

(請先玩完再來看)

(評分在最後)

我先來講我的感想吧。

我覺得這是一個做的挺精緻的黑暗系(? 小品解謎遊戲, 整體節奏流暢, 劇情做得吸引人, 令我想要繼續玩下去, 關卡的部分做得不難, 不容易卡關,

背景音樂和音效也都配得很適當,

還有虐角虐的毫無心理負擔(X

有一些細節部分也做得很棒, 像是地下室的裂縫,

還有雙燐小姐在第二層踩到機關隨後的對話更動也不錯, 甚至正反面的劇情回答也能改變結局!

總共五個分歧結局(不含GameOver)也很有趣。

做為一個小品作品我覺得真的是很優秀的了,

讓我完全自愧弗如啊...

因此請恕我雞蛋裡挑骨頭, 找一些小細節請作者改進了。

(當然也有可能有我沒找到的)

我就順著我遊玩的過程講吧。

1.第一個我覺得是個不小的問題, 也就是「裝備」的問題。打工仔怎麼想都不會有劍還有盾吧.....還有技能有魔法欄也很妙。

2.再來是收書的部分, 這裡有兩個我覺得可以改進的地方。

首先是雙燐小姐的移動範圍, 我想這是設定隨機的吧, 所以只要夠久她就會移動到書旁邊(那怎麼不自己收?)

因此我覺得應該把她的行動範圍限制在櫃台內。

(設不可穿過、低於人物的空白劇情即可)

第二個是小細節啊...就是收到的書不會進到道具欄。

雖然要設定道具麻煩，但畢竟是重要的細節。

3.再來是到拿鑰匙的部分，也就是愛特絲小姐在拿到鑰匙後不能自己試鑰匙，這裡其實還好，但能改進就更好了。

4.再來到地下室了，牆上三張紙的句子不知道是基於什麼理由選的？我想，如果這三句可以跟後面三個關卡做連結就太棒了！像是第一張寫「失敗為成功之母」（不然我第一關都不知道該不該試按鈕，還以為要用SL大法之類的...）

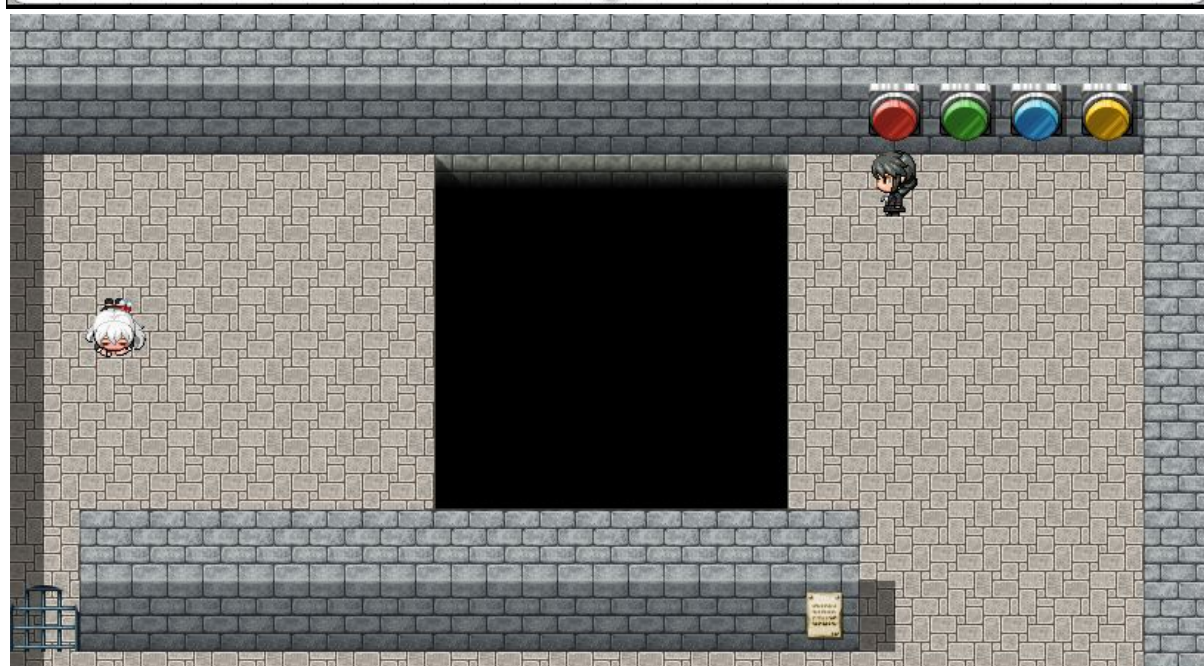
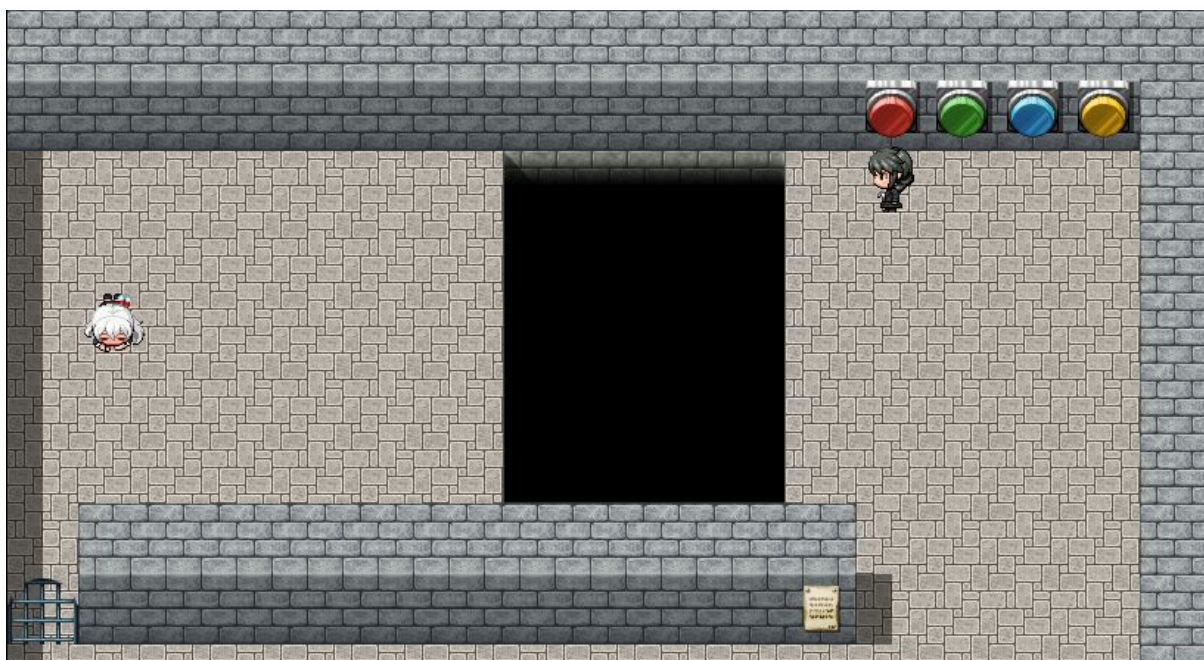
5.(上面那一條其實也可以適用這一項，也就是線索太少)  
到第一關，我有找到三個可以做修改的地方

第一個是個細節的部分，也就是「不知名的鑰匙」在誰的身上？雖然在MV的設定是道具在「隊伍」中，但如果是有「分別操作兩人」的情況，可以把道具設定在擁有者才會出現的狀況會比較好。

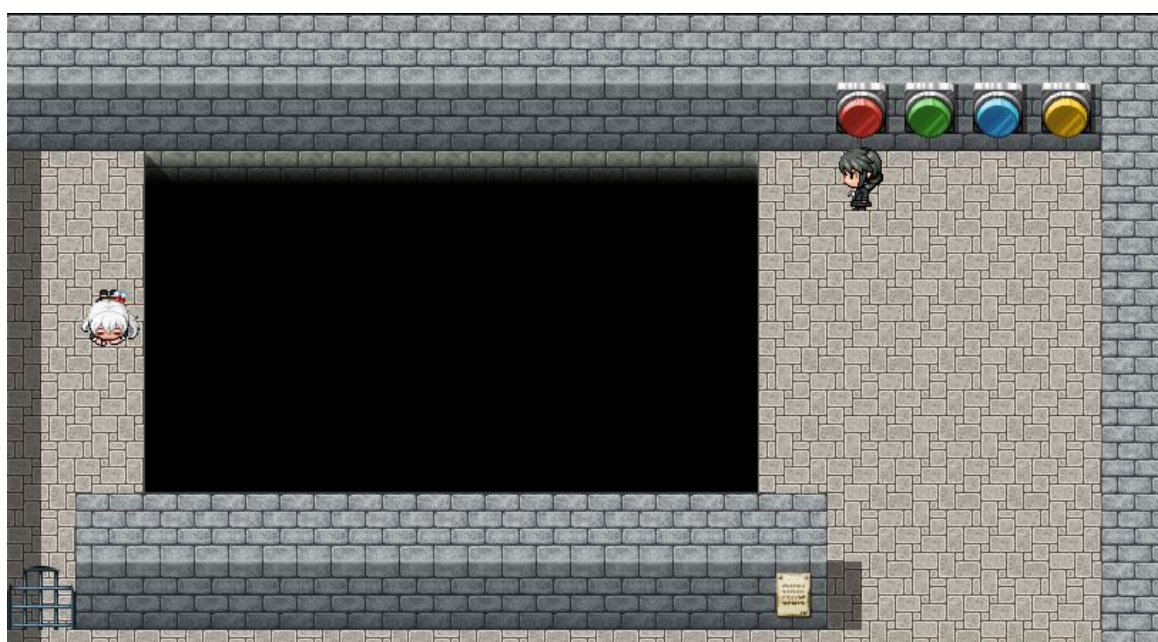
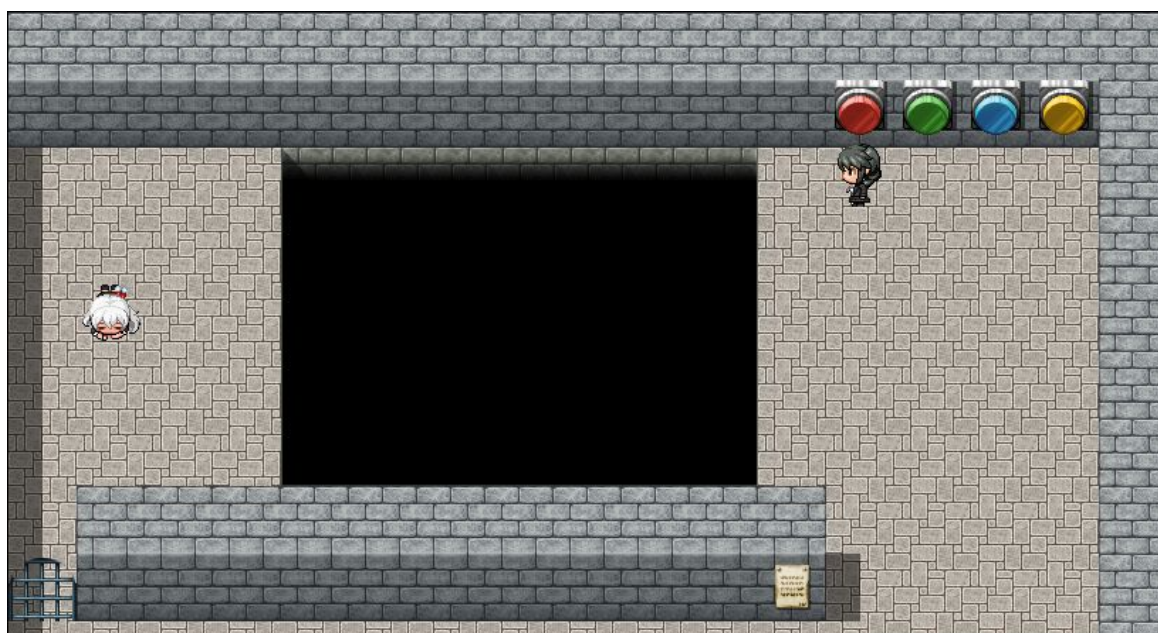
第二個是在按錯按鈕時，愛特絲小姐身下的地板向內縮的情況：（先上圖）











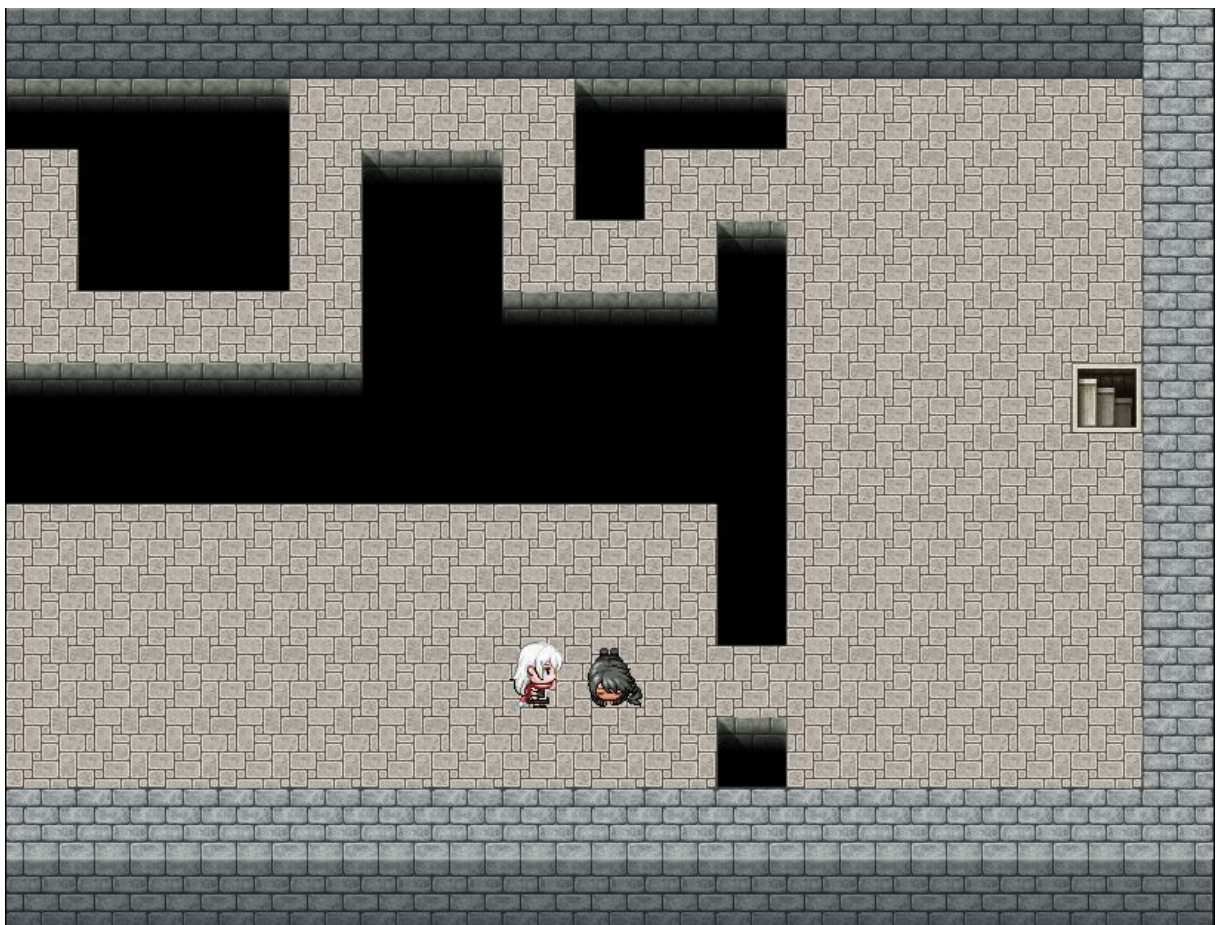
(雙燁你怎麼笑得這麼開心)

以上五張圖可以發現，愛特絲小姐沒有隨著地板移動。這是不合理的(代表了沒有摩擦力)，正常情況應該是愛特絲小姐隨著牆壁收到牆邊後因沒有支撐而掉下去。

第三個不算問題，但是可以修改的，就是按鈕按對之後可以保持按下去的圖像，這樣也不用再放不用再按的劇情

6.再來到了第二關，有一個小細節的部分，就是雷打下來跟雙燐小姐趴倒的時間可能需要再做調整。

還有這裡有一個BUG!!! (先上圖)



(QQ)

當雙燐小姐與愛特絲小姐對話完後，如果再往回走，照樣可以觸發機關，然後若因此而死，遊戲就會進行不下去!

(因為愛特絲小姐這個劇情已經消失了)

也就是在通關後請把做為關卡的劇情結束掉。

7.最後一層了，有個地方有點小突兀。如果在之前選了正面的回答並且前兩關無人死亡，在這裡雖然描述「前管理員往愛特絲刺去」，但卻是刺到雙燐小姐身上。從另一條世界線可以知道是替愛特絲小姐擋下，但只看這裡的話就會令人有疑慮。我有兩種解決的想法，複雜的是前管理員左移後雙燐小姐推開愛特絲小姐擋刀，簡單的就當前管理員原本就要刺雙燐小姐就好了。

以上！

總結一下，

雖然我挑了不少這部作品的問題，但事實上我是很開心地在玩這款遊戲的，也就是遊戲性很佳的意思。

雖然有一些細節上的小問題，但那也不過是細節。

(當然有BUG就另當別論了)

因此我給予這部作品的分數是.....8.9分!

(遊戲性+10.0-BUG 0.7-不合理的小細節 0.4) (有BUG真的很傷)