为攻入地图右方或被攻入地图左方。

体验：为照顾第一次进游戏玩家的不熟悉操作，需要把元素减到最少。但必要元素需要有。

我方——城堡，敌方——英雄、小兵。