

XXXX游戏新玩家体验测试研究报告

by 石声未来信息咨询有限公司

- 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=10

玩家体验后反馈信息

玩家姓名	整体喜爱程度	再次体验意愿	游戏整体画面	游戏音乐(音)	游戏稳定性(无闪退、卡顿等)	容易上手(界面清晰、易用)	新手引导(引导清晰、易懂)	这个游戏能够很轻易让玩家理解它的核心玩法	这个游戏能够让玩家明白自己接下来要做什么	这款游戏，让您最满意的地方有哪些？	这款游戏，让您最不满意的地方有哪些？	您对这款游戏的哪些内容印象最深刻？（好的印象、坏的印象都可以说）	您是否会考虑在这款游戏中充值？请说明原因
建东	7	一定会再次体验	满意(4分)	一般(3分)	满意(4分)	一般(3分)	一般(3分)	一般(3分)	一般(3分)	装备特效比较多	进boss战自动切换视角很蛋疼，装备升级跟任务等级挂钩，不合理。应由金钱决定。	总体还可以，层与层切换的时候寻路时间略久。	否【没有氪的欲望】
黄先生	5	可能不会再次体验	满意(4分)	一般(3分)	满意(4分)	满意(4分)	不满意(2分)	比较不赞同(2分)	比较不赞同(2分)	没有	如果不是之前玩过同类型产品，完全不知道玩什么	一开始的猴子很突兀	否【完全没有让我想花钱的地方】
林同学	8	可能会再次体验	满意(4分)	一般(3分)	一般(3分)	满意(4分)	一般(3分)	比较赞同(4分)	一般(3分)	有几个日常任务名字很逗，其他的可以改的更有趣点；宠物升星竟然能变形，希望能预览，并告知碎片出处。	解锁新符文时显示有bug；挑战系统界面卡死；在拱门底下会变成光头。	【意见】： 抽抽抽系统碎片和宝石数量不会即时更新，相互切后更新； 界面左边的宝箱点开时装备会一个个弹出，建议合并成一个界面； 好像不能后台，会断开重连； 上阵技能可以修改，好像没提示？； 刚开始金币很多，突破晋升开始后大量短缺，冲进度金币不够用，慢慢玩无忧； 宝石系统和装备系统无功无过； 有几个日常任务名字很逗，其他的可以改的更有趣点； 宠物升星竟然能变形，希望能预览，并告知碎片出处； 希望有更清晰的玩家血条显示。 【bug】： 解锁新符文时显示有bug：出现2次； 挑战系统界面卡死：出现2次； 在拱门底下会变成光头。	否【刚开始金币很多，突破晋升开始后大量短缺，冲进度金币不够用，慢慢玩无忧】
徐先生	7	可能会再次体验	一般(3分)	一般(3分)	非常满意(5分)	满意(4分)	满意(4分)	比较赞同(4分)	非常赞同(5分)	音效和功能	画质！	抽奖功能喜欢。	是【还挺实惠的】

李女士	4	说不准，不好说	一般 (3分)	一般 (3分)	满意 (4分)	满意 (4分)	满意 (4分)	非常不赞同 (1分)	非常不赞同 (1分)	很简单	太简单了，而且不需要新手教程的，画面太单一	这款游戏很好上手，但是没有暂停键，这样下次要重玩的时候很不方便。	否『这是一款简单到不需要充值的游戏』
叶女士	5	说不准，不好说	非常满意 (5分)	非常满意 (5分)	非常满意 (5分)	非常满意 (5分)	非常满意 (5分)	比较赞同 (4分)	非常赞同 (5分)	画面可爱	操作太过于简单	完全机械性的打怪，刷分，没有多样性	否『过于简单，失去了充值的必要性』
杨洋	5	说不准，不好说	一般 (3分)	一般 (3分)	满意 (4分)	一般 (3分)	不满意 (2分)	一般 (3分)	比较不赞同 (2分)	人设卡通	指引不清晰，很多时候不知道要做什么	指引比较简单，不清楚核心玩法是什么。特别是打boss的时候，指引很不清晰，呆呆得挂机挂了几分钟才知道要按按钮打boss	是『先看看首冲，后续充值看游戏性』
卓先生	5	说不准，不好说	满意 (4分)	满意 (4分)	满意 (4分)	满意 (4分)	非常满意 (5分)	比较不赞同 (2分)	非常不赞同 (1分)	操作简单	射手射程太近，且不能自己移动，不能游击	射手攻击距离和操作问题	否『容易过关无需』
黄女士	7	一定会再次体验	满意 (4分)	一般 (3分)	满意 (4分)	非常满意 (5分)	非常满意 (5分)	非常赞同 (5分)	非常赞同 (5分)	1、游戏界面做的不错；2、升级比较快	1、强化装备提示不明显；2、不能一键升级；3、没有商城	无	是『想要换衣服发型』
佳嘉	7	可能会再次体验	满意 (4分)	一般 (3分)	不满意 (2分)	满意 (4分)	满意 (4分)	比较赞同 (4分)	比较赞同 (4分)	上手容易，杀时间，画风可爱，吸引人	一点点无趣(可能是个年龄小的群体)	容易上手，角色造型可爱	否『0氪』

附录1用户原始问题点列表

玩家姓名	问题开始时间	问题结束时间	问题简述
建东	0:00:33	0:00:36	多职业设定和不休骑士不一样，让玩家感到惊喜
建东	0:00:39	0:00:48	能选职业但不能选性别让玩家失望
建东	0:00:49	0:00:52	两个职业中间的问号使玩家感觉迷惑，认为是随机选职业
建东	0:00:55	0:01:01	选择职业时的技能演示让玩家感觉惊喜
建东	0:01:27	0:02:36	玩家认为开场的战斗浪费时间，而且和之后正式游戏时落差大
建东	0:01:38	0:01:42	玩家对一开始的猴子NPC作用感到迷茫
建东	0:02:15	0:02:24	玩家不喜欢开场后的一大段的剧情文字
建东	0:03:42	0:03:50	玩家获得宝箱战利品后想长按查看详细信息的，但是没反应
建东	0:04:05	0:07:41	各种装备的特效让玩家欣喜
建东	0:04:20	0:04:30	装备属性查看界面有升级选项，单点击后界面变化小，玩家误以为不能在这界面升级
建东	0:05:31	0:05:39	玩家认为走路遇怪的时间太久
建东	0:05:53	0:05:59	玩家不明白技能左边狂暴图标的用处
建东	0:06:09	0:06:18	玩家多次提到打BOSS时的人物特写很多余
建东	0:06:45	0:07:11	玩家在初期就获得三星装备很欣喜，认为出装好坏不看箱子等级
建东	0:08:09	0:08:14	点击超爽时刻，不会马上进入瞬移，还要走很长一段路才能遇敌
建东	0:09:05	0:09:40	玩家认为不应该在第八层这么低层就打不过
建东	0:09:40	0:10:34	玩家不喜欢物品等级上限，玩家认为用钱来限制就可以，不需要用等级上限
建东	0:11:24	0:11:36	玩家认为有钱升级不了装备，无法迅速转变为战斗力，浪费时间
建东	0:12:18	0:12:23	玩家认为在线礼包提示不明显
建东	0:12:39	0:12:43	玩家不喜欢宠物吃药升级，觉得太麻烦
建东	0:13:41	0:13:46	玩家不知道宠物界面的星是什么意思
建东	0:15:55	0:15:59	玩家喜欢装备分颜色、分星这种多样性
黄先生	0:01:13	0:01:18	游戏突然掉线让玩家不满
黄先生	0:04:26	0:04:53	玩家更喜欢不休骑士的美式人物画风，不喜欢勇者与宝藏的画风
黄先生	0:04:54	0:05:08	玩家不明白一开始猴子NPC的作用
黄先生	0:05:33	0:06:07	玩家认为分解装备识游戏的重要玩法，但游戏没引导
黄先生	0:06:21	0:06:48	玩家认为不休骑士做的更好，而且一开始就能让他有充值欲望
黄先生	0:06:48	0:07:02	不休骑士连击感和爽快感更好，勇者与宝藏动作欠缺
黄先生	0:07:13	0:07:25	玩家认为技能引导和说明都不如不休骑士
黄先生	0:07:47	0:08:13	不休骑士吸引玩家首充的是小火龙宠物，点击充值按钮一眼就能看到
黄先生	0:08:14	0:08:21	不休骑士初期没有大额充值的图标
黄先生	0:09:02	0:09:15	玩家认为这只是换皮游戏，没其他亮点
黄先生	0:09:20	0:09:30	游戏名称没有体现游戏主题
黄先生	0:10:26	0:10:40	玩家没感受到宠物系统
黄先生	0:10:41	0:10:56	玩家当时第一次打不过关，所以充值买了小火龙，然后确实有效果
黄先生	0:11:33	0:12:12	游戏没有引导玩家使用“超爽时刻”的大招
黄先生	0:12:15	0:12:23	打BOSS前的特写镜头很多余
黄先生	0:12:33	0:13:06	玩家觉得他强化满了，但打不过第八关，这不应该
黄先生	0:12:50	0:12:58	玩家不知道宠物怎么获得
黄先生	0:13:07	0:13:21	玩家觉得装备没有换外观
黄先生	0:13:40	0:13:47	玩家在第八关失败了多次，认为新手在这里失败多次不好
黄先生	0:13:53	0:14:03	玩家认为不休骑士在切换第二个场景时，战斗才开始有难度
黄先生	0:14:12	0:14:21	装备说明不够直观
黄先生	0:14:22	0:14:32	玩家发现充值是送装备，而不休骑士的经验告诉他装备转生就会消失，所以他觉得充值买的装备没意义
黄先生	0:14:33	0:14:43	玩家认为充值送宠物才更实在
黄先生	0:15:20	0:15:25	多次在第八关失败让玩家理解为这是游戏骗充值，他要买礼包才能打过
林同学	0:00:20	0:00:32	玩家觉得这是个Q版游戏，很可爱
林同学	0:00:39	0:00:50	玩家不知道选职业中间的问号是什么意思
林同学	0:01:11	0:01:56	玩家没玩过放置类游戏，对自动战斗产生疑惑
林同学	0:02:00	0:02:05	玩家觉得人物非常可爱
林同学	0:02:16	0:02:24	玩家不明白游戏是自动拾取的
林同学	0:02:35	0:02:49	玩家误操作点到技能页面
林同学	0:02:50	0:02:56	玩家再次强调人物很可爱
林同学	0:03:07	0:03:15	战斗速度快，玩家很喜欢
林同学	0:03:18	0:04:18	玩家觉得这游戏像dota和英雄联盟那种MOBA
林同学	0:03:23	0:03:50	玩家还是没明白这是自动战斗
林同学	0:04:20	0:04:29	玩家不确定装备后面的星星和数值是什么意思
林同学	0:04:41	0:05:00	玩家看到了宠物经验，但没找到宠物在哪
林同学	0:05:01	0:05:05	玩家想看有什么游戏活动，但发现只有充值

林同学	0:05:05	0:05:11	玩家不知道角色脱离战斗自动回血
林同学	0:05:12	0:05:20	玩家希望有一键升级装备
林同学	0:05:24	0:05:35	玩家不知道挑战首领是什么意思
林同学	0:05:31	0:05:35	玩家希望有战斗小地图
林同学	0:05:55	0:06:07	玩家认为玩起来很轻松
林同学	0:06:17	0:06:28	玩家不知道分解装备后的水晶有什么作用
林同学	0:06:55	0:07:03	玩家发现大招已经亮了可是放不出去
林同学	0:07:37	0:07:42	玩家不知道宠物技能界面中的斗战小佛是什么
林同学	0:08:06	0:08:15	玩家建议不要向左划屏出技能，会手抖点到
林同学	0:08:19	0:08:23	玩家不知道装备界面上的两个数字哪个是战力
林同学	0:08:40	0:08:50	玩家不知道装备升级有没有提示
林同学	0:09:14	0:09:24	玩家觉得终生卡很便宜
林同学	0:09:27	0:09:36	玩家觉得18层才有任务太迟了
林同学	0:10:21	0:11:21	没有控制和躲避技能，不知道如何回血
林同学	0:11:04	0:11:12	玩家不知道宠物的各项功能是做什么用的
林同学	0:13:01	0:13:06	玩家不明白人物等级和装备等级的关系
林同学	0:13:10	0:13:16	玩家不知道万能碎片做什么用
林同学	0:13:18	0:13:23	宠物界面返回按键不明显
林同学	0:13:25	0:13:29	不知道宠物界面的魔法阵图标有什么作用
林同学	0:13:45	0:13:49	玩家希望有宠物改名功能
林同学	0:14:48	0:14:58	玩家再次提到希望有一键升级
林同学	0:15:31	0:15:35	玩家希望有成就系统
林同学	0:15:45	0:15:56	玩家希望人物界面入口在左上角，和等级一起
林同学	0:16:54	0:17:17	玩家希望能看到自己的血条
林同学	0:18:02	0:18:18	玩家不知道觉醒能量值是什么意思
林同学	0:19:15	0:19:21	玩家再次提及人物可爱，但不知道什么装备冒爱心
林同学	0:19:15	0:19:21	玩家觉得宠物很可爱
徐先生	0:00:09	0:00:12	玩家觉得游戏画质不清晰
徐先生	0:00:22	0:00:57	玩家觉得角色做的不细腻
徐先生	0:00:59	0:01:02	玩家满意游戏的音乐
徐先生	0:01:34	0:01:57	玩家觉得画面很卡
徐先生	0:01:59	0:02:01	玩家再次提到人物模型不好看
徐先生	0:02:02	0:02:13	玩家不满意冰龙的模型
徐先生	0:02:24	0:02:34	技能没有打击感
徐先生	0:02:41	0:02:46	玩家认为新手教程的伤害数字太大
徐先生	0:02:50	0:02:55	玩家想看有什么游戏活动，但发现只有充值
徐先生	0:02:59	0:03:05	界面按钮太小
徐先生	0:03:13	0:03:18	玩家再次提到游戏很卡
徐先生	0:03:27	0:03:39	膜拜可以拿钱让玩家兴奋
徐先生	0:03:50	0:03:57	玩家认为游戏打得很慢
徐先生	0:03:59	0:04:04	玩家觉得挑战BOSS的特写感觉很好
徐先生	0:04:06	0:04:10	看不出技能打出了伤害
徐先生	0:04:14	0:04:18	玩家建议血条可以一直显示
徐先生	0:04:19	0:04:24	玩家认为战利品箱子造型丑
徐先生	0:04:37	0:04:42	玩家不知道分解装备的作用
徐先生	0:04:44	0:04:51	玩家对按住连续升级装备很满意
徐先生	0:04:52	0:04:58	玩家对装备等级有上限不满，他希望钱够就能升级
徐先生	0:05:13	0:05:21	玩家认为游戏场景的悬崖太空，而且会突然变红，很诡异
徐先生	0:05:39	0:05:41	玩家解锁了冰霜回旋符文，但技能说明不够，不知道什么用
徐先生	0:05:42	0:05:43	玩家认为武器模型好看
徐先生	0:05:49	0:05:55	跳斩的音效让玩家不满
徐先生	0:06:34	0:06:41	玩家想到了不休骑士
徐先生	0:06:47	0:06:52	技能的多样性让玩家满意
徐先生	0:07:03	0:07:12	玩家再次提到看不到血条很难受
徐先生	0:07:17	0:07:22	玩家建议箱子有更多种类
徐先生	0:07:59	0:08:12	玩家对月卡的加经验效果表示满意
徐先生	0:08:21	0:08:30	玩家对超爽时刻的效果表示满意
徐先生	0:08:31	0:08:35	角色瞬移时路径留下的白色长条让玩家觉得很怪异
徐先生	0:08:47	0:08:52	游戏引导光圈中一片空白，没有按钮，但可以点击，让玩家觉得很怪异
徐先生	0:10:10	0:10:25	玩家觉得不应该在第八关就这么难
徐先生	0:10:26	0:10:32	玩家又一次提到没有显示血条很难受
徐先生	0:11:03	0:11:29	玩家对技能动画效果、音效不满意
徐先生	0:11:32	0:11:42	跳斩跳到地图悬崖外面
徐先生	0:12:15	0:12:20	玩家不满意技能的伤害

徐先生	0:12:48	0:13:03	玩家打了三次才打过第八关
徐先生	0:13:48	0:13:53	玩家不知道自己抽到了什么，游戏没说明
徐先生	0:13:55	0:14:05	玩家看了装备箱、宝石的设置，觉得游戏很难
徐先生	0:14:21	0:14:25	玩家再次提到技能效果很差
徐先生	0:14:27	0:14:33	玩家觉得宠物的作用不大
徐先生	0:16:43	0:16:53	玩家觉得打小怪的速度很快，但走路太慢
徐先生	0:17:03	0:17:18	挑战首领需要走的路太远，玩家不耐烦
徐先生	0:17:38	0:17:43	玩家对游戏整体动画效果不满
李女士	0:00:22	0:00:32	玩家觉得刚开始打怪的画面像大乱斗
李女士	0:02:02	0:02:58	玩家觉得游戏很简单
李女士	0:03:50	0:04:15	玩家觉得一直打怪很单一
李女士	0:04:30	0:04:38	玩家前期认为游戏没有关卡的概念
李女士	0:05:29	0:05:46	玩家直到5分钟才发现有挑战BOSS的按钮
李女士	0:06:05	0:06:10	玩家打过BOSS才发现游戏有关卡
李女士	0:06:36	0:06:42	玩家再次提到游戏很简单
李女士	0:08:21	0:08:40	玩家建议像CF那样设置路障
李女士	0:08:56	0:09:05	玩家认为划动显示界面容易误操作
李女士	0:09:19	0:09:32	玩家觉得游戏职业太少
李女士	0:09:36	0:09:55	玩家认为自动战斗很无聊
李女士	0:11:35	0:12:44	游戏太简单没挑战性
李女士	0:13:16	0:13:34	玩家认为画面很简单像小孩子玩的游戏
李女士	0:15:26	0:15:42	玩家不满意竖屏的游戏
李女士	0:14:47	0:17:17	玩家在第八关失败多次
叶女士	0:00:03	0:00:05	玩家觉得画面很萌
叶女士	0:02:05	0:02:12	玩家不明白怎么游戏，狂点屏幕
叶女士	0:03:53	0:03:57	玩家感觉玩法单一，一直在打怪
叶女士	0:07:40	0:07:44	玩家不明白宝箱是做什么的
叶女士	0:07:46	0:07:50	玩家觉得游戏很简单
叶女士	0:11:07	0:11:13	玩家觉得角色很可爱
叶女士	0:11:45	0:11:49	玩家再次提到游戏太简单
叶女士	0:12:27	0:12:31	玩家觉得怪物很可爱
叶女士	0:14:38	0:15:36	玩家在第八关失败多次，但没有引导告诉她如何过关
杨洋	0:00:15	0:00:19	玩家觉得游戏加载有点久
杨洋	0:01:31	0:01:40	玩家觉得游戏职业少
杨洋	0:02:22	0:02:29	人物后跳的动画跳到桥外面，玩家觉得很奇怪
杨洋	0:03:00	0:03:06	玩家觉得地图的地形简单
杨洋	0:03:54	0:04:03	玩家对如何控制人物走位躲避伤害产生疑问
杨洋	0:04:34	0:04:41	后跳技能再次跳到悬崖外
杨洋	0:05:20	0:05:25	左边的超爽时刻技能亮了，玩家点了一下没反应
杨洋	0:05:31	0:05:40	玩家觉得战斗方式有点单调
杨洋	0:06:41	0:06:47	玩家觉得没有操作感，什么都不能点
杨洋	0:07:16	0:07:25	玩家没注意到挑战BOSS的按钮，游戏也没引导挑战BOSS，于是认为关卡太长
杨洋	0:07:39	0:07:45	玩家终于知道如何挑战BOSS
杨洋	0:08:55	0:09:05	玩家觉得新手指引的光圈不显眼，很隐蔽
杨洋	0:09:34	0:09:43	符文系统让玩家想到了暗黑
杨洋	0:10:24	0:10:40	玩家不喜欢需要手动点挑战首领
杨洋	0:11:00	0:11:06	玩家对一直在新手指引不耐烦
杨洋	0:11:09	0:11:25	玩家认为碰到远程小怪很无力，不能移动进去打，而且技能也打不到
杨洋	0:12:31	0:12:40	玩家觉得可以挂机一辈子
杨洋	0:13:33	0:13:53	玩家对不能选择打怪顺序不满
杨洋	0:14:00	0:14:06	玩家对游戏3D美术不满
杨洋	0:14:49	0:14:58	这技能还没有普通伤害高
杨洋	0:15:15	0:15:27	玩家觉得打BOSS也不能走位躲避伤害，太蠢了
杨洋	0:15:34	0:15:42	玩家对射手射程短不满意
杨洋	0:15:44	0:15:49	玩家在第八关失败了三次，觉得不合理
杨洋	0:16:31	0:16:40	玩家对指引的光圈显示在空白位置很不解
杨洋	0:16:42	0:16:57	游戏中途BUG卡住不能动，玩家只能重启游戏
卓先生	0:00:38	0:00:45	多次点击选职业界面会闪黑屏
卓先生	0:01:59	0:02:26	玩家觉得对话时角色头像在下方很怪异，而且看的很累
卓先生	0:04:00	0:04:02	玩家发现游戏不能控制移动，很不爽
卓先生	0:05:38	0:05:40	玩家再次提到不能控制角色移动
卓先生	0:06:33	0:06:40	玩家不满意射手的攻击距离太近
卓先生	0:07:56	0:07:59	玩家觉得射手不能移动，攻击太近没有射手的感觉
卓先生	0:09:33	0:09:55	玩家在第八关失败多次，很有挫败感

卓先生	0:10:17	0:10:27	玩家再次提到射手射程太近
卓先生	0:10:27	0:10:36	玩家更希望射手能打游击
黄女士	0:00:38	0:00:44	玩家希望在安装更新的时候也有背景音乐
黄女士	0:00:59	0:01:06	玩家觉得游戏界面可爱
黄女士	0:01:36	0:01:43	只有两个职业而且不能选性别让玩家不满
黄女士	0:03:18	0:03:26	玩家点到技能界面和宠物界面，但看不懂是什么
黄女士	0:03:58	0:04:01	玩家觉得人物伤害太低
黄女士	0:04:16	0:04:26	玩家觉得跳斩无法击中目标
黄女士	0:05:29	0:05:33	玩家不知道装备星级怎么评定
黄女士	0:07:51	0:08:01	玩家看不懂装备后面的五角星图标评分
黄女士	0:08:19	0:08:31	玩家点击超爽时刻技能没有反应
黄女士	0:09:25	0:09:33	玩家找不到超爽时刻的CD时间显示
黄女士	0:09:38	0:09:42	玩家希望有一键升级装备，一直按很累
黄女士	0:11:34	0:11:42	玩家再次提到没有一键升级装备
黄女士	0:12:25	0:12:32	显示在空白处的引导光圈让玩家疑惑
黄女士	0:12:42	0:12:47	玩家不满宠物技能CD时间太长
黄女士	0:13:00	0:13:07	玩家觉得宠物技能动画效果很帅
黄女士	0:13:14	0:13:18	界面上有个“新”字提示，但玩家没找到提示指向的位置
黄女士	0:15:49	0:16:03	玩家发现每个宝箱都可以抽一次，但是界面不够明显
黄女士	0:16:35	0:16:41	玩家再次提到需要一键升级装备
黄女士	0:18:42	0:18:51	玩家觉得装备的获取途径太少
黄女士	0:18:55	0:19:01	玩家不知道宠物的升级药水怎么获得
黄女士	0:19:27	0:19:34	宠物界面易用性太差
佳嘉	0:00:17	0:00:23	小猴子只有半个头显示
佳嘉	0:00:30	0:00:35	粉色的怪让玩家觉得可爱
佳嘉	0:00:35	0:00:46	对话没配音让玩家感到失望
佳嘉	0:01:15	0:01:19	玩家看不到冰龙BOSS的全貌
佳嘉	0:01:19	0:01:29	玩家划动误点到技能界面，而且不知道如何点回去
佳嘉	0:01:29	0:02:10	游戏bug卡死了，玩家重启游戏
佳嘉	0:03:05	0:03:09	玩家不知道一开始猴子的作用
佳嘉	0:04:45	0:04:54	玩家发现游戏是自动移动的
佳嘉	0:07:17	0:07:20	玩家不知道宠物碎片的作用
佳嘉	0:07:59	0:08:09	玩家觉得战胜BOSS后角色的庆祝动作很幽默
佳嘉	0:08:39	0:08:47	玩家再次提到画面可爱
佳嘉	0:09:23	0:09:31	玩家不知道超爽时刻有什么用，游戏没引导
佳嘉	0:13:52	0:14:02	玩家觉得引导的光圈太大了
佳嘉	0:16:05	0:16:09	旋风斩技能让玩家想起了英雄联盟的德玛
佳嘉	0:17:25	0:17:56	玩家不知道哪个装备更厉害

附录2用户信息汇总

用户编号	用户类型	姓名	性别	职业	学历	年龄	简介	近1个月游戏花费	游戏类型偏好	游戏经历	近期游戏频率	游戏年限
No.01	特征1：资深手游玩家+ 特征2：不休骑士玩家+ 特征3：RPG手游玩家+ 特征4：放置手游玩家+ 特征5：有游戏付费行为	建东	男	政府机关、事业单位工作人员	大学本科	31~40岁	资深手游玩家，从小开始玩各种不同类型游戏，近几年经常玩放置游戏，但基本只买月卡，最近玩王者荣耀，主要在王者荣耀中付费	1000元及以上	角色扮演、MOBA、休闲、放置、策略、动作格斗	从小开始玩各类不同游戏，玩过不休骑士、天天打波利、点杀泰坦等放置游戏，现在主要玩王者荣耀	几乎每天都在玩	10年以上
No.02	特征1：资深手游玩家+ 特征2：不休骑士玩家+ 特征3：RPG手游玩家+ 特征4：放置手游玩家+ 特征5：有游戏付费行为	黄先生	男	企业职工	大学本科	31~40岁	资深手游玩家，从小开始玩各种不同类型游戏，最喜欢RPG游戏，玩过不休骑士，并充过值	401-1000元	角色扮演、MOBA、卡牌、休闲、放置、策略、格斗	从小开始玩各种不同类型的游戏，最喜欢玩RPG游戏，玩过不休骑士很长一段时间	几乎每天都在玩	10年以上
No.03	特征1：资深手游玩家+ 特征3：RPG手游玩家+ 特征5：有游戏付费行为	林同学	女	学生	大学本科	21-25岁	资深手游玩家，玩过各种不同类型游戏，最喜欢RPG游戏，经常在游戏中充值	1-20元	角色扮演、休闲、模拟经营	玩各种不同类型的游戏，最喜欢玩RPG游戏，目前在玩阴阳师	几乎每天都在玩	6-10年
No.04	特征1：资深手游玩家+ 特征2：不休骑士玩家+ 特征3：RPG手游玩家+ 特征4：放置手游玩家+ 特征5：有游戏付费行为	徐先生	男	学生	大学本科	18-20岁	资深手游玩家，偶尔会在游戏中充值，玩过不休骑士，最喜欢玩卡牌游戏	51-200元	角色扮演、MOBA、休闲、放置、策略、动作/格斗、射击、竞速、棋牌	玩各种不同类型的游戏，玩过不休骑士，最喜欢玩卡牌游戏	几乎每天都在玩	3-5年
No.05	特征1：资深手游玩家+ 特征5：有游戏付费行为	李女士	女	学生	大学本科	21~25岁	资深手游玩家，玩MOBA、休闲游戏为主，偶尔会在游戏中充值，目前在玩王者荣耀	21-50元	MOBA、休闲、音乐、模拟经营、棋牌	玩过多种类型游戏，目前在玩王者荣耀	几乎每天都在玩	6-10年
No.06	特征4：放置手游玩家+ 特征5：有游戏付费行为	叶女士	女	学生	大学本科	18-20岁	很早之前玩过文字传奇，目前玩MOBA游戏为主，目前在玩王者荣耀	51-200元	MOBA、音乐、竞速	玩过放置手游文字传奇，目前在玩王者荣耀	每周有2-4天在玩	1-2年
No.07	特征1：资深手游玩家+ 特征3：RPG手游玩家+ 特征4：放置手游玩家+ 特征5：有游戏付费行为	杨洋	男	企业职工	大学本科	31~40岁	资深手游玩家，经常在游戏中充值，玩天天打波利超过一年，最喜欢玩放置类游戏	400-1000元	角色扮演、MOBA、卡牌、休闲、放置、策略、体育竞技、竞速、棋牌、模拟经营	从小玩各种游戏，工作多年以后喜欢上放置游戏，之前玩过天天打波利一年以上	几乎每天都在玩	10年以上
No.08	特征1：资深手游玩家+ 特征3：RPG手游玩家+ 特征4：放置类游戏玩家	卓先生	男	自由职业者	大学本科	26~30岁	玩过多种类型游戏，最喜欢玩RPG游戏，以前玩过十万个大魔王	最近1个月没有花钱	MOBA、角色扮演、策略、动作/格斗、休闲类、音乐、体育竞技等	玩过多种类型游戏，最喜欢玩RPG游戏，玩过放置类游戏，最近在玩王者荣耀和阴阳师	几乎每天都在玩	10年以上
No.09	特征1：资深手游玩家+ 特征3：RPG手游玩家+ 特征4：放置手游玩家	黄女士	女	企业职工	大学本科	26~30岁	玩过多种类型游戏，最近在玩阴阳师、王者荣耀，之前玩过天天打波利一个月	最近1个月没有花钱	MOBA、角色扮演、模拟经营、音乐、策略、放置、休闲类等	玩过多种类型游戏，最喜欢玩阴阳师这类游戏，之前还玩过剑侠情缘，天天打波利、皇室战争等	每周有2-4天在玩	6-10年
No.10	特征1：资深手游玩家+ 特征3：RPG手游玩家	佳嘉	女	企业职工	大学本科	26~30岁	玩过多种类型游戏，最近在玩阴阳师、王者荣耀和休闲类的小游戏	最近1个月没有花钱	卡牌、MOBA、角色扮演、模拟经营、音乐、休闲类等	最近一直在玩阴阳师，等级有55级，偶尔和朋友打王者荣耀	几乎每天都在玩	3-5年