差点把这个文件夹忘了，整理的时候发现以前还在比较详细的记录一些游戏，最近都是在备忘录里记录一些动漫或者游戏特别出色的点，挺久没详细的写过了，最近在玩无主之地3，顺便写一下吧。

优点：

1. 出色的画面，这个没什么说的，特有的画风，很Nice
2. 出色的怪物设计，由于最近在玩3,之前一部有点忘了，以3举例子吧
   1. 有一个体型特别大的怪，皮很厚，分为火雷酸冰几种，每种的攻击都是特定的属性，但是身体后面都会背一个大罐子，猜测是装属性攻击的东西的，弱点就是这个罐子，罐子背在背后，但是会在脑袋旁边漏出一截，打这个罐子血掉的特别快，我特别喜欢用狙打这个罐子，两下就死，比较爽
   2. 其他好像没什么特别出彩的，但是每种怪物都很特别
   3. 有的怪物会设计成有两个血条，这两个血条属性不同，需要切换武器打，当兵比较多的时候，需要频繁切换武器去应对不同种类以及不同状态的敌人，会让玩家有策略感
3. 特意把枪械留到最后，他枪的设计真的太棒了
   1. 厂牌：他里面的枪都是工厂生产的，不同的工厂会有特别的属性，比如有的工厂生产的枪换子弹的时候会把枪扔出去，有的注重快速，有的注重伤害，有的就玩特殊（虽然我到现在也没记哪个厂牌对应什么属性，都是感觉哪个等级高属性高好用就用哪个）
   2. 属性：分酸火雷冰辐射，每种都有特殊属性，其中几种还会对特定的怪物有奇效，比如机甲类用别的武器打血掉的特别少，但是用酸武器打会持续腐蚀，血掉的特别快，加上出色的特效以及掉血飘字，成就感爆棚

缺点：

1. 其实如果只说fps方面的话，我感觉是没什么缺点的，但是他融合Rpg了
2. 我个人感觉还有优化空间的是技能不是特别突出，可能每个英雄只有一两个存在感比较强烈的技能，其他都是多数被动
3. 第三代改进了一个点，就是跑图，2代跑图真的跑死我了，3代加了个快速移动，不错
4. 地图标记的不够明显，地图太复杂了，虽然第3代提示个地图都改进了很多，但是还是有点不够一目了然，可能玩巫师或者gta5这种把路线都标出来的，被惯坏了把
5. 2代有点忘了，但是3代我只过主线的话，怪等级比我高好几级，贼难打，不知道是故意的还是鼓励过一些支线
6. 有一点忘了，他的boss战设计我觉得真的挺垃圾了，我比较喜欢的Boss战设计是玩家可以通过Boss的行为进行规避，boss的行为可以相对隐蔽，也可以让玩家有几次交学费的过程，给玩家的反应时间也可以短，但是一定要是可预测的，这样成就感会很强，并且玩家会觉得是我不够强，而不是你设计的有问题，我感觉最脑残的设计就是见面杀，给玩家挫败感会很强,他的boss战设计就一个字：乱，是真的非常乱，虽然也有一些技巧吧，但是真的是乱，我2代和目前3代的几个Boss，基本都是莽过去的，很多攻击和伤害设计的莫名其妙，而且还会有很多杂鱼在旁边恶心你，虽然官网可能也是想让你通过杂鱼倒地再起，但是真的乱