

上周工作总结：

- 沈捷翔：引入 QFramwork 框架 跑通了场景加载系统。
- 吴林辑：看了美术组的作品

本次主题：对剧本的建议

吴林辑：

- 不要抠细节，大纲细节太多。
- 前期太多细节会形成束缚。
- 团队成员无法理解 故事没有解释清楚。
- 需要一个雷打不动的框架。

沈捷翔：

- 三个协助沟通的 传统叙事工具 的用法及例子：
- J.Hillis 框架：帮助故事划分有利于团队成员间沟通
- Henning 兴趣曲线：帮助团队成员了解主创脑中兴趣值的设计
- Isbister 人际关系环状图：帮助团队成员理清人物关系

冯汝萧：

- 主线转折点突兀。比如：“叛变部分”
- “故事机制” 需要充分解释。比如：“世界机”
- 需要个人的经验融入故事
 - 安理：融入元素的引用。
- 角色之间的互动欠缺，显得空洞。
- 需要缩减框架

曹爽：

- 感觉读懂比较困难：
- 世界观的文档。 苏钊：剧本上会写
- 引用需要强关联。比如：快乐王子典故
 - 安理：解决方案：游戏中需要加个注释的功能。
 - 陈汉锴：快乐王子典故 可能会让受众抵触。
 - 杜可心：解决方案：写一个类似的故事 来引用。
 - 沈捷翔：赞同 杜可心的解决方案。因为不会让玩家感觉自己很笨总是看不懂。

杜可心：

- 大纲和细节比重
- 专有名词过多
- 地方语言习惯 例如：日语和中文的语言习惯差异
- 读者角度想法：
- 有画面感，比如第一章的 尼尔机械纪元。

- 有头重脚轻的感觉。
- 贴贴都是单一场景。
- “箭头”不够粗：喜欢的理由不充足。
 - 箭头：
 - 箭头指向该角色喜欢的角色，
 - 越粗说明喜欢的理由越充分。
- “黑箱”这个词的解释不够明确。
- 一吕和诸葛提到的两个世界，没有明确的区分。难以理解。
 - 苏钊：想象力世界 是高纬世界。
 - 吴林辑：需要一个现实世界借力的特征，来帮助成员/读者理解。
 - 苏钊：解决方案：深度部分不会影响正常游戏流程 可以选择性的去探索。

陈汉锴：

- 男女对半观众 角色接纳度是怎样的？

下周要做的：

- 程序组：
 - 观察策划文档 思考可能会遇到的风险
 - 分析制作1号文档里的“AVG”内容
- 美术组：
 - 观察策划文档 思考可能会遇到的风险
 - 绘制UI
- 策划组：
 - 具象化设计，让大家从多维度理解设计
- 所有人：
 - 了解一下 13机兵
- 下周主题：对繁星游戏设计的讨论。

其他

- 沈捷翔 下下周要参展 美国 [GCA x PGC Presentation \(Indie\)](#) 3月14日 - 3月22日 信息可能无法及时回复