**完美世界国际版评测报告**

1. **游戏介绍**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏名称： | 完美世界国际版 | 游戏类型： | MMORPG |
| 游戏网站： | [w2i.wanmei.com](http://w2i.wanmei.com/) | 游戏容量： | 6.9G |
| 运营公司： | 北京完美时空 | 开发团队： | 祖龙工作室 |
| 游戏画面： | 3D | 战斗方式： | 即时战斗 |
| 游戏风格： | 东方玄幻+西方魔幻 | 游戏语言： | 简体中文 |

1. **评测信息**

**2.1测试时间总长**：6年

**2.2测试结束等级**：103

**3、 游戏评测内容**

**3.1评分标准：**

每个单项的评分标准范围为0-10分（10分为满分），所有单项的评分请根据此项的评测要素进行评分， 评分以1分为最小间隔。

3分以下：得到这种分数的游戏在这一单项上有着非常严重的问题和重大缺陷。

4－6分：这个得分的游戏在这一方面可以达到一般水平，但这也意味着大多数游戏可以达到这种水平。得到这种分数的游戏意味着在这一单项上没有较大的缺陷，并且可以被一般的玩家接受，但绝对没有什么惊人和有新意的地方使它能够出类拔萃。

7－9分：这说明本游戏在这一单项上有很多方面能吸引玩家，并有领先大多数同类游戏的表现，且没有任何明显的缺陷。

10分：没有任何游戏是十全十美的，这个分数一般不会授予，除非此系统的设计领先于同类型游戏，并且可以达到被称为传世经典的程度

**3.2游戏观赏性**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 测评项目 | 评分要素 | 评分 | 评分理由 |
| 1 | 游戏画面 | 登陆框、界面环境、河流、光效等 | 8 | 花草细节刻画到位，气候、云层描画不足 |
| 2 | 游戏人物 | 脸部、发饰、时装、动作等 | 6 | 人物特写较粗糙，时装、动作、发饰制作较好 |
| 3 | 技能特效 | 技能光效，范围及持续时间等 | 6 | 部分群技能没有群体光效 |
| 4 | 特殊道具 | 坐骑、飞行器、烟火花环等 | 7 | 坐骑、飞行器种类多但部分种类的相似处多 |
| 5 | 特殊场景 | 副本入口、副本内部景色、特殊地形景色 | 8 | 副本及特殊场景景色符合剧情内容且风格种类繁多 |
| 6 | 装备外观 | 装备外形、光效 | 7 | 装备外观种类较少，但大多较美观 |

**3.3游戏内容**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 测试项目 | 评分 | 项目评价 |
| 1 | 好友系统 | 6 | 能较方便地互动，但添加上限过少，无法得知好友最近是否上线 |
| 2 | 帮派系统 | 8 | 有较完整的帮派体系，有较多活动增加帮派活力和凝聚力 |
| 3 | 联盟系统 | 7 | 有助于帮派之间的联系，强化帮派之间的利益关系，但缺少敌对仇视以及联盟频道 |
| 4 | PK系统 | 8 | 系统申请PK以及野外自主PK以及纵多PK保护模式，适合多类人群娱乐 |
| 5 | 婚姻系统 | 6 | 200一次的结婚能使大多玩家接受也能为运营方增加不低的收益，但是没有前置的婚姻缺少了一份归属感，如果要求结婚双方完成一定任务或者加入亲密度，那能使婚姻系统增加不少吸引力也能为游戏带来更多娱乐性 |
| 6 | 任务系统 | 6 | 任务种类数量多，剧情丰富，但缺少自主性，缺少多线任务 |
| 7 | 城战系统 | 7 | 城战内容娱乐性较高，而且能增加帮派之间的竞争意识，有助于游戏寿命的延长 |
| 8 | 跨服系统 | 6 | 每年一次的跨服比武能增强跨区玩家的互动，但影响的人较少，建议增加分级机制；跨服国战增加了游戏的可玩性和跨服玩家的互动，但是跨区国战不稳定，掉线现象较多，而且区区之间因为人数原因导致奖励分配不公 |
| 9 | 修真系统 | 5 | 前期修真确实为游戏增加不少乐趣，但是后期的修真只是因为角色技能而出，缺乏吸引力 |
| 10 | 飞行系统 | 8 | 3D的画面搭配飞行的诱惑以及漂亮的飞行器，非常吸引玩家 |
| 11 | 个人寻宝 | 9 | 寻宝任务不仅能得到丰富奖励，而且能加强玩家对游戏的了解，同时寻宝本身趣味性极强，唯一不足就是偶尔箱子刷新不出来或者地图标注不准确 |
| 12 | 交易系统 | 8 | 拍卖行和摆摊能使玩家安全方便买卖，寻宝网也能让玩家线下交易安全可靠 |
| 13 | 副职业 | 6 | 装备改签名以及纵多绑定类装备的存在使得生产职业作用不大 |
| 14 | 相依相偎 | 7 | 相依相偎使得游戏浪漫了许多，但是为了抱元而相依相偎又让其少了一份真实感 |
| 15 | 聊天系统 | 6 | 聊天方式多，满足各种情况需求，但是号角的出现扰人使得很多玩家怨言频生，也为玩家游戏带来众多不便和损失 |
| 16 | 副本系统 | 5 | 副本内容较丰富，但是基本成了外挂以及工作室的天堂 |
| 17 | 军衔系统 | 7 | 让玩家多了一个增强实力的选择，刷声望也给玩家带来不少娱乐，但是高级军衔的花费也是让很多玩家望而却步的原因之一 |

**3.4游戏运营**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 测试项目 | 评分 | 项目评价 |
| 1 | 服务器 | 7 | 服务器较稳定，很少服务器卡爆现象，维护时间稳定 |
| 2 | 新资料片 | 4 | 大多新资料片的推出都有不同程度的BUG，需要重新更新 |
| 3 | 充值相关 | 7 | 充值购买的物品种类多，价格还算合理，同时这类商品一般不直接影响游戏 |
| 4 | GM管理 | 4 | 运营公司自身对游戏的管理不足，外挂多， |
| 5 | 客服相关 | 8 | 基本能解决玩家线上遇到的各类相关问题 |

**3.5主观性评价**

针对游戏本身特色和不足，游戏可玩性，商业模式以及流行人群等内容进行总体打分为：7分

**4、综合评分**

通过以上测试项目评分主观性评价得分，本次评测《完美世界国际版》游戏的总分是290分，最终得分是：198分

**5、游戏BUG及不合理设置**

1、黄昏开门大厅、子纯BOSS房间门口花坛地面有个空缺，不小心走上去会掉下去上不来，需修复。

2、寻宝图任务有时候到了地点不刷箱子，而大退后在上线地点出现箱子，建议更改箱子触发条件。

3、在玩家摊位上购买超过2E以上价值的物品后，会发现钱少了但包里没有购买物品，需要小退上线才能看到，有可能是客服端原因。

4、城战建造箭塔时必须站地上，负责会被箭塔卡住，只能回城，建议吧箭塔建筑改小。

5、确定相依相偎动作时如果同时有其他动作命令，有可能会导致男女方角色位置不对（女角色在男角色后方飘着）、产生原因不明。

6、开启99成就模式不能满组，满组开FB时，必定有个玩家掉线，而且锁定3分钟不能上线，建议改进。

7、传送至新天泪城、时光倒影时在半空被卡住，无法移动、飞行，最近修复。

8、卫兵挡传送师，红名玩家飞行时拉动卫兵再靠治疗职业加血拉走仇恒，聚集在传送师那，导致传送无法使用。

9、魔爆元攻击间隔减少以及刺客深度冰刺技能攻击间隔更加和技能描述不符，建议更改技能描述。

10、国战战场计分规则不合理，人物进入战场不战斗也有计分，而且和自身角色魂力有关，这使得有些人少的战场，出现普通玩家打了几分钟所得的分数，还没有一个高端玩家进入战场就立刻退出战场所得的分数高，建议更改。