**游戏开发建议书互评**

黄程颢

3110101333

我评价的是梁帅龙 这一小组 “疯狂的快递”这款游戏。游戏的主要玩法是玩家所扮演的角色是接到短信去拿快递的同学，期间会经过不同的场景并需要玩家自己选择路径，使用道具，避开障碍，完成一些随机发生的事件，在规定的时间内到达终点拿到快递。这款游戏的玩法给我的感觉像一款融合了冒险与跑酷元素的游戏，因为它给了玩家比较开放的场景，玩家也可以选择在场景之中随意探索，但计时和关卡的设定也致使游戏的流程是一段一段可能给玩家的连续性的感觉并不会很好。在游戏的设定上已经有了很高的完成度，已经有了整体场景的和人物的原画，因而随后在实现这方面的建模等内容直接有参考会比较容易进行初步实现。在游戏内容方面也已经有了比较具体和详细的人物类型与人物属性设定，人物都有鲜明的特点；不同风格的场景以及每种场景特点设定；随机发生的游戏过程中的事件设定，而游戏的目的简单明了就是用最快的速度到达目的地拿到快递完成任务，因而游戏已经有一个自己的玩法内容，并且十分简单容易上手。

我认为在这款游戏中玩家与各种游戏元素形成良好的交互会是游戏中核心与最有意思的部分，游戏提供了紫金港作为游戏的大地图，玩家可以自己选择取快递时所走的路线，给玩家选择的自由，同时游戏过程中的道具系统可以发挥想象给玩家提供有趣的功能来增加乐趣，其次角色在选择了一条路线之后还要随时应对可能发生的突发事件这增加了一定的挑战性，这些元素合并在一起就构成了这个游戏的主要玩法也是游戏主要的特色。游戏中目前最主要的缺点我认为是游戏角色和相应的能力都比较多如果再考虑到和场景形成的交互最后会很难进行平衡，势必导致比较弱的角色会没人选择如花痴和逗比，我认为对角色设定应该保留每种角色最主要的一个优点和缺点在进行深入考虑设定角色的能力，与环境和道具可能产生什么样的互动，这样会大大增强玩家的游戏体验，增强游戏可玩性。