環境建模不錯有表現出當時的**情景跟慘狀**，一開始的教學關卡的引導做的不錯但有點太急著把整個系統表現出來，少了一點**系統的探索**的樂趣。遊戲可玩**場景太少**。

**建議﹕**應該是一開始不開放狗狗可以檢東西跟操控，讓玩家對於那個點或是收集物保有好奇感。在之後的開放狗狗可以檢東西跟操控的系統後就會有原來如此的效果回頭收集沒有收集到的元素。加深玩家對場景的印象和記憶。

第二個玩法系統的躲藏潛行的玩法系統有點太過**單薄**，建設可以參考「魔鬼戰將」或是「暗影戰略：將軍之刃」加深玩法系統不讓遊戲性太薄弱。

中間**文字劇情太過多**，大多數都是純粹的對話，建設增加多一點選項，讓**選項造成對後面劇情的影響**。

沒有足夠的**獎勵**讓玩家**對於遊戲期待感**有所增加，玩到一半有一種**文字閱讀**的感覺而不是在玩遊戲上。在過關後只有劇情上的**好奇感滿足**沒有得到很好的**回饋**，在整體的玩家想要探索遊戲情景的**原動力**不足，很容易讓玩家玩到一半就大**概了解整個遊戲的走向**。沒有一個**好奇的動力**去讓玩家繼續探索遊戲下去。

劇情上OK

美術OK  
遊戲性完全不行，沒有一個遊戲帶給玩家新奇的體驗，完成關卡時的滿足感，了解了當時背景後對於事件發生的各種情感等。