

XXXX游戏新玩家体验测试研究报告

- 目的：
- 1、游戏整体美术风格&UI、UE的可用性、易用性问题测试
 - 2、新手引导历程测试
 - 3、游戏核心玩法接受度测试

调查方法：Uta testing用户自然情景体验测试

样本量：N=7

报告摘要：

- 1、该游戏的基础性能方面表现较差，大量bug严重影响玩家体验。
- 2、因该游戏目前完成度低，玩点太少，玩家普遍感到游戏整体目标不清晰，可做的事情太少。
- 3、该游戏在新手提示及引导方面表现较差；玩家普遍认为新手引导不够清晰，主要体现在以下方面：
 - (1) 功能引导缺失：“不会改装升级武器”、“不知道角色和皮肤如何解锁”、“不知道如何切换角色”等（19人次）
 - (2) 战斗引导不足：“不知道各个战斗模式如何操作”、“不知道战斗中如何瞄准”、“不知道角色大招的作用”等（19人次）
 - (3) 文字说明冗长：“新手引导的文字说明太长太多，没有对应的图标指向”、“技能的文字说明与实际不符”等（11人次）
- 4、该游戏在战斗系统方面的表现较差，主要体现在：
 - (1) 平衡性不足：“伤害数值不合理”、“各个角色不平衡”（12人次）
 - (2) 战斗操作：“战斗操作不顺手”、“瞄准操作繁琐”（10人次）
 - (3) 整体玩法单调：“整体玩法较为单调、战斗中元素太少”、“玩点不足，可做的事情太少”（7人次）

模块	表现（满分5星）	低于三星的原因分析
基础性能	★★	大量bug严重影响玩家体验
目标感建立	★★☆	游戏整体目标不清晰，可做的事情太少
新手引导清晰度	★★☆	玩家普遍认为新手引导不够清晰
UI/UE界面	★★★☆	——
战斗系统	★★☆	整体玩法单调，平衡性不足

一、游戏整体评价

用户编号	用户特征	姓名	整体满意度 (1-10分)	后续体验意愿 (1-10分)
No.01	特征1：资深手游玩家	林先生	6	8
No.02	特征1：资深手游玩家	思思	5	2
No.03	特征1：资深手游玩家+特征2：休闲对战游戏玩家	张先生	8	10
No.04	特征1：资深手游玩家	贺先生	5	2
No.05	特征2：休闲对战游戏玩家	田女士	7	8
No.06	特征1：资深手游玩家+特征3：格斗游戏玩家	洪海	4	4
No.07	特征1：资深手游玩家	曾先生	6	4

注：
以上指标均由玩家体验游戏后主观评价得出，为阅读方便，上表已将五分制打分换算为十分制打分。

二、游戏基础性能表现

1、整体评价

游戏在基础性能方面表现较差，大量bug严重影响玩家体验；
玩家遇到的主要问题有：“bug”（19人次）、“卡顿”（6人次）、“断线”（2人次）。

用户编号	用户类型	姓名	基础性能评分 (1-10分)
No.01	特征1：资深手游玩家	林先生	2
No.02	特征1：资深手游玩家	思思	4
No.03	特征1：资深手游玩家+特征2：休闲对战游戏玩家	张先生	6
No.04	特征1：资深手游玩家	贺先生	5
No.05	特征2：休闲对战游戏玩家	田女士	5
No.06	特征1：资深手游玩家+特征3：格斗游戏玩家	洪海	4
No.07	特征1：资深手游玩家	曾先生	2

注：
以上指标均由玩家体验游戏后主观评价得出，为阅读方便，上表已将五分制打分换算为十分制打分。

2、具体问题

游戏基础性能问题	出现人次
bug	19
卡顿	6
断线	2
合计	27

注：详细问题，请查看《附录1-用户原始问题汇总》

三、目标感建立

游戏在目标感建立方面表现一般，玩家普遍感到游戏整体目标不清晰，可做的事情太少。

游戏基础性能问题	出现人次
游戏目标	4
成就系统	1
解锁宝箱	1
每日任务	1
晋级奖励	1
合计	8

注：详细问题，请查看《附录1-用户原始问题汇总》

四、新手引导障碍（由于引导说明不清导致的障碍）

1、整体评价

游戏在新手提示及引导方面表现较差；玩家普遍认为新手引导不够清晰，主要体现在以下方面：

- (1) 功能引导缺失：“不会改装升级武器”、“不知道角色和皮肤如何解锁”、“不知道如何切换角色”等（19人次）
- (2) 战斗引导不足：“不知道各个战斗模式如何操作”、“不知道战斗中如何瞄准”、“不知道角色大招的作用”等（19人次）
- (3) 文字说明冗长：“新手引导的文字说明太长太多，没有对应的图标指向”、“技能的文字说明与实际不符”等（11人次）

用户编号	用户类型	姓名	新手引导清晰度
No.01	特征1：资深手游玩家	林先生	6
No.02	特征1：资深手游玩家	思思	4
No.03	特征1：资深手游玩家+特征2：休闲对战游戏玩家	张先生	8
No.04	特征1：资深手游玩家	贺先生	6
No.05	特征2：休闲对战游戏玩家	田女士	6
No.06	特征1：资深手游玩家+特征3：格斗游戏玩家	洪海	4
No.07	特征1：资深手游玩家	曾先生	6

注：
以上指标均由玩家体验游戏后主观评价得出，为阅读方便，上表已将五分制打分换算为十分制打分。

2、具体问题

引导说明问题	出现人次
功能引导	19
战斗引导	19
文字说明	11
养成引导	1
新手引导	1
角色说明	1
操作引导	1
合计	53

注：详细问题，请查看《附录1-用户原始问题汇总》

五、UI/UE界面

游戏的UI/UE界面表现一般；

“没有二次确认”（4人次）、“功能按钮不能点击时无提示”（3人次）、“结算界面的宝箱让人误以为可以点”（3人次）是玩家提到的主要问题。

具体问题：

UE/UI界面问题	出现人次
二次确认	4
功能按钮	3
结算界面	3
界面提示	2
战斗对话框	1
开箱界面	1
匹配界面	1
按键区域	1
合计	16

六、战斗系统

1、整体评价

游戏在战斗系统方面的表现较差，主要体现在：

- (1) **平衡性不足**：“伤害数值不合理”、“各个角色不平衡”（12人次）
- (2) **战斗操作**：“战斗操作不顺手”、“瞄准操作繁琐”（10人次）
- (3) **整体玩法单调**：“整体玩法较为单调、战斗中元素太少”、“玩点不足，可做的事情太少”（7人次）

用户编号	用户类型	姓名	战斗满意度 (1-10分)
No.01	特征1：资深手游玩家	林先生	6
No.02	特征1：资深手游玩家	思思	7
No.03	特征1：资深手游玩家+特征2：休闲对战游戏玩家	张先生	8
No.04	特征1：资深手游玩家	贺先生	5
No.05	特征2：休闲对战游戏玩家	田女士	7
No.06	特征1：资深手游玩家+特征3：格斗游戏玩家	洪海	5
No.07	特征1：资深手游玩家	曾先生	4

注：
以上指标均由玩家体验游戏后主观评价得出，为阅读方便，上表已将五分制打分换算为十分制打分。

2、具体问题

战斗系统问题	出现人次
战斗操作	10
伤害数值	8
整体玩法	5
平衡性	4
柱子升降	3
子弹装填	3
战斗时限	2
单人模式操作	2
初始角色	2
游戏玩点	2
战斗模式	1
射击速度	1
匹配时间	1
角色武器	1
合计	45

注：详细问题，请查看《附录1-用户原始问题汇总》

七、其他问题

玩家提及的其他问题有：“匹配音效太紧张”、“游戏场景模糊不清”、“游戏完成度低”。

其他问题	出现人次
匹配音效	1
游戏场景	1
游戏完成度	1
合计	3

注：详细问题，请查看《附录1-用户原始问题汇总》

目录

用户编号	姓名	整体满意度 (1-10分)	后续体验意愿 (1-10分)
User.01	林先生	6	8
User.02	思思	5	2
User.03	张先生	8	8
User.04	贺先生	5	2
User.05	田女士	7	8
User.06	洪海	4	4
User.07	曾邵兵	6	4

[\(点击用户姓名可跳转至该名用户反馈小结进行查看\)](#)

User.01 林先生

[返回目录](#)

用户编号： No.01
用户特征： 特征1： 资深手游玩家
用户简介： 资深游戏玩家，20年以上游戏经验
姓名： 林先生
性别： 男
年龄： 31 ~35岁
职业： 企业职工
学历： 大学本科
电子游戏年限： 10年以上
近期游戏频率： 几乎每天都在玩
近1个月游戏花费： 50-100元
游戏类型偏好： 策略、角色扮演、卡牌、模拟经营、单机
游戏经历： 近年主要都玩手游，喜欢各类国外的游戏，热门RPG游戏

游戏整体评分： 6（总分10分）

主要正面评价：

- 1、玩了一段时间后觉得游戏整体玩法还可以
- 2、可操控的角色很多，各有特色

主要负面评价：

- 1、玩家多次提到初始角色太弱了，而且没什么特点，影响了他对游戏的第一印象
- 2、玩家认为这个游戏BUG太多
- 3、游戏引导做的不够好
- 4、游戏角色的平衡性不够好

正式上线后下载体验意愿：

4（最高为5）可能会再次体验

反馈小结：

一、游戏美术&试听体验

- 1、玩家认为游戏的音乐做的不错

二、新手引导历程障碍

- 1、玩家发现对手的血量上限比自己多，不知道自己的血量如何增加
- 2、玩家认为新手操作引导没引导清楚，他不知道为什么对方可以连射而自己不能
- 3、玩家没发现在哪里可以进行人机练习
- 4、玩家不知道1V1单人模式应该如何操作
- 5、玩家多次提到不知道战斗中施放必杀技的条件是什么
- 6、游戏没有对战斗中眩晕对手的条件作出说明
- 7、玩家觉得游戏前期的引导和初始角色的操作感非常差
- 8、玩家不知道称号有什么作用

三、游戏玩法&玩点反馈

- 1、玩家觉得战斗中自己打出的伤害太低
- 2、玩家觉得每日任务要求10胜太多了，高级时需要花很多时间才能完成
- 3、玩家觉得整体战斗操作不顺手，操作感比较差
- 4、玩家发现单人模式的操作是半边屏幕分别控制双方，玩起来挺有意思
- 5、玩家更换了格斗师角色后觉得操作感强了很多
- 6、玩家多次提到游戏战斗不够平衡，部分角色要装填弹药，另一个部分角色不用，但是伤害差另
- 7、玩家认为游戏缺少战斗时间限制，会导致有时战斗时间过长
- 8、玩家多次提到枪械类角色的游戏操作不如格斗师顺手
- 9、玩家多次提到初始角色太弱了，而且没什么特点，影响了他对游戏的第一印象
- 10、玩家玩了一段时间后觉得游戏整体玩法还可以
- 11、玩家认为不需要装弹的角色操作感都很好
- 12、玩家认为这个游戏3V3模式就是kof格斗游戏的模式，但是单机3V3很无聊
- 13、玩家认为扔牌的伤害比火箭筒伤害高，不合理

四、可用性&易用性问题

- 1、玩家切换单人1V1练习模式后战斗直接就开始了，他认为需要加入确认机制

五、其他反馈

- 1、玩家在新手教程中使用大招后，突然无法射击，疑似BUG，只能跳过教程
- 2、玩家多次点击领取免费补给箱、点击开宝箱后无反应，疑似BUG
- 3、玩家无法购买宝箱，他认为这个游戏BUG太多

User.02 思思

[返回目录](#)

用户编号： No.02
用户特征： 特征1：资深手游玩家
用户简介： 资深游戏玩家，20年以上游戏经验
姓名： 思思
性别： 女
年龄： 31 ~35岁
职业： 企业职员
学历： 大学本科
电子游戏年限： 10年以上
近期游戏频率： 几乎每天都在玩
近1个月游戏花费： 50-100元
游戏类型偏好： 模拟经营、角色扮演
游戏经历： 近年主要都玩手游

游戏整体评分： 5（总分10分）

主要正面评价：

- 1、整体画风还可以，比较Q，像素风，比较像我的世界
- 2、游戏感觉整体做的很用心

主要负面评价：

- 1、新手引导做的太差，不好上手，不能快速体验游戏的玩法
- 2、界面易用性做的不够好，没有确认机制，经常误点
- 3、整体玩法略显单调，玩了几局就腻了

正式上线后下载体验意愿：

- 1（最高为5）肯定不会再体验

反馈小结：

一、游戏美术&试听体验

- 1、玩家发现可以更换战斗时的柱子皮肤，觉得柱子很Q

二、新手引导历程障碍

- 1、玩家阅读完文字说明后，仍不知道如何操作游戏
- 2、玩家多次提到新手引导的文字太多，看起来很烦
- 3、玩家不知道如何让更换的新角色上场战斗
- 4、玩家不知道单机1V1模式如何操控
- 5、玩家多次提到不明白如何装填子弹
- 7、玩家不知道战斗界面血条下方的能量条的作用
- 8、玩家没看懂如何改装角色的武器
- 9、玩家不知道必杀技的施放条件

三、游戏玩法&玩点反馈

- 1、玩家多次提到不满意不能自由控制柱子上升或下降
- 2、玩家多次提到不习惯游戏的瞄准操作
- 3、玩家觉得火箭筒的伤害数值太低，不合理
- 4、玩家觉得游戏整体都很难操控

四、可用性&易用性问题

- 1、战斗中当柱子在最高处时，角色对话框会被血条遮挡，看不到文字
- 2、玩家多次误点击新手教程，没有确认提示的情况下直接再次进入新手教程，于是觉得很烦

五、其他反馈

- 1、玩家在新手教程中使用大招后，突然无法射击，疑似BUG，只能跳过教程
- 2、玩家觉得战斗交流的文字很有意思
- 3、玩家建议战斗中可以加入柱子的耗损度元素

User.03 张先生

[返回目录](#)

用户编号： No.03

用户特征： 特征1： 资深手游玩家+特征2： 休闲对战游戏玩家

用户简介： 有非常丰富的游戏经验，但几个月就会换游戏，不会持续玩，目前主要玩吃鸡游戏

姓名： 张先生

性别： 男

年龄： 26 ~30岁

职业： 企业职员

学历： 大学本科

电子游戏年限： 6-10年

近期游戏频率： 几乎每天都在玩

近1个月游戏花费： 50-100元

游戏类型偏好： 休闲对战、角色扮演、MOBA、射击

游戏经历： 有非常丰富的游戏经验，近年主要都玩休闲对战、射击游戏，很有耐心摸索游戏

游戏整体评分： 8（总分10分）

主要正面评价：

- 1、整体玩法不错，比较喜欢这类型的休闲对战游戏
- 2、子弹、弓箭等飞行道具弹道重合时可以互相抵消很新颖

主要负面评价：

- 1、十次胜利获得的宝箱只有金币，感觉奖励不吸引人
- 2、有些角色太厉害了，不是很平衡

正式上线后下载体验意愿：

5（最高为5）一定会再次体验

反馈小结：

一、游戏美术&试听体验

- 1、玩家不喜欢匹配的音效，听起来像闹钟让人很着急

二、新手引导历程障碍

- 1、玩家不知道开箱子获得的物品如何装备到角色身上
- 2、玩家很疑惑为什么自己的角色没带枪，他原以为这是个射击游戏
- 3、玩家不知道如何升级改造角色的武器
- 4、玩家不知道免费领取宝箱的机制是怎样的

三、游戏玩法&玩点反馈

- 1、玩家发现了战斗中可以爆头，感觉不错
- 2、玩家多次提到子弹、弓箭等飞行道具弹道重合时可以互相抵消很新颖
- 3、玩家觉得对手机枪可以连射，感觉比较猛
- 4、花金币直接解锁宝箱，不仅给的金币还更多，还有其他道具，玩家觉得很合算
- 5、玩家开宝箱开到了看起来很厉害的枪械
- 6、玩家希望晋级后能有宝箱奖励
- 7、玩家没反应过来就被对手秒杀，他觉得很不合理
- 8、开启十次胜利获得的英雄宝箱后，玩家只获得了金币，没有其他道具，很失望

四、可用性&易用性问题

- 1、开启的箱子界面跳的太快，导致玩家觉得扣了金币箱子没开

五、其他反馈

- 1、匹配到对手后显示对方已准备完毕，却无法进入游戏，疑似显示BUG

User.04 贺先生

[返回目录](#)

用户编号： No.04

用户特征： 特征1：资深手游玩家

用户简介： 多年游戏经验，喜欢尝试各种游戏

姓名： 贺先生

性别： 男

年龄： 31 ~35岁

职业： 企业职员

学历： 大学本科
电子游戏年限： 10年以上
近期游戏频率： 几乎每天都在玩
近1个月游戏花费： 101-200元
游戏类型偏好： 策略、角色扮演、MOBA、动作
游戏经历： 喜欢尝试各种游戏，近年的热门游戏几乎都玩过

游戏整体评分： 5（总分10分）

主要正面评价：

- 1、子弹、弓箭等飞行道具弹道重合时可以互相抵消很新颖

主要负面评价：

- 1、新手引导太差，不知道接下来要做什么
- 2、不喜欢游戏的瞄准操作方式，太麻烦
- 3、bug太多
- 4、平衡性做的不好

正式上线后下载体验意愿：

- 1（最高为5）一定不会再次体验

反馈小结：

一、游戏美术&试听体验

- 1、玩家觉得游戏场景太模糊，看过去眼睛都晕了

二、新手引导历程障碍

- 1、玩家看不懂“受击状态无法操作”的文字说明
- 2、玩家不知道如何才能施放大招
- 3、因游戏没有引导，玩家找了很久才发现可以更换角色和皮肤
- 4、玩家不知道如何改装武器
- 5、玩家多次提到不知道角色说明中的技能是如何释放的，有什么效果
- 6、玩了20分钟后，玩家仍不知道战斗中大招的释放条件，也没发现能量槽在哪里
- 7、玩家不知道战斗中击中对手后出现的金币有什么作用

三、游戏玩法&玩点反馈

- 1、游戏需要比较快的反应速度，玩家不喜欢
- 2、玩家觉得子弹、弓箭等飞行道具弹道重合时可以互相抵消很新颖
- 3、玩家多次提到需要按住屏幕才能瞄准并控制射击方向，这种操作方式很麻烦
- 4、玩家建议弹道碰撞时加入一些特效，让他更有成就感
- 5、玩家打完第一场战斗后没有目标感，不知道接下来要做什么
- 6、游戏没有成就系统，玩家没有目标感，不知道接下来要玩什么
- 7、玩家认为游戏伤害不合理，法师居然比持枪角色伤害低很多
- 8、玩家觉得游戏不平衡，自己打对手没有伤害，而对手打自己伤害非常高

四、可用性&易用性问题

- 1、玩家觉得按键的相应区域太小，按键位置很偏，操作不顺手

五、其他反馈

- 1、新手教程发生bug，角色使用大招后游戏卡住了无法操作，玩家只能跳过新手教程
- 2、玩家无法购买宝箱
- 3、玩家解锁了绝地狂徒角色，但发现无法让其上场战斗，疑似bug

用户编号： No.05
用户特征： 特征2：休闲对战游戏玩家
用户简介： 喜欢超级玛丽、地狱边境这类型的游戏，最近偶尔玩消消乐
姓名： 田女士
性别： 女
年龄： 26 ~30岁
职业： 企业职员
学历： 大学本科
电子游戏年限： 10年以上
近期游戏频率： 每周有2-4天在玩
近1个月游戏花费： 50-100元
游戏类型偏好： RPG、横版过关类、休闲游戏
游戏经历： 喜欢闯关类游戏，如地狱边境等

游戏整体评分： 7（总分10分）

主要正面评价：

- 1、战斗过程还是挺爽的，因为对战比较简单

主要负面评价：

- 1、新手引导做的不好，提示太少
- 2、bug太多
- 3、操作便捷性不够，不能靠左右划来操作界面
- 4、按键不灵敏，游戏卡顿比较严重
- 5、单人模式的操作方式太傻了

正式上线后下载体验意愿：

- 4（最高为5）可能会再次体验

反馈小结：

一、游戏美术&试听体验

无

二、新手引导历程障碍

- 1、玩家不知道開箱子获得的武器在如何装备
- 2、玩家不知道1V1单机模式如何操作
- 3、玩家不知道如何解锁新的角色
- 4、玩家不知道柱子的皮肤要如何解锁
- 5、玩家不知道角色的大招具体有什么作用，也看不懂技能说明
- 7、玩家不知道如何改装升级武器

三、游戏玩法&玩点反馈

- 1、玩家觉得匹配花费的时间太长了
- 2、玩家多次提到子弹装填的时间太慢了
- 3、玩家觉得扔扑克牌作为武器很傻
- 4、玩家认为单机模式与自己对战的设置很傻，她原以为单机是与电脑对战

四、可用性&易用性问题

- 1、玩家在声望排行界面发现“点击领取”按钮可以点击，但是没反应

五、其他反馈

- 1、玩家多次提到游戏按键不灵敏，卡顿严重，反应很慢
- 2、游戏出现bug卡住，玩家无法操作，只能跳过新手引导
- 3、点击回主页面按键后，卡顿了很久才回到主页，玩家觉得很不耐烦
- 4、玩家无法购买商店中的补给箱
- 5、玩家看完广告后就断线了，需要重新登录游戏
- 6、玩家看完广告后，宝箱仍没有解锁，疑似bug
- 7、玩家的声望等级突然从二阶掉到一阶，疑似bug

User.06 洪海

[返回目录](#)

用户编号： No.06
用户特征： 特征1：资深手游玩家+特征3：格斗游戏玩家
用户简介： 喜欢尝试各种类型的游戏，玩过KOF等格斗游戏，目前主要玩手游
姓名： 洪海
性别： 男
年龄： 26 ~30岁
职业： 企业职员
学历： 大学本科
电子游戏年限： 10年以上
近期游戏频率： 几乎每天都在玩
近1个月游戏花费： 50-100元
游戏类型偏好： 格斗、角色扮演、MOBA、动作
游戏经历： 喜欢尝试各种类型的游戏，玩过KOF等格斗游戏

游戏整体评分： 4（总分10分）

主要正面评价：

- 1、忍枪，弹道碰撞的设置比较好

主要负面评价：

- 1、新手引导超烂，很多功能没有介绍，连胜利条件都没有
- 2、战斗中控制瞄准方向很迟钝，摇杆不灵敏
- 3、没子弹时提示不明显，而且不能在快没子弹的时候换，一定要在完全没子弹时换
- 4、技能的效果不明显，而且和技能说明不一样，时有时无
- 5、角色间的强度完全不平衡
- 6、整个游戏没有目标感，不知道接下来要做什么

正式上线后下载体验意愿：

- 2（最高为5）可能不会再次体验

反馈小结：

一、游戏美术&试听体验

无

二、新手引导历程障碍

- 1、新手引导中的文字说明太长，玩家看不懂
- 2、新手引导只有文字说明，没有相应的图标指向，玩家不知道文字说明具体指向游戏的哪个位置
- 3、玩家找不到能量条在哪
- 4、玩家获得武器后不知道如何装备
- 5、玩家不知道战斗的胜利条件是三局两胜
- 6、玩家不知道3V3战斗的规则是什么，游戏没有引导
- 7、玩家看不懂狙击手的大招有什么作用

- 8、玩家不知道柱子的皮肤怎么解锁，解锁后有什么作用
- 9、玩家多次提到不知道如何升级改装武器
- 10、玩家多次提到角色的技能说明和战斗中的实际效果不符
- 11、玩家不知道如何解锁新角色

三、游戏玩法&玩点反馈

- 1、玩家不喜欢游戏的战斗操作方式
- 2、玩家觉得战斗中控制瞄准方向很迟钝，摇杆不灵敏
- 3、玩家多次提到不知道接下来要做什么，没有目标感
- 4、玩家不满意不能自由控制柱子升降
- 5、玩家觉得子弹装填时间太慢
- 6、玩家认为火箭筒只有一发子弹，但造成的伤害太低，不合理
- 7、玩家觉得狙击手伤害比左轮手枪高太多了，明显不合理
- 8、玩家多次提到游戏的战斗玩法有点无聊，技巧性比他想象的低
- 9、玩家觉得1V1单人模式的操作方式很傻
- 10、玩家觉得游戏完成度很低
- 11、玩家认为游戏缺少战斗时间限制，会导致有时战斗时间过长
- 12、玩家多次提到游戏的玩点太少，能做的事情太少

四、可用性&易用性问题

- 1、玩家获得胜利后，在结算界面看到宝箱图标，以为可以直接打开宝箱
- 2、玩家觉得游戏的战斗结算界面不好看，很low
- 3、玩家认为游戏没有二次确认机制，很容易误点
- 4、玩家认为英雄宝箱在没完成任务的时候要灰色显示，以免让人误解可以点
- 5、可领取段位奖励时，游戏没有任何提示
- 6、玩家认为领取按钮在领完物品后应该灰色显示，不然会让人误以为还能再领
- 7、游戏没有提示宝箱位置已满

五、其他反馈

- 1、玩家觉得游戏卡顿严重
- 2、玩家看完广告后，掉线了
- 3、看广告解锁宝箱没有效果，疑似bug
- 4、玩家使用左轮手枪的大招后，突然不能开枪了，疑似bug
- 5、解锁宝箱的倒计时出现了bug，显示错误

User.07 曾邵兵

[返回目录](#)

用户编号： No.07
用户特征： 特征1：资深手游玩家
用户简介： 玩过多种类型的游戏，目前主要玩王者荣耀
姓名： 曾邵兵
性别： 男
年龄： 26 ~30岁
职业： 企业职员
学历： 大学本科
电子游戏年限： 6-10年
近期游戏频率： 几乎每天都在玩
近1个月游戏花费： 50-100元
游戏类型偏好： MOBA
游戏经历： 玩过多种类型的游戏，目前主要玩王者荣耀

游戏整体评分： 6（总分10分）

主要正面评价：

- 1、可选择的角色很多，技能也不一样

主要负面评价：

- 1、匹配花费的时间太长
- 2、每局游戏花费的时间太长，过程也没有快感

正式上线后下载体验意愿：

- 2（最高为5）可能不会再次体验

反馈小结：

一、游戏美术&试听体验

无

二、新手引导历程障碍

- 1、游戏中没有战斗胜利条件的说明
- 2、玩家看不懂“受击状态无法操作”是什么意思

三、游戏玩法&玩点反馈

- 1、玩家觉得游戏的整体玩法很无聊
- 2、玩家认为速度狙击手的射击速度太慢
- 3、玩家不喜欢整体的战斗玩法，而且觉得战斗时间太长了，有点不耐烦

四、可用性&易用性问题

- 1、玩家误以为结算界面的宝箱可以打开
- 2、“因对手没确认导致战斗无法开始”这个情况没有明显的提示，导致玩家搞不清楚状况

五、其他反馈

- 1、出现bug，玩家突然无法操作角色射击，只能跳过新手教程
 - 2、左轮手枪放大招后无法射击的bug再次出现
- 无

五、其他反馈

- 1、战斗匹配进入游戏后，玩家还需要在战斗界面等待很长时间
- 2、电量不足导致游戏屏幕变暗，玩家认为这款游戏耗电很大

附录1-潜在玩家原始问题汇总

序号	用户编号	用户姓名	视频开始时间	视频结束时间	正向/负向影响	大模块	一级模块	问题简述
1	user01	林先生	0:00:51	0:00:53	正向	12-战斗系统	战斗操作	玩家发现要按住屏幕才可以瞄准
2	user01	林先生	0:01:02	0:01:04	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家觉得战斗中自己打出的伤害太低
3	user01	林先生	0:01:28	0:02:40	负向	02-基础性能	BUG	玩家在新手教程中使用大招后，突然无法射击，疑似BUG，只能跳过教程
4	user01	林先生	0:02:47	0:02:56	负向	08-目标感建立	每日任务	玩家觉得每日任务要求10胜太多了，高级时需要花很多时间才能完成
5	user01	林先生	0:03:05	0:03:08	正向	06-音乐音效	背景音乐	玩家认为游戏的音乐做的不错
6	user01	林先生	0:04:11	0:04:14	负向	10-引导系统	养成引导	玩家发现对手的血量上限比自己多，不知道自己的血量如何增加
7	user01	林先生	0:04:16	0:04:18	正向	12-战斗系统	战斗操作	玩家发现爆头伤害会更高
8	user01	林先生	0:04:55	0:04:57	正向	12-战斗系统	战斗操作	玩家发现移动射击能增加伤害
9	user01	林先生	0:06:02	0:06:24	负向	10-引导系统	操作引导	玩家认为新手操作引导没引导清楚，他不知道为什么对方可以连射而自己不能
10	user01	林先生	0:06:35	0:06:38	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家觉得整体战斗操作不顺手，操作感比较差
11	user01	林先生	0:06:55	0:07:01	负向	10-引导系统	功能引导	玩家没发现在哪里可以进行人机练习
12	user01	林先生	0:08:35	0:08:38	负向	02-基础性能	BUG	玩家点击领取免费补给箱后无法应，疑似BUG
13	user01	林先生	0:09:01	0:09:08	负向	04-UE/UI界面	二次确认	玩家切换单人IV1练习模式后战斗直接开始了，他认为需要加入确认机制
14	user01	林先生	0:09:12	0:09:48	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道IV1单人模式应该如何操作
15	user01	林先生	0:09:49	0:09:59	正向	12-战斗系统	单人模式操作	玩家发现单人模式的操作是半边屏幕分别控制双方，玩起来挺有意思
16	user01	林先生	0:10:42	0:10:56	正向	12-战斗系统	更换角色	玩家发现新角色控制更顺手，伤害更高
17	user01	林先生	0:11:24	0:11:30	正向	12-战斗系统	角色必杀	玩家发现新角色必杀很厉害，感觉很high
18	user01	林先生	0:11:41	0:11:43	负向	02-基础性能	BUG	玩家再次提到不知道补给箱领完后无反应
19	user01	林先生	0:13:18	0:13:38	正向	12-战斗系统	更换角色	玩家更换了新角色后觉得操作感强了很多
20	user01	林先生	0:13:59	0:14:08	负向	12-战斗系统	平衡性	玩家觉得游戏各个角色的强度不够平衡
21	user01	林先生	0:14:30	0:14:32	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道战斗中施放必杀技的条件是什么
22	user01	林先生	0:15:07	0:15:15	负向	12-战斗系统	战斗时限	玩家认为游戏缺少战斗时间限制，会导致有时战斗时间过长
23	user01	林先生	0:16:15	0:16:17	负向	10-引导系统	战斗引导	游戏没有对战斗中眩晕对手的条件作出说明
24	user01	林先生	0:17:50	0:17:57	负向	02-基础性能	BUG	玩家点击开宝箱，但没有反应，疑似BUG
25	user01	林先生	0:19:14	0:19:30	负向	12-战斗系统	平衡性	玩家再次提到游戏战斗不够平衡，部分角色要装填弹药，另一个部分角色不用，但是伤害差别不大
26	user01	林先生	0:20:14	0:20:16	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家再次提到不知道施放必杀技的条件是什么
27	user01	林先生	0:20:25	0:20:30	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家再次提到绝地狂徒的游戏操作不如格斗师顺手
28	user01	林先生	0:21:18	0:21:27	负向	12-战斗系统	初始角色	玩家觉得初始角色太弱了，而且没什么特点，影响了他对游戏的第一印象
29	user01	林先生	0:21:58	0:22:01	正向	01-整体满意度	整体玩法	玩家玩了一段时间后觉得游戏整体玩法还可以
30	user01	林先生	0:22:02	0:22:07	负向	10-引导系统	新手引导	玩家觉得游戏前期的引导和初始角色的操作感非常差
31	user01	林先生	0:23:20	0:23:22	正向	12-战斗系统	战斗操作	玩家认为不需要装弹的角色操作感都很好
32	user01	林先生	0:23:47	0:23:56	负向	12-战斗系统	平衡性	玩家再次提到游戏战斗不够平衡
33	user01	林先生	0:25:15	0:25:17	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道称号有什么作用
34	user01	林先生	0:25:35	0:25:47	负向	02-基础性能	BUG	玩家无法购买宝箱，他认为这个游戏BUG太多
35	user01	林先生	0:26:25	0:26:31	正向	12-战斗系统	战斗模式	玩家认为这个游戏3V3模式就是kof格斗游戏的模式
36	user01	林先生	0:27:02	0:27:11	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家认为扔牌的伤害比火箭筒伤害高，不合理
37	user01	林先生	0:27:31	0:27:43	正向	12-战斗系统	更换角色	玩家发现这个角色可以连发子弹的，觉得比其他的用枪角色厉害很多
38	user01	林先生	0:28:05	0:28:10	负向	12-战斗系统	初始角色	玩家再次提到初始的角色太弱，导致他对游戏一开始的印象很差
39	user01	林先生	0:29:49	0:29:50	负向	12-战斗系统	战斗模式	玩家认为3V3单机模式很无聊
40	user02	思思	0:01:34	0:01:37	负向	10-引导系统	文字说明	玩家阅读完文字说明后，仍不知道如何操作游戏
41	user02	思思	0:02:14	0:02:22	负向	04-UE/UI界面	战斗对话框	战斗中当柱子在最高处时，角色对话框会被血条遮挡，看不到文字
42	user02	思思	0:02:33	0:02:38	负向	10-引导系统	文字说明	新手引导的文字太多，导致玩家不想看
43	user02	思思	0:02:56	0:03:07	负向	12-战斗系统	柱子升降	玩家不满意不能自由控制柱子上升或下降
44	user02	思思	0:03:13	0:03:17	负向	10-引导系统	文字说明	玩家再次提到一大段文字说明很烦
45	user02	思思	0:04:24	0:04:35	负向	04-UE/UI界面	二次确认	玩家误点击新手教程，没有确认提示的情况下直接再次进入新手教程，于是觉得很烦
46	user02	思思	0:04:58	0:05:11	正向	03-美术风格	柱子皮肤	玩家发现可以更换战斗时的柱子皮肤，觉得柱子很Q
47	user02	思思	0:05:15	0:05:25	负向	10-引导系统	文字说明	玩家再次提到新手引导都是大段文字说明很烦
48	user02	思思	0:05:35	0:05:50	负向	04-UE/UI界面	二次确认	玩家再次误点新手教程，非常烦躁
49	user02	思思	0:06:15	0:06:25	负向	12-战斗系统	柱子升降	玩家再次提到不满意不能自由控制柱子升降
50	user02	思思	0:06:37	0:07:10	负向	02-基础性能	BUG	玩家在新手教程中使用大招后，突然无法射击，疑似BUG，只能跳过教程
51	user02	思思	0:07:18	0:07:26	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道如何让更换的新角色上场战斗
52	user02	思思	0:07:28	0:07:55	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道单机IV1模式如何操控
53	user02	思思	0:08:23	0:08:33	正向	17-社交互动	战斗交流	玩家觉得战斗交流的文字很有意思
54	user02	思思	0:09:13	0:09:20	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家觉得战斗时瞄准的操作不灵敏
55	user02	思思	0:10:23	0:10:50	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道如何装填子弹

56	user02	思思	0:11:35	0:11:45	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家觉得游戏整体都很难操控
57	user02	思思	0:11:56	0:11:59	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家再次提到不明白如何装填子弹
58	user02	思思	0:12:40	0:12:47	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道战斗界面血条下方的能量条的作用
59	user02	思思	0:13:55	0:14:03	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家再次提到不习惯游戏的瞄准操作
60	user02	思思	0:15:00	0:15:07	负向	01-整体满意度	整体玩法	玩家不喜欢游戏的整体玩法
61	user02	思思	0:15:46	0:16:39	负向	10-引导系统	功能引导	玩家没看懂如何改装角色的武器
62	user02	思思	0:17:43	0:17:56	建议	99-其他反馈	柱子损耗	玩家建议战斗中可以加入柱子的损耗度元素
63	user02	思思	0:18:07	0:18:29	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家觉得火箭筒的伤害数值太低，不合理
64	user02	思思	0:20:59	0:21:08	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道必杀技的施放条件
65	user03	张先生	0:01:27	0:01:32	正向	12-战斗系统	爆头	玩家发现了战斗中可以爆头，感觉不错
66	user03	张先生	0:02:40	0:02:43	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道开箱子获得的物品如何装备到角色身上
67	user03	张先生	0:03:16	0:03:19	负向	10-引导系统	角色说明	玩家很疑惑为什么自己的角色没带枪，他原以为这是个射击游戏
68	user03	张先生	0:04:17	0:04:23	正向	12-战斗系统	弹道碰撞	玩家觉得子弹、弓箭等飞行道具弹道重合时可以互相抵消很新颖
69	user03	张先生	0:05:49	0:05:53	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道如何升级改造角色的武器
70	user03	张先生	0:06:24	0:06:29	正向	12-战斗系统	更换角色	玩家觉得对手机枪可以连射，感觉比较猛
71	user03	张先生	0:08:12	0:08:22	正向	08-目标感建立	解锁宝箱	花金币直接解锁宝箱，不仅给的金币还更多，还有其他道具，玩家认为很合算
72	user03	张先生	0:08:24	0:08:26	正向	08-目标感建立	解锁宝箱	玩家开宝箱开到了看起来很厉害的枪械
73	user03	张先生	0:10:32	0:10:35	正向	12-战斗系统	瞄准操作	玩家进行了多场战斗后，发现战斗中可以瞄准
74	user03	张先生	0:12:32	0:12:42	负向	06-音乐音效	匹配音效	玩家不喜欢匹配的音效，听起来像闹铃让人很着急
75	user03	张先生	0:14:21	0:14:24	负向	08-目标感建立	晋级奖励	玩家希望晋级后能有宝箱奖励
76	user03	张先生	0:14:52	0:14:54	正向	12-战斗系统	更换角色	玩家看完绝地狂徒的说明后，感觉比较厉害
77	user03	张先生	0:17:01	0:17:06	正向	08-目标感建立	解锁宝箱	玩家定了一个小目标，解锁英雄宝箱
78	user03	张先生	0:19:13	0:19:23	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家没反应过来就被对手秒杀，他觉得很不合理
79	user03	张先生	0:19:35	0:19:37	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道免费领取宝箱的机制是怎样的
80	user03	张先生	0:21:58	0:22:18	负向	02-基础性能	bug	匹配到对手后显示对方已准备完毕，却无法进入游戏，疑似显示BUG
81	user03	张先生	0:27:00	0:27:03	负向	04-UE/UI界面	开箱界面	开启的箱子界面跳的太快，导致玩家觉得扣了金币箱子没开
82	user03	张先生	0:27:10	0:27:13	负向	08-目标感建立	解锁宝箱	开启十次胜利获得的英雄宝箱后，玩家只获得了金币，没有其他道具，很失望
83	user03	张先生	0:28:12	0:28:15	正向	12-战斗系统	弹道碰撞	玩家再次提到飞行道具可以互相抵消很有意思
84	user04	贺先生	0:01:00	0:01:03	负向	10-引导系统	文字说明	玩家看不懂“受击状态无法操作”的文字说明
85	user04	贺先生	0:01:29	0:01:36	负向	12-战斗系统	战斗操作	游戏需要比较快的反应速度，玩家不喜欢
86	user04	贺先生	0:02:30	0:02:56	负向	02-基础性能	bug	新手教程发生bug，角色使用大招后游戏卡住了无法操作，玩家只能跳过新手教程
87	user04	贺先生	0:04:32	0:04:37	正向	12-战斗系统	弹道碰撞	玩家觉得子弹、弓箭等飞行道具弹道重合时可以互相抵消很新颖
88	user04	贺先生	0:05:37	0:05:40	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家认为需要按住屏幕才能瞄准并控制射击方向，这种操作方式很麻烦
89	user04	贺先生	0:06:31	0:06:38	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家再次提到需要按住屏幕才能瞄准并控制射击方向，很麻烦
90	user04	贺先生	0:06:52	0:06:56	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道如何才能施放大招
91	user04	贺先生	0:09:09	0:09:29	负向	04-UE/UI界面	按键区域	玩家觉得按键的相应区域太小、按键位置很偏，操作不顺手
92	user04	贺先生	0:10:05	0:10:11	建议	12-战斗系统	弹道碰撞	玩家建议弹道碰撞时加入一些特效，让他更有成就感
93	user04	贺先生	0:10:23	0:10:26	负向	02-基础性能	卡顿	战斗结束后，玩家点击回主页面，过了很久才有反应
94	user04	贺先生	0:10:30	0:10:33	负向	08-目标感建立	游戏目标	玩家打完第一场战斗后没有目标感，不知道接下来要做什么
95	user04	贺先生	0:11:04	0:11:08	负向	02-基础性能	BUG	玩家无法购买宝箱
96	user04	贺先生	0:12:49	0:12:58	负向	10-引导系统	功能引导	因游戏没有引导，玩家找了很久才发现可以更换角色和皮肤
97	user04	贺先生	0:13:38	0:13:53	负向	02-基础性能	BUG	玩家解锁了绝地狂徒角色，但发现无法让其上场战斗，疑似bug
98	user04	贺先生	0:14:34	0:14:39	负向	03-美术风格	游戏场景	玩家觉得游戏场景太模糊，看上去眼睛都晕了
99	user04	贺先生	0:16:21	0:16:24	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道如何改装武器
100	user04	贺先生	0:17:34	0:17:41	负向	08-目标感建立	成就系统	游戏没有成就系统，玩家没有目标感，不知道接下来要玩什么
101	user04	贺先生	0:18:49	0:18:56	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家发现角色不止一个技能，但不知道技能怎么放
102	user04	贺先生	0:20:50	0:21:01	正向	12-战斗系统	更换角色	玩家觉得连射机枪的角色很厉害
103	user04	贺先生	0:21:02	0:21:36	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家认为游戏伤害不合理，法师居然比持枪角色伤害低很多
104	user04	贺先生	0:21:54	0:22:02	负向	12-战斗系统	平衡性	玩家觉得游戏不平衡，自己打对手没有伤害，而对手打自己伤害非常高
105	user04	贺先生	0:23:15	0:23:23	负向	10-引导系统	战斗引导	玩了20分钟后，玩家仍不知道战斗中大招的施放条件，也没发现能量槽在哪里
106	user04	贺先生	0:27:47	0:27:55	负向	10-引导系统	文字说明	玩家再次提到不知道角色说明中的技能是如何施放的，有什么效果
107	user04	贺先生	0:30:01	0:30:05	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道战斗中击中对手后出现的金币有什么作用
108	user05	田女士	0:01:01	0:01:07	负向	02-基础性能	卡顿	玩家觉得游戏按键不灵敏，反应很慢
109	user05	田女士	0:01:20	0:01:23	负向	02-基础性能	bug	游戏出现bug卡住，玩家无法操作，只能跳过新手引导
110	user05	田女士	0:02:34	0:02:36	负向	02-基础性能	卡顿	玩家再次提到游戏按键反应慢
111	user05	田女士	0:06:00	0:06:03	负向	02-基础性能	卡顿	点击回主页面按键后，卡顿了很久才回到主页，玩家觉得很不耐烦

112	user05	田女士	0:06:52	0:06:54	负向	04-UE/UI界面	功能按钮	玩家在声望排行界面发现“点击领取”按钮可以点击，但是没反应
113	user05	田女士	0:07:20	0:07:23	负向	12-战斗系统	匹配时间	玩家觉得匹配花费的时间太长了
114	user05	田女士	0:09:00	0:09:03	负向	12-战斗系统	子弹装填	玩家觉得子弹装填的时间太慢了
115	user05	田女士	0:09:38	0:09:41	负向	12-战斗系统	角色武器	玩家觉得扔扑克牌作为武器很傻
116	user05	田女士	0:12:33	0:12:35	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道开箱子获得的武器在如何装备
117	user05	田女士	0:12:55	0:13:42	负向	02-基础性能	bug	玩家无法购买商店中的补给箱
118	user05	田女士	0:15:00	0:16:10	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道1V1单机模式如何操作
119	user05	田女士	0:16:11	0:16:18	负向	12-战斗系统	单机模式	玩家认为单机模式与自己对战的设置很傻，她原以为单机是与电脑对战
120	user05	田女士	0:19:20	0:19:22	负向	12-战斗系统	子弹装填	玩家再次提到子弹装填的时间太慢了
121	user05	田女士	0:20:12	0:20:15	负向	02-基础性能	卡顿	玩家再次提到游戏卡顿严重，按键反应慢
122	user05	田女士	0:20:53	0:20:57	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道如何解锁新的角色
123	user05	田女士	0:21:50	0:21:53	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道柱子的皮肤要如何解锁
124	user05	田女士	0:24:48	0:24:52	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道角色的大招具体有什么作用，也看不懂技能说明
125	user05	田女士	0:29:57	0:30:07	负向	02-基础性能	断线	玩家看完广告后就断线了，需要重新登录游戏
126	user05	田女士	0:30:07	0:30:23	负向	02-基础性能	BUG	玩家看完广告后，宝箱仍没有解锁，疑似bug
127	user05	田女士	0:31:08	0:31:22	负向	02-基础性能	BUG	玩家的声望等级突然从二阶掉到一阶，疑似bug
128	user05	田女士	0:31:49	0:31:57	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道如何改装升级武器
129	user06	洪海	0:00:53	0:00:58	负向	10-引导系统	文字说明	新手引导中的文字说明太长，玩家看不懂
130	user06	洪海	0:01:18	0:01:26	负向	10-引导系统	文字说明	新手引导只有文字说明，没有相应的图标指向，玩家不知道文字说明具体指向游戏的哪个位置
131	user06	洪海	0:01:33	0:01:35	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家不喜欢游戏的战斗操作方式
132	user06	洪海	0:01:41	0:01:46	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家找不到能量条在哪
133	user06	洪海	0:02:31	0:02:34	负向	12-战斗系统	战斗操作	玩家觉得战斗中控制瞄准方向很迟钝，摇杆不灵敏
134	user06	洪海	0:03:19	0:03:22	负向	08-目标感建立	游戏目标	玩家不知道接下来要做什么，没有目标感
135	user06	洪海	0:03:24	0:03:26	负向	10-引导系统	功能引导	玩家获得武器后不知道如何装备
136	user06	洪海	0:04:34	0:04:38	负向	12-战斗系统	柱子升降	玩家不满意不能自由控制柱子升降
137	user06	洪海	0:04:54	0:05:00	负向	12-战斗系统	子弹装填	玩家觉得子弹装填时间太慢
138	user06	洪海	0:05:32	0:05:38	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家认为火箭筒只有一发子弹，但造成的伤害太低，不合理
139	user06	洪海	0:06:01	0:06:04	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道战斗的胜利条件是三局两胜
140	user06	洪海	0:06:53	0:06:55	负向	04-UE/UI界面	结算页面	玩家获得胜利后，在结算界面看到宝箱图标，以为可以直接打开宝箱
141	user06	洪海	0:06:58	0:07:01	负向	02-基础性能	卡顿	玩家觉得游戏卡顿严重
142	user06	洪海	0:07:42	0:07:54	负向	02-基础性能	断线	玩家看完广告后，掉线了
143	user06	洪海	0:08:02	0:08:08	负向	02-基础性能	bug	看广告解锁宝箱没有效果，疑似bug
144	user06	洪海	0:08:44	0:08:47	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家不知道3V3战斗的规则是什么，游戏没有引导
145	user06	洪海	0:09:34	0:09:38	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家觉得左轮手枪伤害太低，不合理
146	user06	洪海	0:10:07	0:10:55	负向	02-基础性能	bug	玩家使用左轮手枪的大招后，突然不能开枪了，疑似bug
147	user06	洪海	0:11:11	0:11:16	负向	10-引导系统	战斗引导	玩家看不懂狙击手的大招有什么作用
148	user06	洪海	0:11:26	0:11:46	负向	12-战斗系统	伤害数值	玩家觉得狙击手伤害比左轮手枪高太多了，明显不合理
149	user06	洪海	0:11:58	0:12:02	负向	01-整体满意度	整体玩法	玩家觉得游戏的战斗玩法有点无聊，技巧性比他想象的低
150	user06	洪海	0:12:24	0:12:28	负向	04-UE/UI界面	结算页面	玩家觉得游戏的战斗结算界面不好看，很low
151	user06	洪海	0:12:32	0:12:47	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道柱子的皮肤怎么解锁，解锁后有什么作用
152	user06	洪海	0:13:08	0:13:13	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道如何升级改装武器
153	user06	洪海	0:13:53	0:14:47	负向	12-战斗系统	单人模式操作	玩家觉得1V1单人模式的操作方式很傻
154	user06	洪海	0:14:49	0:14:52	负向	04-UE/UI界面	二次确认	玩家认为游戏没有二次确认机制，很容易误点
155	user06	洪海	0:15:07	0:15:09	负向	10-引导系统	文字说明	玩家觉得角色的技能说明和战斗中的实际效果不符
156	user06	洪海	0:15:28	0:15:32	负向	02-基础性能	bug	解锁宝箱的倒计时出现了bug，显示错误
157	user06	洪海	0:15:55	0:15:58	负向	04-UE/UI界面	功能按钮	玩家认为英雄宝箱在没完成任务的时候要灰色显示，以免让人误解可以点
158	user06	洪海	0:16:37	0:16:58	负向	10-引导系统	文字说明	玩家再次提到角色的技能说明和战斗中的实际效果不符
159	user06	洪海	0:17:46	0:17:49	负向	08-目标感建立	游戏目标	玩家再次提到没有目标感，不知道赢了以后要做什么
160	user06	洪海	0:17:51	0:17:55	负向	04-UE/UI界面	界面提示	可领取段位奖励时，游戏没有任何提示
161	user06	洪海	0:17:58	0:18:01	负向	04-UE/UI界面	功能按钮	玩家认为领取按钮在领完物品后应该灰色显示，不然会让人误以为还能再领
162	user06	洪海	0:18:11	0:18:15	负向	10-引导系统	功能引导	玩家再次提到不知道如何升级改装武器
163	user06	洪海	0:18:16	0:18:18	负向	10-引导系统	功能引导	玩家不知道如何解锁新角色
164	user06	洪海	0:19:38	0:19:46	负向	01-整体满意度	游戏完成度	玩家觉得游戏完成度很低
165	user06	洪海	0:20:29	0:20:35	负向	08-目标感建立	游戏目标	玩家又一次提到游戏没有目标感
166	user06	洪海	0:20:35	0:20:37	负向	04-UE/UI界面	界面提示	游戏没有提示宝箱位置已满
167	user06	洪海	0:21:02	0:21:06	负向	01-整体满意度	整体玩法	玩家再次提到游戏整体玩法没什么意思

168	user06	洪海	0:21:12	0:21:15	负向	12-战斗系统	战斗时限	玩家认为游戏缺少战斗时间限制，会导致有时战斗时间过长
169	user06	洪海	0:24:53	0:25:02	负向	01-整体满意度	游戏玩点	玩家认为游戏的玩点太少，能做的事情太少
170	user06	洪海	0:27:00	0:27:05	负向	01-整体满意度	游戏玩点	玩家再次提到游戏的玩点太少，能做的事情太少
171	user07	曾先生	0:01:12	0:01:14	负向	10-引导系统	战斗引导	游戏中没有战斗胜利条件的说明
172	user07	曾先生	0:01:19	0:01:21	负向	10-引导系统	文字说明	玩家看不懂“受击状态无法操作”是什么意思
173	user07	曾先生	0:01:54	0:02:02	负向	01-整体满意度	整体玩法	玩家觉得游戏的整体玩法很无聊
174	user07	曾先生	0:02:06	0:02:45	负向	02-基础性能	bug	出现bug，玩家突然无法操作角色射击，只能跳过新手教程
175	user07	曾先生	0:03:54	0:06:47	负向	02-基础性能	bug	左轮手枪放大招后无法射击的bug再次出现
176	user07	曾先生	0:08:11	0:08:15	负向	04-UE/UI界面	结算界面	玩家误以为结算界面的宝箱可以打开
177	user07	曾先生	0:09:00	0:09:07	负向	04-UE/UI界面	匹配界面	“因对手没确认导致战斗无法开始”这个情况没有明显的提示，导致玩家搞不清楚状况
178	user07	曾先生	0:09:31	0:09:33	负向	12-战斗系统	射击速度	玩家认为速度狙击手的射击速度太慢
179	user07	曾先生	0:17:26	0:17:33	负向	01-整体满意度	整体玩法	玩家不喜欢整体的战斗玩法，而且觉得战斗时间太长了，有点不耐烦

附录2-用户基本信息

用户编号	用户特征	姓名	性别	职业	学历	年龄	近1个月游戏花费	游戏类型偏好	近期游戏频率	游戏年限
No.01	特征1：资深手游玩家	林先生	男	企业职工	大学本科	31 ~35岁	50-100元	策略、角色扮演、卡牌、模拟经营、单机	几乎每天都在玩	10年以上
No.02	特征1：资深手游玩家	思思	女	企业职工	大学本科	26 ~30岁	50-100元	模拟经营、角色扮演	几乎每天都在玩	10年以上
No.03	特征1：资深手游玩家+特征2：休闲对战游戏玩家	张先生	男	企业职工	大学本科	26 ~30岁	50-100元	休闲对战、角色扮演、MOBA、射击	几乎每天都在玩	6-10年
No.04	特征1：资深手游玩家	贺先生	男	企业职工	大学本科	31 ~35岁	101-200元	策略、角色扮演、MOBA、动作	几乎每天都在玩	10年以上
No.05	特征2：休闲对战游戏玩家	田女士	女	企业职工	大学本科	26 ~30岁	50-100元	RPG、横版过关类、休闲游戏	每周有2-4天在玩	10年以上
No.06	特征1：资深手游玩家+特征3：格斗游戏玩家	洪海	男	企业职工	大学本科	26 ~30岁	50-100元	格斗、角色扮演、MOBA、动作	几乎每天都在玩	10年以上
No.07	特征1：资深手游玩家	曾先生	男	企业职工	大学本科	26 ~30岁	50-100元	MOBA	几乎每天都在玩	6-10年

备注： **特征1：资深手游玩家**
玩过多种类型的手机游戏，且游戏经验在5年以上

特征2：休闲对战游戏玩家
玩过至少一款休闲对战游戏，并且持续玩一个月以上的玩家（如：球球大作战、弓箭手大作战等）

特征3：格斗游戏玩家
玩过至少一款格斗游戏，并且持续玩一个月以上的玩家（如：kof、侍魂等）

同一个玩家可以具备多个特征，国际服现有玩家特征为通过玩家访谈后总结提取的核心特征：