死亡搁浅----我心中的完美rpg

死亡搁浅又名开车模拟器，修路模拟器，点赞模拟器，以及谢谢你陌生人，作为2019年11月发售的游戏恰巧赶上了国内疫情最严重的时候，当时我听到这个名字——死亡搁浅，就觉得这名字真帅啊，可惜那时候死亡搁浅还没有上pc所以我就没怎么关注，终于在2021年四月购入但是作为一名不好吃热豆腐的人直到同年十月才开始游戏，而今天我终于把他玩完了，现在我终于能放下心来谈谈它了，在我心中这是是一款满分的游戏，也是一款满分的RPG。

作为一款rpg游戏有些东西是不能被省略掉的，死亡搁浅很清楚自己要表达什么，巧妙地精准的保留了让玩家体验的过程，我们扮演一名送货员，以他的视角接触到各式各样的人，经历各式各样的事，在这个过程中，我们发现阴谋，产生怀疑，跟随山姆的脚步，最终了解真相。这是一个完整的故事，也是一个好故事，明线与暗线一直交错纠缠，在游戏前期给了我很多疑惑，没想到在最后两条线其实始终是一条线，算是一个出乎意料的展开吧，但前期的伏笔又能把一切都说的通，单论故事性死亡搁浅就已经是非常优秀的程度了

死亡搁浅不像一般的rpg以繁琐复杂重复的战斗作为延长游戏时间的手段，安安静静的送货就是游戏的一部分，我个人是非常喜欢这种形式，当一个人走在大山之中河流之上，总会让我沉浸于送货以至于偶尔的战斗也会让人厌烦，不过这样也显得听着音乐的送货过程无比安心无比珍贵，随着主线的推进，在游戏性上一直都给人惊喜，各式各样的玩法，以高科技为基础奇思妙想出的道具与设施使得我们的送货过程充满了可能性，送货方式不再单一，这真的很振奋人心，做出一款送货游戏并不难，但死亡搁浅的送货不是游戏里的送货而是送货的游戏

给我另一中震撼的是死亡搁浅无与伦比的沉浸感，一款送货游戏并不神奇，神奇的是动用如此大的资源，花费如此深得心思创作出一款送货游戏，我们可以清清楚楚的感受到制作者所想要传达给我们的想法，配合着游戏画面与音效，我完全沉浸在了游戏之中，这是无论什么都比不了的，随着镜头的运动，场景的变化，有一种电影的质感，玩完之后就像看完了一场电影一样，惊险刺激，又回味无穷

在死亡搁浅中危机与灾害使人们支离破碎，玩家和山姆一起在末世中运送货物链接网络把人们团结起来，而我们的主角山姆是一个患有接触恐惧症的人，以山姆的视角我们开始了孤独的旅行，在这个世界中我们行走在空无一人的土地上背负着沉重的货物前往危险的地方，孤独是最好的形容词然而我们并不孤独，这个世界保留下了其他玩家的建筑，我们虽然看不到他们却能够感受到他们，河流上的大桥与梯子，悬崖上的绳索，荒野的充电桩，路边的寄存器，山脊上的滑索，以及各式各样的路标，前方bt，走这边，keep on keeping on ，他人的参与让我们的旅途不在一人独行，我就像山姆害怕与人接触却又不得不与人接触，当最后一切结束，山姆终于不再是一个冷漠的旁观者，在连接人与人的过程中，山姆也自然而然的融入到了这个巨大的网络当中，不在害怕失去，就像我们害怕失去朋友而不愿意再交朋友一样，这本就是无法避免的，我们应做的就是勇敢真诚的面对他人

谢谢你陪着山姆的洛

谢谢你陪着我的山姆