

新人是什么样的？

- 张欣童：
 - 电波系 喜欢宅家
 - 喜欢搞策划
- 蔡渠：
 - 卡比兽爱好者（没有理由）喜欢拉窗帘宅家
 - 喜欢搞技术
- 边紫萱：
 - 猫系社恐 但熟悉以后会好很多
 - 喜欢搞设计

会议聊了啥？

- 问：Q版小人动画制作时长风险？
- 答：魏佳试试
- 问：地图设计？
- 答：蔡 吴 6月才有空不急
- 问：小人视角问题？
- 答：老冯 想想

项目对新人的阶段性意义是什么？

- 处在什么阶段？规则制定阶段与完善（我以为）
- 张欣童、边紫萱：学习和积累经验
 - 期待二位可以多多提出问题，我会尽量从自己的 经验/认知/个体视角 帮他们丰富对问题答案的多样性，期待大家也可以用自己的方式针对她们提问，帮助她们学习和积累经验？
- 蔡渠：攒作品
 - 如果要宣称作品的参与度，最好的证明或许是参与“游戏表征制作”的一部分，并存有工程文件，所以需要尽量多些作品表征制作的参与痕迹？团队遇到 技术/实现 问题，勇于尝试是个不错的策略？在我的认知里，这可以大大增加作品“参与的浓度”。记得保存所有的过程和工程文件，以证明作品的参与度。