

# 游戏评价书

|                                 |                       |
|---------------------------------|-----------------------|
| 游戏名称：永歌岛的回忆                     |                       |
| 小组成员：王峰<br>谭歆      李佩聪      李林金 |                       |
| 指导老师：                           | 陈为                    |
| 联系方式：                           | <b>Wf3966@163.com</b> |
| 日期：                             | <b>2011.5.31</b>      |

# 《永歌岛的回忆》评价书

## 一、他们这个游戏能否在这学期完成？如果不能，如何进行剪裁？

可以。这是一个 RPG 的游戏，其设计模式与传统的 FC 游戏中的记录卡游戏相似，均是借由几个主角，在原本比较羸弱的实力基础下，通过打怪升级已经装备道具的更新，同时随着剧情的发展，增加伙伴，学习技能，提升实力，最后凭借强大的实力与最终的 BOSS 一决胜负。本游戏也是遵循了这个套路。故事情节也还简单，游戏实现过程中主要的困难在于美工和 UI 的设计。

## 二、他们选择的游戏引擎是否合适？为什么？

很合适。OGRE 有十分成熟且方便的图像接口，并支持多种格式的图片，直接支持图像透明，这对于 RPG 是相当有帮助的。当然从另一方面看，RPG 游戏用 OGRE 引擎是有点大材小用了，因为它用到的最主要的功能无非是贴图片以构成整个游戏的场景，而这些 MFC 就可以做到了（当然，会不太方便）。

## 三、他们的设计规划和实现方案是否合理？如果不合理，存在的问题是什么？如何改进？

比较合理。场景最好通过脚本文件来定义，这样的话，在增加新的场景时就不需要修改源代码了。有机地通过串连场景来构成整个故事情节可以减小美工与编程人员之间的耦合，编号人员只需要全心关注于脚本的解析和程序资源的使用及操作，而美工人员只需要关注人物的美化，故事编制人员只需要按一定的规则编写脚本文件并将场景串接起来，以构成整个游戏。这样做就有点 MVC 的意思了，当然编程人员会更加麻烦，需要处理更多的异常情况，但是对于游戏后续的升级和维护工作是大有裨益的。

## 四、他们的游戏开发建议书的最大的优点是什么？

该开发建议书结构比较清晰完整，附有目录，一目了然，首先介绍了该小游戏的各个系统，非常详细地描述了该游戏的游戏界面。他的有点可以归纳为以下几方面：

- **可玩性方面：**从截图上来看，本游戏的游戏界面也与经典的 FC 游戏如出一辙，同时还考虑到了游戏的音乐音效问题和其他的很多元素，使游戏更加多元化，也是游戏内容更加丰富多彩，是游戏更加丰满，拥有更加好的可玩性，可见小组对于游戏的可玩性设计做的比较全面，借鉴了现今游戏的很多特点，基本上做到了很好的移植和重用。
- **在游戏剧情方面：**本游戏的剧情套用了经典的勇者斗魔王的故事背景，主要的剧情流程被划分为穿越、初遇精灵、学习、战斗、成功、结局六大板块，整个故事无不透出相当浓重的冒险气息，虽然剧情有些简单，缺乏那种跌宕起伏的刺激，但是也不失为十分经典的故事流程了。
- **战斗场景方面：**本游戏同样套用了经典的回合战斗 RPG 游戏的战斗方式，同时以文字的方式提供了玩家操作的选择，对于每个出场战斗的角色，玩家可以选择物理攻击、释放魔法、使用物品以及逃跑四个功能，操作简单，容易上手。

- **数据模块方面：**提供了核心算法的伪代码，将俄罗斯方块主程序的主要判断语句列了出来，为以后的开发奠定了基础。
- **开发小组信息：**组员分工明确， 游戏开发工具明确。

## 五、他们的游戏开发计划有什么风险？你觉得该如何控制这些风险？

- **故事的背景：**既然出现了精灵、魔王这种略微偏西化的角色出现，同时，对这些角色的取名也明显的多用了西式的命名方式，而在游戏中却又出现了青鸟、穷奇、混沌、梼杌等等在中国神话中频繁出现的仙兽魔兽，使得整个故事的背景有些不伦不类的嫌疑，使游戏的世界格局显得有些模糊了，使玩家不好拿捏。另外，游戏的剧情缺乏支线，而一味的进行主线任务，而无支线剧情在旁起到渲染推动作用的话，游戏也会略显单薄，添加必要的支线剧情，不仅可以推动剧情的发展并完善世界格局，也可以使游戏和剧情更加丰满，大大的提高游戏的可玩性。
- **战斗场景的设计：**在本次的游戏设计中，显然对于战斗场景的设计还不够深入，许多必须要解决的问题都没有提到，比如战斗的顺序、出场人物的选择、遭遇怪物的条件等等，这些都是作为设计战斗场景所不可或缺的，在很大程度上影响了战斗的最终走向。战斗画面的设计同样也是十分重要的，战斗场景作为此类 RPG 游戏最重要的一部分，其战斗效果在很大程度上影响着整个游戏的质量，好的战斗画面可以大大的提升游戏的可玩性，而如果战斗画面设计不好的话，则会减低玩家的兴趣，无法达到引人入胜的效果。
- **游戏数据的设计：**对于这样一款 RPG 游戏来说也是至关重要的，游戏中人物、技能、装备、道具的设计，都将决定游戏的成败。特别是像一些人物成长、属性加成、伤害计算有关的数据，更是与游戏的难易程度息息相关，容不得半点马虎。如果这些数据的设置稍微出现一点偏差，虽然还不到差之毫厘，谬以千里的地步，但是却极易造成游戏的失衡，要么玩家角色战斗力过于突出，对付怪物易如反掌，这样战斗就失去了原有的趣味性，而游戏也必然将失去其吸引玩家的砝码。要么玩家的成长过于困难，在战斗中玩家举步维艰，在战斗中每每落于下风，如履薄冰依然无法取得战斗的胜利，这样的话游戏的困难度则太高，依然会渐渐失去玩家的亲睐。所以对于这些至关重要的游戏数据的设计必须慎之又慎，并且需要经过反复的测试方能做到恰如其分。
- **其他方面：**游戏的画面、人物的形象、装备的造型等等也都将对游戏的可玩性造成相当重要的影响，在这些方面也同样需要下足功夫，力求将游戏的界面做的惟妙惟肖，能够深深的打动玩家，这样才能使游戏更加的成功和受欢迎。