徐正、曾本重对唐祥俊组的评价

问：他们这个游戏能否在这学期完成？如果不能，如何进行剪裁？

答：认为他们能在这个学期完成，感觉难度比较集中在最低目标，比如模型逼真，要是只需要无人机、战斗机、直升机逼真的话应该比较轻松，但是要想整个游戏都达到比较逼真的效果就需要把那些群组动画里的人物也做的逼真，这个工作量就大了；行为树的行为对应的表现动画也很麻烦吧；地图的生成和天气系统应该有现成的工具，所以感觉困难不是很大。有个疑问，从PPT来看，这个游戏的模式应该是即时战略加第一人称射击，但是体现第一人称射击的部分应该是在增加操控AI的管理员接口可以控制战斗机和直升机之后才能体现出来的吧，不知道有没有理解错，这样的话最好把这个也放到最低目标里去。

问：他们这个游戏太简单吗，为什么？

答：太简单，从“Game Play及外观”还有PPT上的“*为了更好地帮助这些侨民，我军派出无人机在岛上空观察周围敌情，当侨民遭遇无法通过的悬崖、河流等路障时，直升机将投放必要物资，帮助他们搭造可以临时通行的桥、悬梯等器件；同时，无人机密切监视周围敌军情况，若不远处有凶猛的野兽或持枪的反动分子，则及时调动战斗机，进入低空射击状态，尽可能歼灭可能对侨民造成伤害的危险份子；当侨民缺水缺粮时，食用物资的补给也必不可少。*”这段话上看，这个游戏的玩法可以归结于：通过无人机视角看战场上有什么地方缺什么，就点个什么过去，比如有个地方被打了，点几个战斗机过去，有个地方的人饿了，点个直升机过去，最多加一点预测和分配的考量。这就变成了一个观察类游戏，或者说这是死亡视角游戏，可以想成其他游戏玩家挂掉后观察战场和队友嘴炮的那种。不过也可能是理解错了。

问：他们选择的游戏引擎是否合适？为什么？

答：合适，Unity3d是一个相当强大的游戏引擎，近年来也很热门。有许多的第三方插件与资源包可供使用，很适合开发这种类型的3d游戏。

4.他们的设计规划和实现方案是否合理？如果不合理，存在的问题是什么？如何改进？

答：存在不合理之处。其中一个不合理的地方就是决策树的建立。在游戏进行的过程中，玩家会做出无数无法预计的行为。需要一个相当庞大的决策树来影响AI的行为时，可能会存在无法预料的情况，导致AI没有按照正常的方式行动。我觉得对于决策树的建立需要十分慎重，如果需要精密的调节AI的行为，那么这一块将会有很大的工作量，而如果粗略调整，则会导致游戏可玩性不高。

5.他们的游戏开发建议书的最大的优点是什么？

答：基本覆盖了方方面面，还有比较形象的手绘游戏画面，一目了然，还约定了代码风格，虽然只有命名格式，但是如果后期继续完善代码规范的话是有助于整个合作的，还有目录挺方便的。

6.他们的游戏开发计划有什么风险？你觉得该如何控制这些风险？

答：随机生成的地图可能会有风险。 因为随机生成的地图可能会与自然形成的地貌不相符，甚至自相矛盾，具体规模也很难考量，最终可能会导致仿真程度下降。我觉得可以在使用拼图或者方形网格的方式来随机生成的前提下，以草地作为基本单位，其他所有随机生成的地貌单位中，内部靠近边界的地方，都有草地包围，这样可能会保证地貌的连续性。

总体评价：

RTS+FPS的玩法挺新颖的，但是要做到平衡就更难了，两者的切换方式如何？是RTS和FPS的逻辑一致还是逻辑分离？比如RTS中攻击的伤害是固定的，但是FPS中伤害就会因为击中的位置不同而不同，两者的绘制也会差异很大，比如WARSHIFT中在两种游戏模式中切换(TAB)时会有个明显的卡顿。

对玩法的评价和建议：

可以增加侨民到岛海交界处之后的部分，比如指挥运输船载侨民躲开岛上的炮火顺利驶入公海或者战舰，一旦侨民登上运输船就可以用战舰的炮火攻击岛上的重型单位了，在游戏开始时设置运输船停靠位置或者中途被发现后指挥运输船换个停靠位置，既要考虑隐蔽性又要考虑侨民偷跑的路线。

不要用战斗机和直升机，直接用无人机投放物资，用无人机攻击步兵单位，要做的是躲开重型攻击单位，还有领导小股子侨民躲开地方部队，“秘密”撤侨，在FPS下可以更方便地执行这些任务，在RTS下可以命令其他无人机做什么动作。

游戏的得分机制要更明确些，是根据撤出侨民的多少和他们受到的伤害来计算分数的还是只要侨民有损失就输了？

玩法有些单调，建议无人机可以具有多种功能，增加游戏的可玩性，比如可以秘密地埋雷，或者秘密地爆破坦克，也可以增加无人小车完成这些任务。

一些问题：

“人物大全”中提到的我军坦克是怎么上岛的？逻辑上不太说得通，而且“Game Play及外观”在介绍载具时并没有提到有坦克。

没讲清楚这个游戏是单人还是多人的，为什么PDF的“理想目标”里说场景中所有AI均可由不同玩家操控？

无人机的运动方向有多少种？WSAD呢还是可以上升下降？

无人机怎么会有放无限制重量的货物的仓库？