

4月21号：

安理：

- 依然在**收集需求**：
- **魏佳需求**：UI图标设计目的。UI色彩主题。
- 可以参考 曹爽 的需求整理。
- 周四开的小会 在试图具象化 抽象的**设计方法论**。
- 主题：讨论苏钊剧本。
 - 沈捷翔：因为剧本可能会随着 **战斗部分**的 机制 和 规则 进行修改，所以暂时无法确定剧本的具体内容，所以无法进行详细分析和评价。
- 目前总体进度卡在了**战斗部分的设计**上。
 - AVG部分期待就给出的故事片段，可以先开始跑测试。
 - 另一方面，战斗部分的设计继续推进（冯汝萧，安理，沈捷翔）。

苏钊：

- 故事的作用：测试用的故事，涵盖尽量多的情况。

吴林辑：

- 美术开的小会，**米哈游风格**贴靠。
- 魏家的问题：AVG的显示字体，暂时先用可商用字体。

魏佳：

陈汉锴：

杜可心：

- 买过一些**字体**。要去找找看。
- 崩三 和 原神 的**参考标准**？吴林辑：只有几页就好。

曹爽：

冯汝萧：

沈捷翔：

- 为了理清设计思路，建议对设计**理由和过程**做一个保留。
- 接下来的一周，将抽象的方法论具象化成 **具体需求** 和 **需求实现方法**：
 1. 早期需求：明确的 **可评估、可拓展** 的设计需求。
 2. 中期需求：明确的 **迭代参数、迭代目标**的迭代需求。
 3. 末期需求：明确的 **测试评定标准** 和 **修改方法**的调优需求。