最大的问题：制作的粗糙感

主观问题：设计者希望玩家感受到自己置身于一个比较真实的世界，这个世界以1960年代的美国城市为原型，但是在细节上的粗糙感对此破坏很大，可以说给人的感觉就像个空壳子，并不是活生生的城市

为什么认为细节粗糙？

第一点，玩家对游戏世界的改变比较有限，边界明显。除了按部就班做出的那几样改变之外，几乎没有自由发挥的机会

第二点，真实感太差。这点可以通过许多细节表现出来，太多太多例子了

客观问题：任务重复感太强

优点：飙车、射击、近战的手感非常好，玩着觉得很刺激，不需要太多思考和记忆

对群像的描述还可以，但是对城市的描绘太少，没有历史感