

(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,

還有雙燁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。

首先是雙燁小姐的移動範圍, 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。

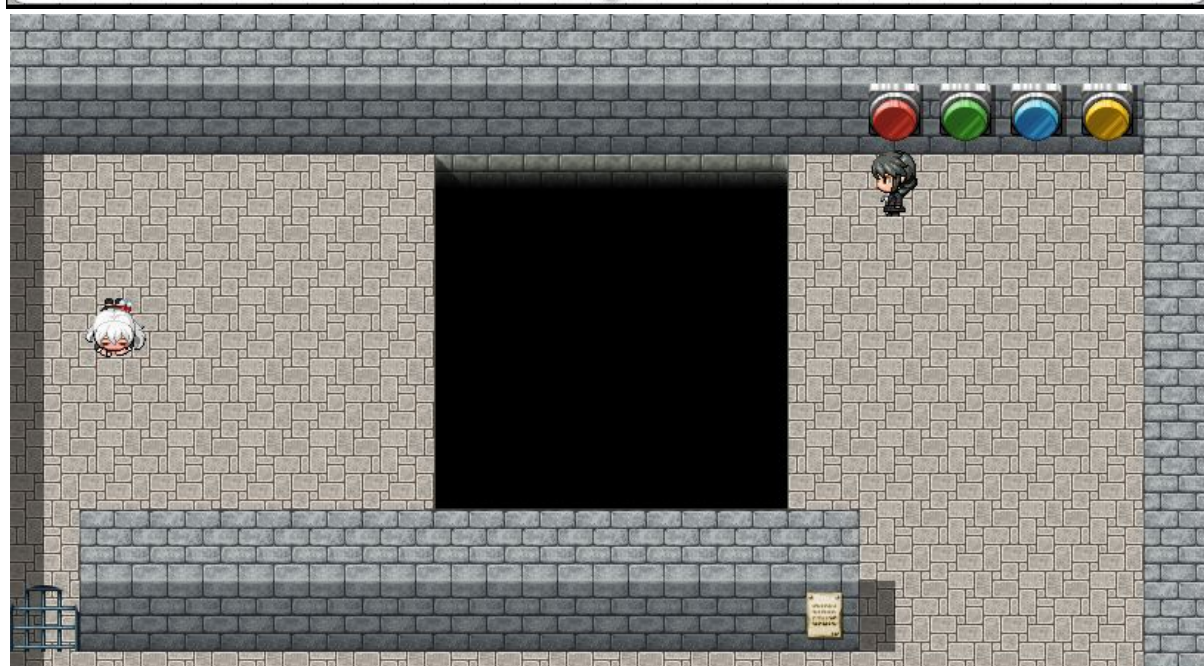
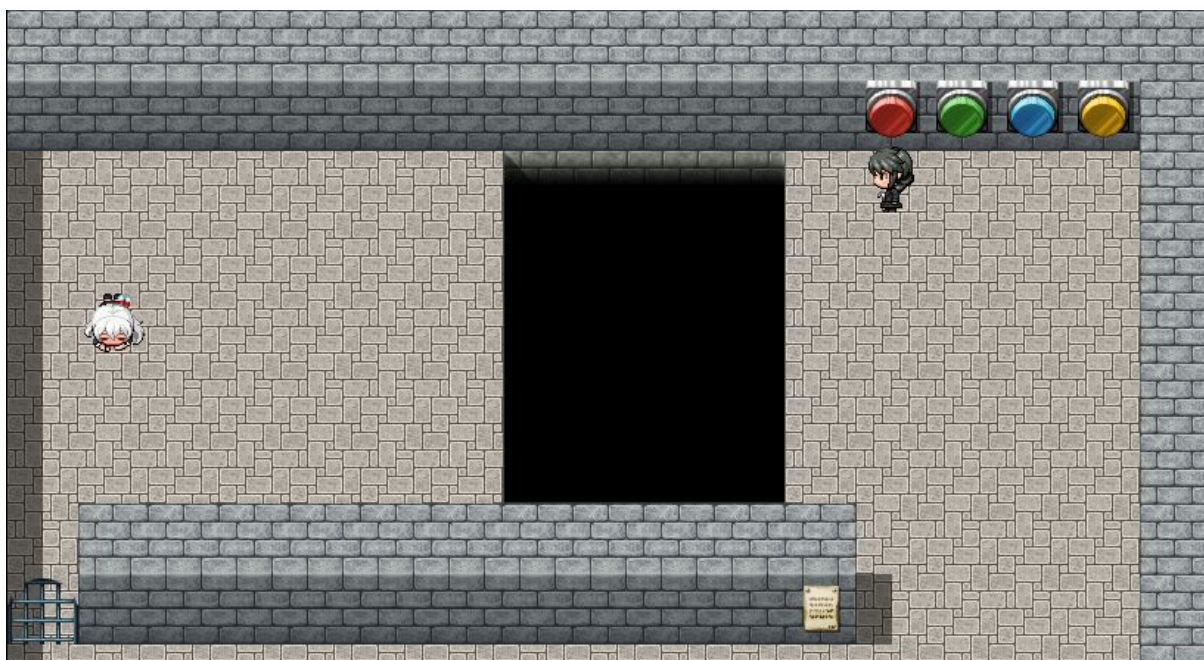
4.再來到地下室了，牆上三張紙的句子不知道是基於什麼理由選的？我想，如果這三句可以跟後面三個關卡做連結就太棒了！像是第一張寫「失敗為成功之母」（不然我第一關都不知道該不該試按鈕，還以為要用SL大法之類的...）

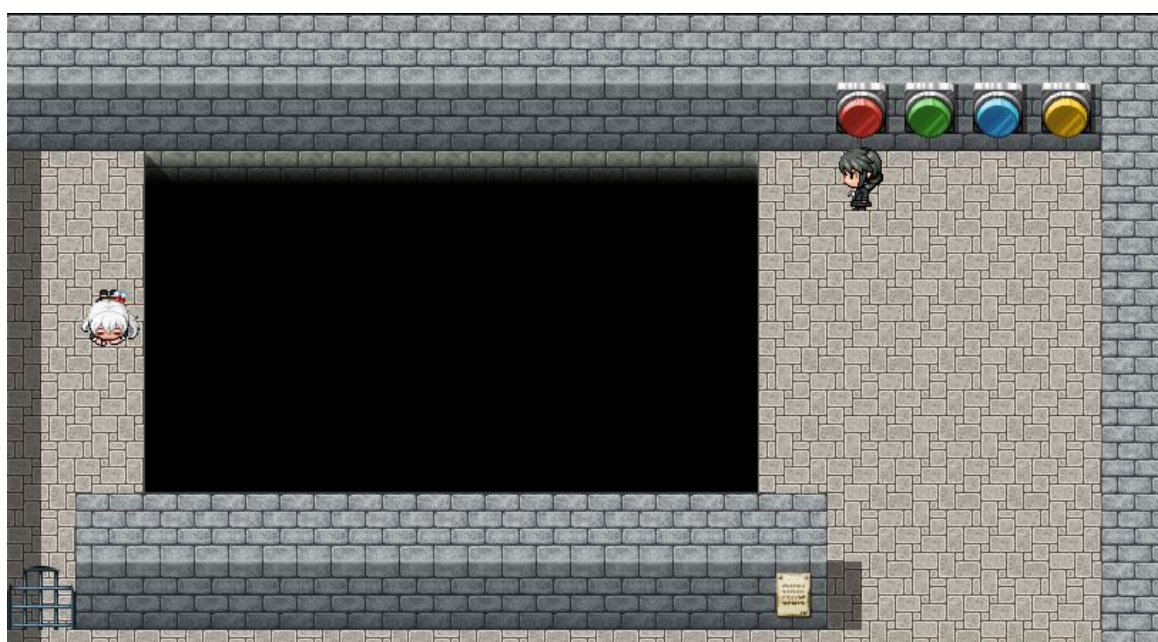
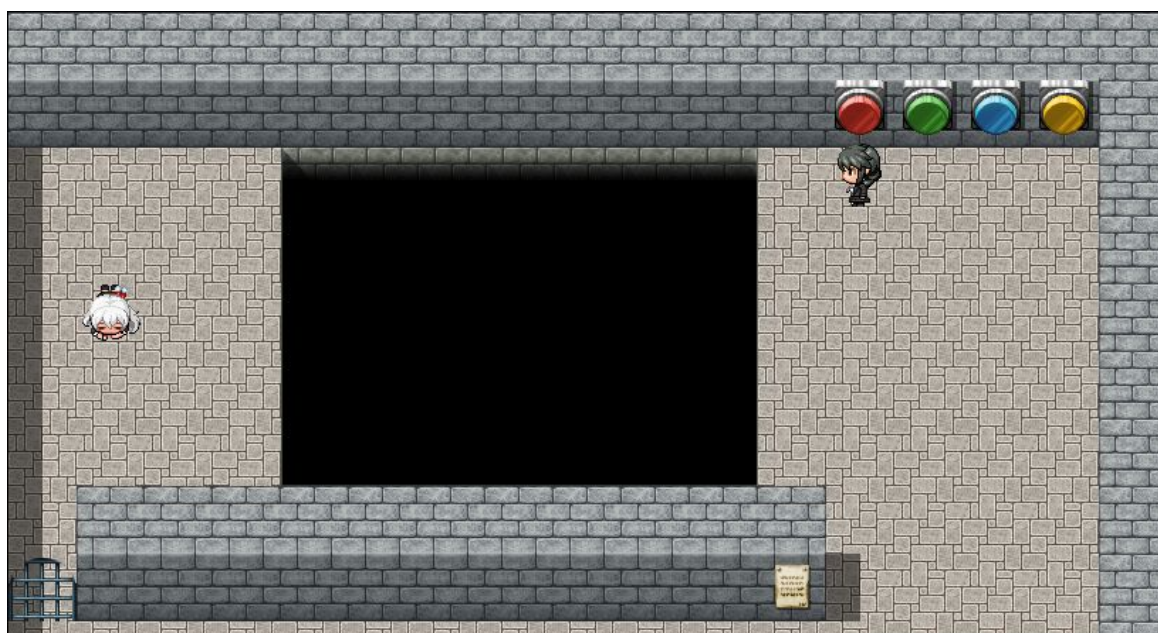
5.(上面那一條其實也可以適用這一項，也就是線索太少)
到第一關，我有找到三個可以做修改的地方

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）







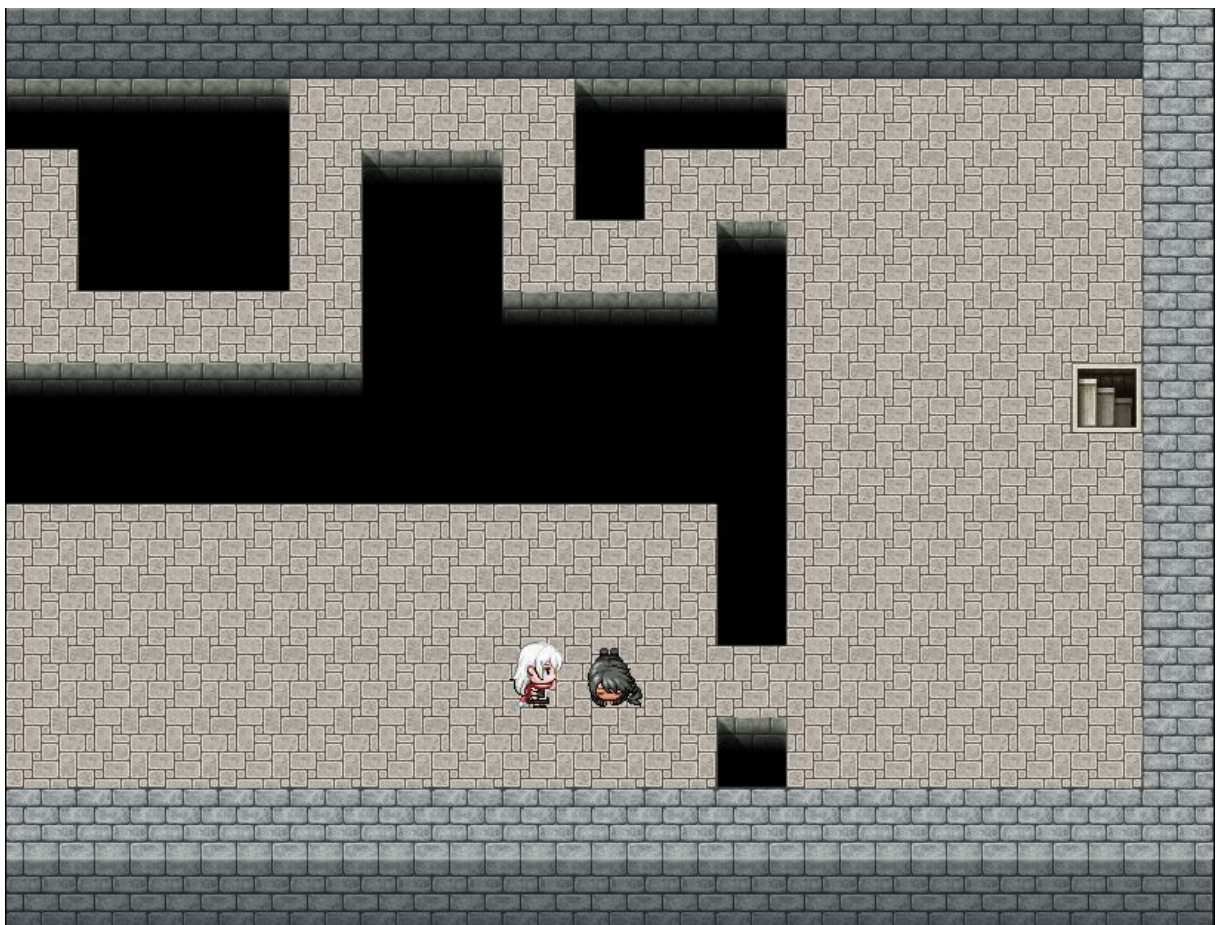
(雙燁你怎麼笑得這麼開心)

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)

最後祝所有看完這篇文章的人，光喜自得!! (好像已經過時了?)