

求职作品集 | 游戏用户研究

《鸣潮》3.6玩家体验研究

从行为信号识别到访谈、可用性测试与设计验证

需求拆解	混合研究	玩家洞察	设计验证
业务问题→研究问题	行为数据+反馈+定性方案	分层、旅程与痛点	可用性测试+A/B实验

作者：王子豪 | 投递方向：库洛游戏 用户研究 | 2026年8月

数据边界：项目基于《鸣潮》公开玩法构建，行为、付费、实验与反馈均为固定随机种子生成的模拟数据；访谈、焦点小组与可用性测试部分展示研究设计能力，不声称已经招募真实玩家执行。

Executive Summary | 研究结论先行

当前最值得深入研究的不是“玩家是否喜欢版本”，而是回流承接、活动首段和低配端体验三类可行动问题。

40.6%	36.2%	45.4%	+5.38pp
活动曝光→完成	回流观望型D7留存	低配移动端完成率	任务减负组D7回访提升

- 研究焦点1：回流玩家为什么“回来但留不下”。
行为证据显示回流观望型D7仅36.2%，需用访谈还原其目标断层、养成负担和版本信息理解障碍。
- 研究焦点2：活动入口到首次有效反馈之间发生了什么。
曝光到进入流失36.5%，进入后仍有36.1%未完成，适合用任务观察与回溯式访谈定位首段摩擦。
- 研究焦点3：低配端的性能问题如何转化为体验放弃。
Mobile/Low完成率45.4%，需将崩溃、卡顿、战斗失败和主观挫败感放入同一体验旅程。
- 建议先做一轮小样本定性研究，再用实验验证。
12名深访+8名可用性测试可形成首轮洞察；任务减负模拟实验已经展示了后续量化验证路径。

把业务诉求翻译成可回答的研究问题

研究不是泛泛收集意见，而是明确谁要用结论、要做什么决定、需要什么证据。

业务需求	研究问题	关键人群	方法	决策输出
提升版本回流承接	回流玩家在哪个认知/行动节点失去目标？	30—90天未登录后回流玩家	深访＋任务回溯＋行为分群	回流首日路径和信息架构
优化活动首段体验	入口价值、任务理解和首奖距离分别造成多少摩擦？	曝光未进入、进入未完成玩家	可用性测试＋事件漏斗	入口表达、任务拆分和首奖方案
改善低配移动端体验	性能波动如何影响战斗判断、情绪与退出？	Mobile/Low且有崩溃/失败玩家	情境访谈＋日志回放＋设备分层	性能降级策略和断点续玩

研究成功标准

- 每个洞察都能对应清晰的人群、场景、证据链和产品决策，不把高频意见直接等同于高优先级问题。
- 定性研究解释“为什么”，行为数据确认“影响范围”，实验回答“方案是否有效”。
- 报告同时呈现反例、局限和未解决问题，避免把小样本发现过度外推。

混合研究框架：先定位，再解释，最后验证

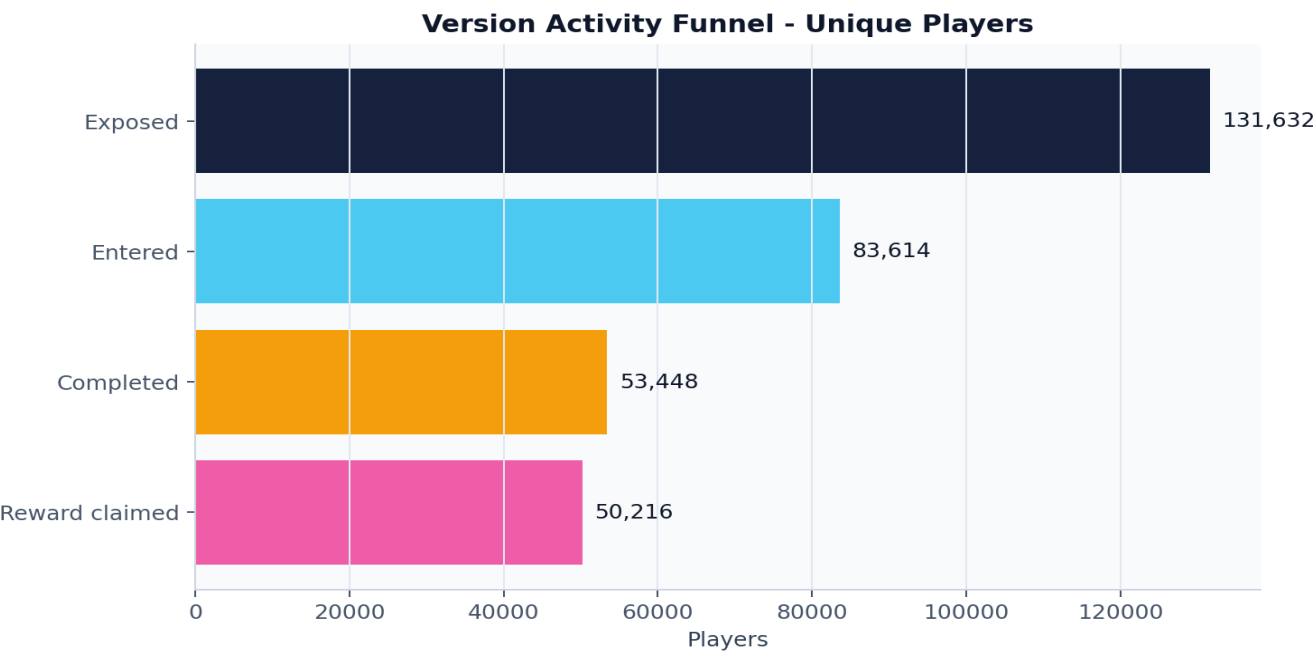
本作品已完成模拟行为与反馈分析；定性部分以可执行研究方案呈现，避免伪造真实玩家访谈。

阶段	目的	证据/样本	分析方式	产出
01 桌面研究	统一版本、玩法和目标人群背景	官方公开资料	需求梳理、竞品任务拆解	研究简报
02 定量定位（已演示）	识别高影响人群与问题节点	12,000名模拟玩家、62.7万事件	漏斗、留存、设备分层、实验	问题地图与招募配额
03 反馈编码（已演示）	形成待验证主题	2,200条模拟反馈	主题编码、正向率与行为交叉	研究假设
04 定性解释（待执行）	理解目标、心智、情绪和情境	12名深访、2组焦点小组	主题分析、反例分析、亲和图	洞察、画像和旅程
05 可用性测试（待执行）	观察关键任务中的实际障碍	8名目标玩家	任务成功、用时、错误和口述	问题清单与严重程度
06 方案验证	判断优化是否改善体验	A/B或灰度样本	比例检验、CUPED、护栏	上线建议与复盘

边界说明：本作品不把模拟反馈包装成真实访谈，也不把行为相关性写成果。真实项目应在招募、知情同意、隐私脱敏和录音管理后执行。

活动首段是第一优先研究场景

漏斗只能说明“在哪里掉”，可用性测试负责解释玩家是否看懂价值、任务和反馈。

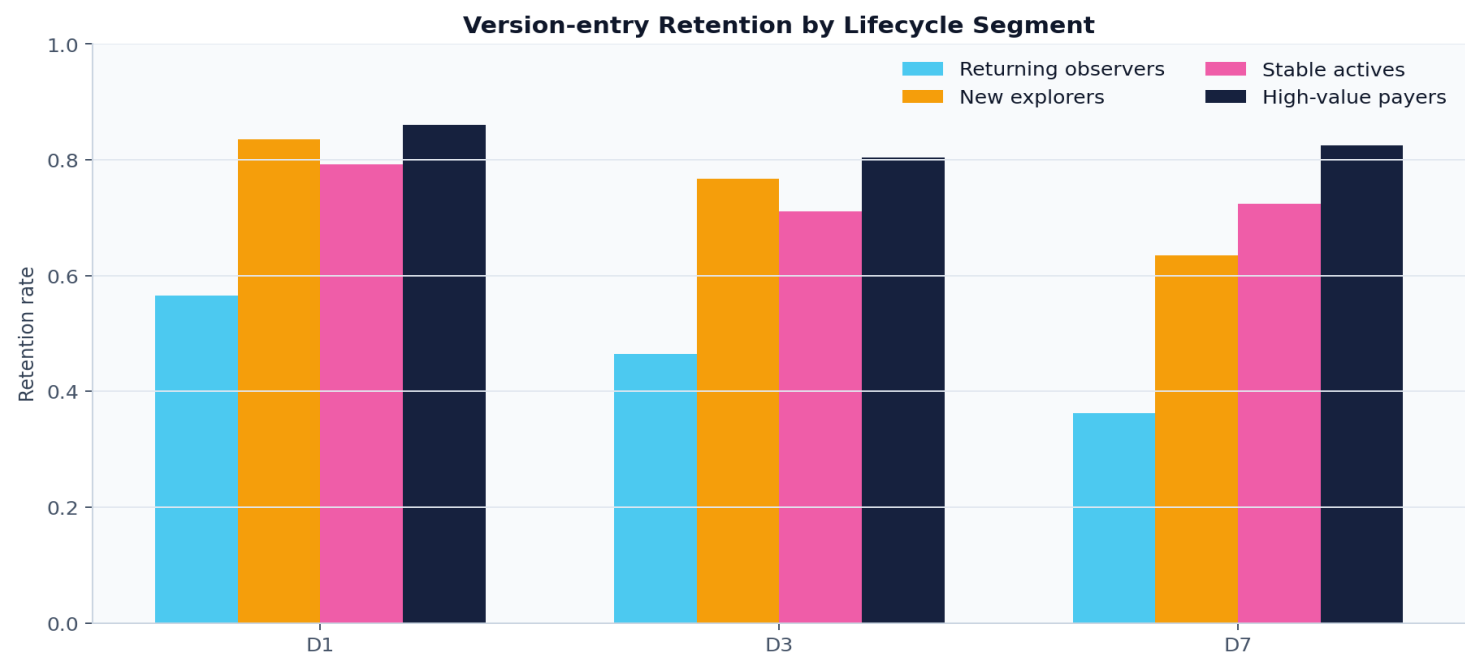


阶段	玩家日	阶段转化	研究假设
Exposed	131,632	100.0%	结合任务观察进一步验证
Entered	83,614	63.5%	结合任务观察进一步验证
Completed	53,448	63.9%	结合任务观察进一步验证
Reward claimed	50,216	94.0%	结合任务观察进一步验证

下一步：按“曝光未进入／进入未开始／开始未完成”招募极端样本，要求玩家边操作边口述；研究员记录首次注意点、犹豫、误解、返回与退出。

用行为分层招募，而不是只按人口属性找玩家

回流、稳定和高价值玩家的版本目标不同，研究样本应覆盖差异并主动寻找反例。

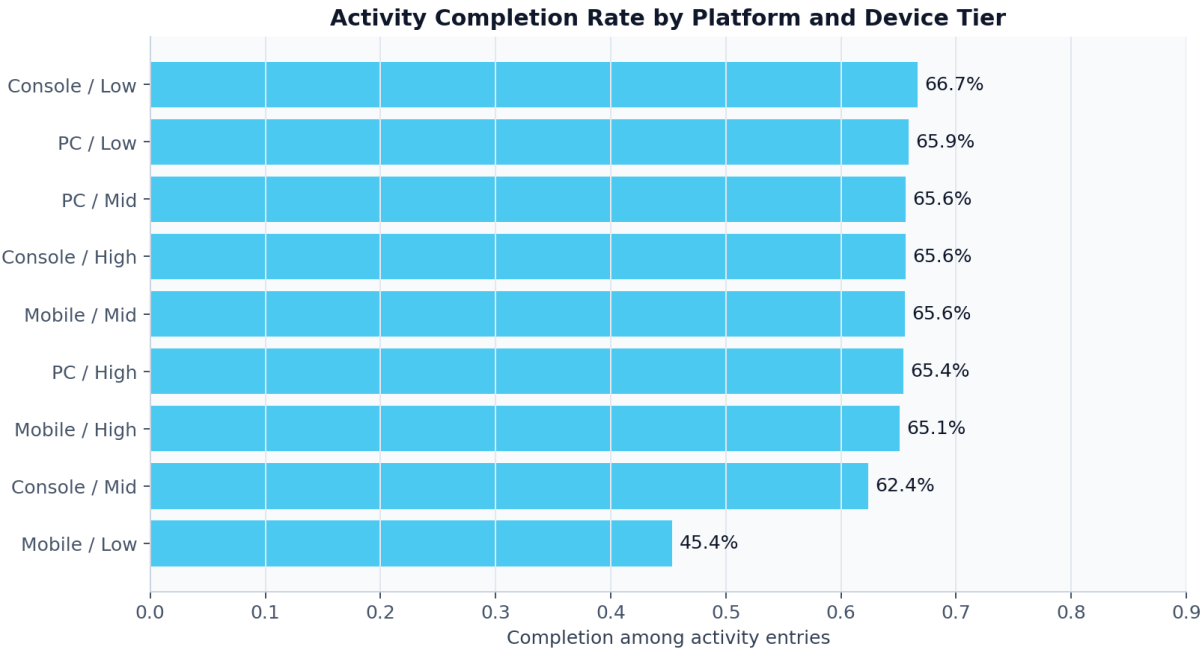


招募层	行为定义	待验证需求	深访配额
回流观望型	版本进入样本 2,475；D7 36.2%	版本信息补课、旧队伍可用性和任务负担	4人
新手探索型	版本进入样本 4,133；D7 63.5%	世界理解、成长路线和首次成功反馈	3人
稳定活跃型	版本进入样本 3,896；D7 72.4%	内容深度、节奏与长期目标	3人
高价值付费型	版本进入样本 1,494；D7 82.5%	角色试用、队伍适配和付费价值判断	2人

配额原则：除生命周期外，再平衡平台、设备层级、游戏时长与付费状态；招募时不以“满意/不满意”作为唯一筛选，避免只听到强烈意见。

低配端问题贯穿整条体验旅程

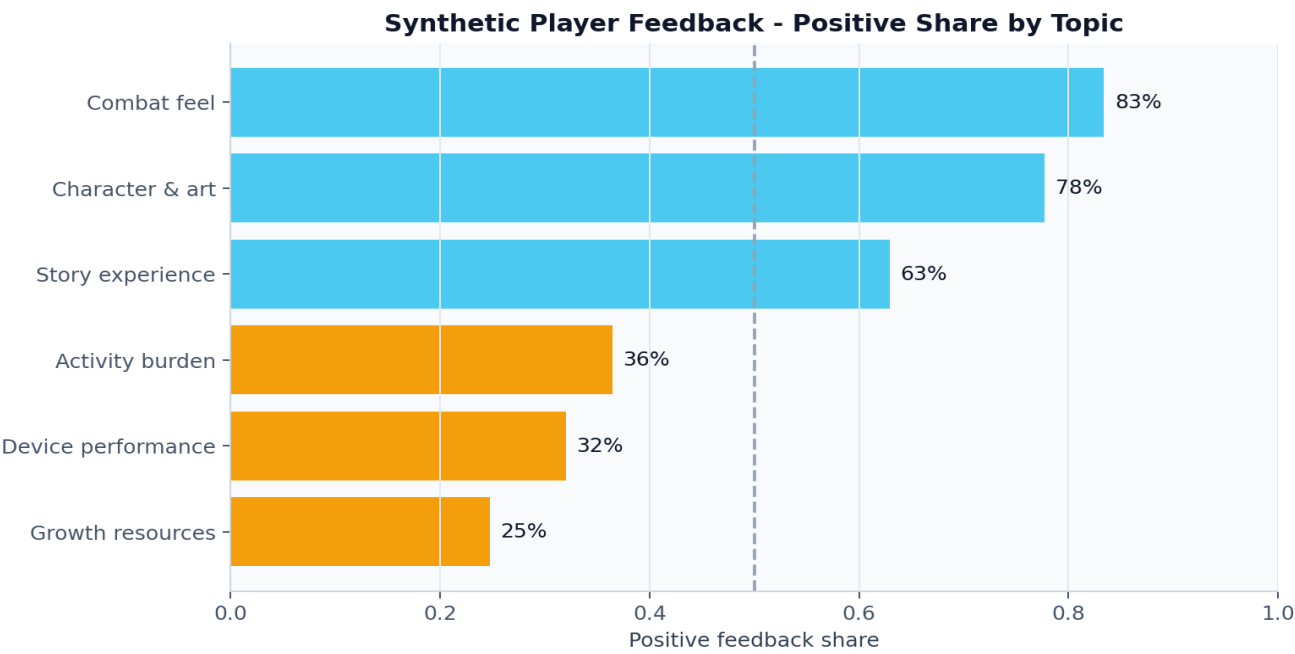
性能信号需要与玩家的预期、控制感和挫败感合并分析，才能形成设计建议。



旅程节点	玩家目标	潜在摩擦	观察证据	研究问题
看到活动	判断是否值得参与	入口价值不清、奖励不可见	曝光→进入63.5%	玩家如何理解活动收益？
准备进入	快速确认规则和队伍	规则密度、阵容成本、加载	进入后仍有流失	哪些信息是进入前必需的？
挑战过程	保持操作反馈和可控感	掉帧、崩溃、失败原因不明	Mobile/Low完成45.4%	性能波动何时被感知为不公平？
完成领奖	确认投入得到回报	反馈弱、奖励路径不明显	完成→领奖需继续跟踪	奖励反馈是否形成结束感？
次日回访	找到继续投入的目标	任务负担、目标断层	回流D7 36.2%	第二天回来要解决什么？

反馈主题用于生成假设，不能代替真实语境

设备性能、养成资源和活动负担的模拟正向率最低，适合作为深访追问方向。



一级主题	二级编码示例	需关联的行为证据	避免误判
活动负担	首奖距离、重复任务、时间压力	任务用时、退出节点、完成率	“内容多” 不必然等于负担高
设备性能	卡顿、崩溃、发热、加载	设备层级、崩溃、战斗失败	区分网络、设备与玩法难度
养成资源	资源缺口、材料路径、角色切换成本	资源消耗、养成阶段、回访	高投入也可能来自主动追求
战斗手感	反馈、镜头、锁定、失败归因	失败类型、复试率、退出时长	不要用单一满意度概括

编码流程：两名研究员先对20%材料独立开放编码 → 对齐定义与反例 → 形成代码本 → 完成主轴编码 → 与行为分群交叉验证。

可用性测试：观察真实操作，不只询问态度

围绕回流首日与活动首段设计4个任务，记录成功、用时、误解、情绪和退出意图。

任务	情境提示	核心观察	量化记录	通过标准
找到版本核心变化	你刚回归，想知道新版本值得做什么	信息搜寻路径、忽略和术语误解	首次定位时间、返回次数	90秒内说出2项变化
组建可用队伍	不用查外部攻略，准备进入活动	旧角色判断、推荐信息和资源焦虑	完成时长、求助次数	独立完成且能解释选择
完成首个活动节点	边操作边说出你在想什么	规则理解、失败归因、性能影响	成功率、错误、卡顿和情绪	无关键误解地完成
领取奖励并规划明日	告诉我你下一步会做什么	反馈闭环、目标清晰度和负担预期	目标复述、回访意向	能找到奖励并形成后续目标

8人	60分钟	4任务	双端
首轮可用性测试样本	单场含回顾访谈	覆盖回流首日关键链路	PC与移动端分层

严重度判定：影响关键任务且多数玩家出现＝S1；影响效率或理解＝S2；局部表达与偏好＝S3。研究报告同时保留成功样本和反例。

深度访谈：围绕具体经历追问，而不是让玩家替产品经理设计

通过关键事件法还原回流、挑战和放弃时刻，再验证需求背后的目标与权衡。

模块	核心问题	追问方式	时间
热身与背景	最近一次登录前，你多久没玩？当时为什么回来？	要求回忆具体日期、触发和场景	8分钟
版本理解	你如何判断3.6有哪些值得做的内容？	展示路径、信息来源、忽略内容	10分钟
关键事件	讲一次你差点退出或最终放弃活动的经历。	发生了什么→如何判断→采取什么动作	18分钟
设备与控制感	卡顿/失败出现时，你如何区分操作、难度和设备问题？	让玩家描述身体感受、情绪和归因	10分钟
价值与负担	什么奖励值得投入？什么时候任务开始像负担？	比较两个真实选择，不问抽象满意度	9分钟
收束验证	如果只改一件事，哪件会让你第二天回来？	解释原因、适用边界和反例	5分钟

主持原则：避免诱导性表达；优先追问最近一次具体经历；把“我觉得大家都……”拉回个人证据；不直接把玩家提出的功能当作最终需求。

洞察必须落到优先级与设计决策

以影响范围、体验严重度、证据强度和实施成本共同排序，避免用声量替代价值。

问题机会	影响范围	严重度	证据强度	实施成本	建议优先级
回流首日缺少清晰目标	高：回流D7 36.2%	高	中：行为已定位，待深访解释	中	P0 先研究后设计
低配移动端挑战中断	中：1,540名模拟活跃玩家	高	中高：完成/崩溃方向一致	中高	P0 性能专项
活动入口价值表达不足	高：曝光→进入63.5%	中	中：需可用性测试确认	低	P1 快速验证
首个奖励距离过长	中高	中高	高：减负实验方向显著	低中	P1 扩大实验
局部文案或视觉偏好	未知	低	低：仅反馈主题	低	P2 后续观察

产品建议（需研究验证）

- 回流首日：90秒版本回顾+旧队伍可用性提示+单一短目标，降低重新学习成本。
- 低配端：自动画质、挑战断点与性能异常后的恢复反馈，把技术故障从“个人失败”中分离。
- 活动首段：入口清楚说明收益与预计时长，首个有效奖励前置，复杂规则渐进披露。

验证闭环与交付清单

研究结论先经过可用性复测，再用灰度或A/B实验判断是否真正改善回访，同时监控体验护栏。

50.3%	44.9%	79.4%	p=0.008
模拟实验组D7回访	模拟对照组D7回访	风险Top20%覆盖流失	D7回访比例检验

交付物	内容	使用对象
研究简报	业务背景、研究问题、样本和成功标准	研发/运营/市场
招募筛选与配额	生命周期、平台、设备、付费和极端行为	研究团队/供应商
访谈与测试提纲	关键事件访谈、四项可用性任务、记录表	主持人/观察员
洞察报告	问题证据、玩家旅程、反例、优先级和设计原则	策划/交互/客户端
验证方案	复测+A/B实验，D7回访为主指标，投诉和付费为护栏	产品/数据/运营

限制与后续问题

- 模拟数据只能展示研究框架和分析能力，不能用于评价真实《鸣潮》版本。
- 本报告未执行真实玩家招募；正式研究需补充知情同意、隐私管理、录音转写和双人编码。
- 进一步问题：海外玩家是否有不同的版本信息来源？PC与移动端之间的体验预期是否不同？

公开背景来源：《鸣潮》官方网站 <https://mc.kurogames.com/main>