游戏策划互评

所评的游戏策划为“疯狂的快递”。

首先就游戏的创意方面。游戏以生活中的取快递为背景，贴近生活，角色设计上也贴近日常生活同时不乏幽默，很有趣。

其次是关于游戏内容的设计上。游戏的内容主要为在规定时间内从一个地点前往另一个地点，路程中有各种不同的场景或道具等会对游戏者产生影响。根据我的理解，该游戏的可玩性主要源于不同角色和不同路线所带来的多样性，玩家需要选择一个角色并根据该角色去优化适合自己的路线。对于角色的设计，乍一看很贴近生活也很有趣，但仔细想想会发现角色间的平衡性几乎没有，这样可能会导致游戏中的大多数角色成为“大隐藏”，从而使可玩性严重下降。而对于路线，从目前的区域来看，大多数并没有明显的角色优劣区分，这样算是对角色特性的一个平衡，但有些却明显对某些角色不利，这样的设计也可能会导致平衡性的问题。

该小组的游戏开发进度目前已比较高，游戏的框架已经搭建完成剩下只是需要填坑，角色的原画设计也已经完成接下来需要建模并设计动作等。我相信该组能够按时完成并有充足的时间用于测试和扩展内容的开发。

我玩过一款游戏目的有些类似的游戏叫Mirror’s Edge，都是需要从一个地点前往另一个地点。但这一款游戏主要以跑酷为题材，可玩性主要为不同路线的选择和在都市的建筑物间穿梭的爽快感。我认为该组可以借鉴一些类似的元素，在路线的设计上更有多样化例如穿树林、翻窗户等，引入一些追逐的元素增加一些紧张的气氛，在路线上增加一些随机的元素，也可以在角落里放一些彩蛋。

最后提一句，对于在游戏暂停时插播广告这一点我真是相当反感。