问题1：你觉得《超级马里奥兄弟》（也被台湾盗版商错译为《超级玛丽》）这款游戏有什么吸引人的地方？

同样的关卡，每一次玩的时候都能带来不同的乐趣。这个游戏给玩家带来的总是一模一样的阻碍，而玩家要考虑的就是该怎样解决这些难题。

玩法易上手, 玩法比较轻松，难度循序渐进不至于让人沮丧没有成就感，分支路线恰当。

在当年信息技术极度不发达的时代，超级玛丽作为红白机游戏时代的开创者，以其精简的画风和独特的构思提升了玩家的游戏体验。

游戏闯关方式多样。虽然关卡中怪物是在固定地点固定时间出现的，可是玩家在解决这些难题的时候可以采用各种各样的方式，你可以踩死怪物，也可以躲避怪物，甚至可以选择彩蛋直接跳关，到底如何通过这就在于玩家自己的选择。

因为它地图中的彩蛋，和各种陷阱，让人失败后感到很不服气，想继续挑战。

问题2：你觉得这款游戏有哪些不足之处或是有哪些可以增加的元素？

可增加：

可以增加一些游戏里的隐藏条件，在玩家达成隐藏成就后，能够获得额外奖励或者开启额外的故事关卡。

可以增加宠物机制，不同的宠物赋予角色不同的能力，可玩性更高。

不足：

关卡模式太过单一，相同的游戏玩家在通过几次的尝试后便容易失去对游戏的兴趣

剧情简单没有悬念，道具和敌人种类少，只有主线目标

问题3：如果让你去玩一款这种类型的游戏，你希望它的关卡设置像经典版的马里奥一样循规蹈矩，还是希望更出人意料一些？

大部分人觉得如果关卡设置能够更加出人意料。这样的话可玩性就能提高很多，也能更加吸引玩家，在玩家被完全出乎意料的陷阱淘汰掉时，他们内心肯定会很不服气，从而继续玩下去。

更出人意料一下（马里奥制造里面有很多玩家设计的关卡都挺有意思的）

希望出乎意料点 最近很火的游戏很大一个因素就是自由，能让玩家长时间游玩得到一些新的感觉