姓名：倪元晟

专业：统计学

时间：2018年4月21日 15：30

地点：理四-409

年龄：20

性别：男

概要：

（1）游戏基本功能的介绍；

（2）关于游戏取消回合制，增加和狼人对抗环节。

建议：

（1）界面一般，对于玩家来说还行

（2）有些玩家喜欢在玩游戏的时候有种刺激的感觉，假如说人类在升级的时候速度加快，但是体力跟行走的距离呈一定的关系，玩家行动慢，体力消耗速度慢但是血量有很多，那么他在一回合规定时间内行走一定的距离；玩家行动快，体力消耗速度快假如说体力上限变化不大的话，那么他在一回合规定时间行走的距离和前者相比差不了多少。从这种意义上说体力和回合时间来说是一对矛盾关系。假如说玩家只在规定区域内走，狼人随机搜索假如说搜索不到你，那么这样游戏是没有任何意义的。视野范围限制在很小的范围内，狼人假如说随机搜索不到玩家，会影响用户体验感。

（3）游戏的回合机制可以消除掉，狼人和玩家同时移动，玩家可以通过捡到道具和狼人直接对抗这样玩家容易高兴满足，游戏体验感加强。

姓名：毛家璇

专业：通信工程

时间：2018年4月21日 16：00

地点：理四-409

年龄：21

性别：男

概要：

（1）游戏基本功能的介绍；

（2）关于用户游戏体验感的讨论。

建议：

（1）界面对于一般的玩家来说能够接受，觉得这款游戏有一定的新鲜度；

（2）迷宫随机生成，需要确保狼人和玩家之间能够有一条互相联通的路径，假如说狼人随机行走，玩家找不到狼人，能够确保玩家能赢得游戏，狼人行走的算法中，可以设置将狼人朝向玩家方向移动，让玩家觉得狼人时时刻刻在追赶着人类，符合游戏本质，增加游戏可玩性。

（3）游戏关卡出口是以门的形式画出，可以设置一个假门，玩家进入该门之后发生随机事件，比方说获得装备，将玩家迅速传送到狼人旁边等事件。

（4）关于游戏的道具，可以设计一个钥匙和一个宝箱，钥匙和宝箱随机生成，玩家捡到钥匙后，碰到宝箱并打开可以获得一些道具，玩家没有捡到钥匙但是碰到了宝箱，可以将宝箱理解为障碍物，铲子道具不能挖开宝箱。

姓名：何婧雯

专业：商务英语

时间：2018年4月30日 10：00

地点：理四-一楼楼梯口

年龄：20

性别：女

概要：

（1）游戏基本功能的介绍；

（2）增加游戏剧情等

建议：

（1）游戏本身具有一定的随机性，可以在人类行走的过程中改变迷宫内一些障碍块的位置，增加游戏的随机性。

（2）游戏本身是像素类迷宫游戏，做成2.5d类游戏游戏真实感更加强一些，假如说做成2d的游戏，玩游戏过程中看不到周边的物品就使得游戏显得很无聊，顺便可以在游戏界面上增加全景地图，知道当前用户所在的位置。

（3）游戏过程中可以增加一些功能，例如特殊道具，增加游戏的可玩性，也可以在游戏过程中增加一些特殊洞口（只有人类才能进入），洞口通往另外一个只有入口的迷宫，迷宫内摆满了道具。

（4）在游戏开始前增加游戏剧情，使游戏围绕着这一游戏剧情主线开展下去。