姓名:吴嘉雯

专业:浙江理工大学设计与艺术学院设计学专业

时间:2018年4月23日 22:42

地点:腾讯QQ

年龄:19

性别:女

概要:

(1):游戏的胜利条件太渺茫

(2):游戏的界面太单调

(3):游戏的道具太少

建议:

(1):游戏界面可以找外包

(2):游戏的回合制可以改成每个关卡开始每个玩家有多少条命,每次被狼抓到就减少一条命,如果在时间结束以前名没有被消耗完或者玩家找到出口,则游戏玩家胜利.

(3):游戏的特殊夜,月圆之夜,人类的体力会减弱,新婚之夜则不允许杀戮

(4):游戏的特殊装备,比如说人类可以有凿开墙的工具(如:炸弹,锤子),还有可以定住人的喷雾(如:防狼喷雾),可以减少脚印的药水(如:隐形药水),可以改变时间的药水(如:时光药水)

(5):APP刚开始需要一个故事描述页

(6):每个关卡的分数可以将玩家还剩余几条命加入进去

(7):玩家每次被抓住,则敌方可连跳两级

姓名:王星

专业:北华大学经济管理学院会计专业

时间:2018年4月30日 15:30

地点:微信

年龄:20

性别:女

概要:

(1):游戏的视角过于奇怪

(2):游戏的界面丑

建议:

(1):游戏视角建议改为第一人称视角

(2):游戏的侧重点最好在迷宫的破解上，而狼人的追捕应该只是加快游戏进程和给玩家更好的游戏体验。

(3):游戏的装备尽量多元化，包含不同体系、不同元素进去。

姓名:陆冰冰

专业:上海大学生命与科学学院生物工程专业

时间:2018年4月28日 19:30

地点:腾讯QQ

年龄:20

性别:男

概要:

(1):游戏界面不符合心意

(2):游戏功能过于单调

(3):缺少情节主线

建议:

(1):下方的功能菜单区不够美观,结构不够合理,影响游戏体验,建议讲功能模块拆分(如:控制左右的方向的按钮改成呼出唤醒式,角色状态信息等参数可以移至主界面上方,技能背包改成收放式)

(2):游戏画面采用全遮罩不够美观,人物的圆形视野游戏体验不好,建议采用九宫格制动态视野,还有游戏中的墙可以采用两种方案,九宫格内显示还是不显示,经讨论决定采用显示的迷宫墙较为合适

(3):游戏的关卡连贯性不够,应该以神话故事,经典通话或者现实中的事迹结合,创新也是可以的,但是连贯性要把握好.

(4):游戏设定可以设置为狼人刚开始在自己的区域内走动，当人类开始走入狼人的区域边界时狼人就开始自发的追捕人类。在游戏迷宫刚开始的时候，狼人较少，在迷宫出口出狼人较多。

姓名:郑玲玲

专业:安徽工业大学材料科学与工程学院材料加工工程系

时间:2018年4月30日 20：27

地点:微信

年龄:19

性别:女

概要:

(1): 第一种方案是狼人与两个人类同时进入游戏狼人胜利的条件就是不能让人类比狼人先找出迷宫的出口。狼人胜利的条件就是把两个人类吃掉，或者第一个找到迷宫的出口。

(2): 第二种方案就是狼人先进入迷宫过了大概3.4秒之后，有10到20个人同时进入迷宫，狼人可以打败单独的一个人类，并且可以和两个人类打平，狼人与人类缠斗时附近的人类会问声赶往，但是如果同时有三个人类出现狼人就会被打败并且输掉游戏。狼人胜利的条件是把所有人类吃掉或者走出迷宫。

(3):可以有标记曾经走过的路的装备