基础体验

1. 你觉得第一次进入游戏，规则是否清楚？
2. 炮塔和工厂的功能是否容易理解？（难以理解 / 一般 / 很容易）
3. 游戏操作体验有什么问题吗？

乐趣点

1. 哪个部分最吸引你？（放塔 / 打怪 / 工厂流水线 / 资源管理）
2. 你有没有感觉到“爽快”的时刻？是什么？
3. 有没有哪部分让你觉得无聊或困惑？

难度与节奏

1. 游戏难度如何？（太简单 / 正好 / 太难）
2. 敌人进攻的节奏你觉得怎么样？（太慢 / 合适 / 太快）

未来期待

1. 你有没有了解过与这个游戏类似的游戏？
2. 如果游戏包括了更多的模块，科技发展，和更多集群的敌人，你会觉得它变得有趣吗？