可能会被问到的问题

1. 已经有很多相应的游戏引擎了，你们为什么还有重新做？

EL最重要的就是你锻炼码代码的能力，我们只是采取了这种游戏体制而已，而且之前这种AVG游戏一般是开发成恋爱养成类游戏，而不是作为视觉小说哦，我们认为三体做成视觉小说若能做好也是很不错的。

1. 你们觉得你们作品最大的亮点是什么?

既不是考虑做成小游戏，也不是做成阅读器，而是介于期间的视觉小说AVG游戏，对原著契合度较高，而且可扩展性强，可以通过完善剧本和分支成为三体的衍生作品，我想很多作品若做成AVG游戏可能可以加深读者对作品的理解。

1. 你们的技术难度在哪里？

主要集中在处理脚本和输出文字。

因为脚本处理时需要用到映射，也需要将相应的方法预先存储起来，还要将脚本语句分割表达式运算，变量替换，尤其是if else语句的处理上花费了不少功夫。

文字的输出由于是逐个字输出，所以需要计算判断何时换行，而这又与边框宽度，字体大小有关。。。。。（诗琦你来吧）

1. 你们是怎么想到采用这种框架的？

我们在做之前参考了一些案例，觉得这种框架比较好

在具体写得时候更发现了统一使用同一接口所带来的好处：写一个新的界面可以很快就把框架搭出来，而且在控制方面也非常方便，由于接口一样，所以可以只有一个主线程，不需要像一些组线程加的太多了最后要考虑减线程却无处下手。

1. 你们这个游戏可玩性在哪里？

AVG游戏的重点在于剧情以及参与剧情时的体验，三体小说的精彩自不必质疑，若在配合上图片和选项分支，还是很有可玩性的。

1. 你们做的这个游戏有什么用？

我们做EL是为了锻炼能力，并不是带有任何商业目的。至少我们组员在做这个游戏中还是提高了不少能力。另一方面，这个游戏可以作为三体的衍生品推广三体。给三体迷自己选择历史的机会。

1. 怎么会想到做成这样一款游戏？

阅读器利弊-🡪AVG’

商业化目的，可扩展性好，做的是游戏引擎，视觉小说，

1. 功能实现的较为完全，可扩展性好，是一款“游戏引擎”
2. 作为视觉小说，如果能加上配音演员