

规则修改动机/前提：

- 基于13机兵的**构成规则**。
- 围绕**突出角色**描述。
- 可以突出 **紧迫感、角色羁绊** 的特点。

评价标准：

- 优雅度 = 需要在的每一个 行动 和 结果 之间有 可辨别的、统一的关系。
- 独特性 = 构成规则 与 操作规则 的紧密度。
- 独特性 越高越好。

参考的构成规则：

1. 属性：单位具有可量化、可修改的属性。
2. 空间：都作用于2维平面。设计师和玩家 利用点线面 进行博弈。
3. 时间：游戏时间 本身是连续的，但可以被打断成 离散的时间。

第一版操作规则：

- 你作为玩家进入游戏，首先**排布**你的**两个角色**。
 - 与此同时，战场上出现两种敌人，一种是在你**操作时会停止行动的敌人**，另一种是在你**操作时会继续行动的敌人**。
 - 我们称前者为**精英敌人**，后者为**杂兵敌人**。
 - 你可以**主动控制**你的任意一个角色 **移动、释放技能**。
 - 当你主动控制结束后，“精英敌人”会开始他的行动，“精英敌人”行动结束后，又会进入你的主动控制阶段。我们称这个**循环**为一个**回合**。
 - 在你不控制任何角色时，**角色会持续自动攻击**，不受回合影响。
 - 敌人的目标是**摧毁你的基地**，你的目标是**击败所有敌人**。
 - 当基地被摧毁时，你**失败**，当所有敌人被击败时，你**胜利**。
-

第二版操作规则：

- 你作为玩家进入游戏，首先**排布**你的**两个角色**。
- 时间分为**主动控制时间**和**自动进行时间**。
- **主动控制时**：游戏时间暂停，你可以**主动控制** 你的任意一个角色 **移动**。
- **自动进行时**：游戏时间继续，你的角色会**持续自动攻击**，敌方会进行移动和行动。
- 敌人的目标是**摧毁你的基地**，你的目标是**击败所有敌人**。
- **行动进度条** 会决定谁可以行动。
- 战场上会出现两种敌人，**可以触发行动（具有进度条）的**高级敌人**，和不会触发行动（不具有进度条）**的低级敌人。
- 当基地被摧毁时，你**失败**，当所有敌人被击败时，你**胜利**。

第二版优雅度评价：

1. 行动：选择单位
 - 结果：
 - 弹出菜单（移动、行动、防御、冥想）

- 游戏时间暂停 并 被分隔
- 2. 移动：选择移动
 - 结果：
 - 移动单位
 - 游戏时间暂停 并 被分隔
- 3. 行动：选择行动
 - 结果：
 - 单位行动并对其他单位的属性进行修改/影响
 - 游戏时间暂停 并 被分隔
- 4. 防御/冥想：选择防御/冥想
 - 结果：
 - 对自身属性进行修改/影响
 - 游戏时间暂停 并 被分隔

结论：

- 基本上 操作都有对应的有意义的结果。（提升游戏体验的专注度，行动和结果之间可辨别、统一的关系。）但关于冥想的功能辨别度略显模糊。

第二版独特性评价：

- 关于第一条规则：单位具有可量化、可修改的属性。
 - 目前单位分为两种，**带进度条的** 和 **不带进度条的**，**带进度条** 的属性是 **不带进度条的** 超集。
 - 不带进度条的单位属性：**生命值、攻击力、攻击的频率、防御力、移动速度。**
 - 带进度条的单位属性：**生命值、攻击力、攻击的频率、防御力、移动速度、进度条。**
- 关于第二条规则：空间：都作用于2维平面。设计师和玩家 利用点线面 进行博弈。
 - 1. 游戏中的所有单位都是在**2维平面上进行移动**。
 - 2. 自动攻击的**单位攻击判定**是在二维平面上进行距离判断的。
 - 3. 可操作角色的**技能释放范围**是在二维平面上建构的，且继承了第二条。
- 关于第三条规则：时间：游戏时间 本身是连续的，但可以被打断成 离散的时间。
 - 1. 被动离散：**具体事件（剧情的演出、提示...）**会将游戏时间离散化。
 - 2. 主动离散：**玩家的操作（查看战场单位信息、对单位进行具体操作）**会将游戏时间离散化。

基于前提的 结论/分析：

1. 是否足够**紧密**？
 - **进度条**是构建在系统之外的新的表现系统，考虑到和构成规则的紧密性是否可以把表现做到单位属性上？
 - 答：可视化进度条可以更好的帮助玩家思考决策。所以否决提案。
2. 是否围绕**突出角色**描述？
 - 角色的**自动攻击系统**是非常好的，是可以描述角色表征的符号系统。
 - （还未找到合适的方法论。没有建议）
3. 是否可以突出 **紧迫感**？
 - **心理学公理？** Hustle (Neil Patel):
 1. 什么是紧迫感的**定义**？
 - **紧迫感**是人类心理最强大的一面。
 - 行为心理学家认为，紧急情况会让我们**暂停深思熟虑，迅速采取行动**。
 2. 为什么紧迫性很重要？

- 紧迫感促使人们**迅速行动**。
- 想法和行动之间的鸿沟（许多存在的问题）都是**认知摩擦问题**--人们想得太多、等得太久，或者根本不响应我们的行动号召。
- 提高紧急程度可以减少很多这种延迟，从而显著**提高转化率**（想法转化为行动）。

3. 如何**创造**紧迫感？见下文：如何创造紧迫感？

- Reference: <https://martech.org/12-ways-use-urgency-psychology-improve-conversions/>

○ 如何**创造**紧迫感？

1. 创造**稀缺性**：

- 稀缺性是紧迫行为最强大的来源之一。
- **稀缺性偏见**表明，当一个人认为某样东西即将用完时，他就会更加想要得到它。
- 人们都会更加渴望得到它，因为它已经所剩无几了。

2. 创造**时间流逝感**

- 在现代工业化世界中，时钟是时间的象征，是**时间流逝**的象征。
- 如果提醒用户时间正在流逝--时钟正在滴答作响--就会提高紧迫感，迫使人们采取行动。

3. 创造**困难**

- 增加紧迫感的一个反直觉方法是让人们**难以采取行动**。
- 如果人们为某件事情付出更多努力，那么他们就会更加珍惜这件事。
- 比如你必须非常努力地工作才能挣到 50 美元，你会比别人直接走过来递给你钱更珍惜这 50 美元。
- 如果人们必须付出努力才能采取行动，那么他们的紧迫感就会自动上升，以克服困难，实现目标。

4. 创造**损失规避/灾难**

- **损失厌恶**是人类避免失去事物（任何东西）的一种倾向。
- 事实上，不希望失去某些东西的欲望比希望得到某些东西的欲望更大。
- 例如：
 - 生命将面临危险。他们根据这一信念采取行动，而且行动迅速。
 - 例如：24 小时后将销毁的邮件，人们会更愿意保存和阅读。

5. 创造**竞赛**

- 人们喜欢激烈的竞争。
- **竞争环境** 是释放紧迫本能、让人们采取行动的绝佳机会。

6. 创造**时间符号意向**影响潜意识

- **一些词语** 会让人的大脑对时间产生紧迫感，从而提高一个人行动的可能性。
- 例如：Fast 快的、Quick 快速、Hurry 快点、Rapidly 快速、Close 关闭、Approaching 走近、Never 从不、Seconds 秒数、Again 再一次、Over 完毕、Instant 即刻...

7. 诉诸**反应本能/心理暗示**

- 如果你告诉人们 "你是一个反应迅速的人"，他们就会认为 "是的，我是"。
- 这种 **暗示** 会造成微妙的紧迫感会促使他们比平时更快地采取行动。
- 一些餐厅或酒吧推出的 "早鸟特价" 也迎合了这一趋势。
- 人们喜欢认为自己反应迅速、有求必应。他们的行为会强化这种想法。

8. 创造**令人不快的条件或情况**

- 当一个人发现自己处于**消极状态**时，就会自动做出更加紧迫的反应。
- 即使是负面情况的提醒，也会让大脑进入紧急模式。
- 营销活动中任何不愉快或负面的东西都会被视为摩擦的根源。

- 但实际上，正是负面的感觉或痛苦的情况产生了紧迫感并迫使人们采取行动。

9. 构建撤回报价

- 当你威胁要**取消优惠**时，人们更有可能匆忙采取行动。
- 您可以很容易地写上“这是我们最后一次提供这种服务”。

○ 修改建议？：

1. 基于公理的第3、5、8条：调整**进度条速度、攻击频率、移动速度**，可以增加**困难、竞赛、令人不快的条件或情况**，从而营造紧迫感氛围？（建议在**控制论**和**新描述**环节实现）
 - 答：无反对意见。
2. 基于公理的第1、2、4条：在**操作规则**下增加一个**操作时间的计时器**，可以增加**稀缺性、时间流逝感、损失规避**，从而营造紧迫感氛围？（建议在**控制论**和**规则**环节实现）
 - 答：无反对意见。
3. 基于公理的第1、4条：或许可以在**控制论**中把可以破坏的**基地增加N个**，设定基地之间的位置和间隔，可以增加**稀缺性、损失规避**，从而营造紧迫感氛围？（建议在**控制论**和**规则**环节实现）
 - 答：无反对意见。
4. 基于公理第5条：或许在**操作规则**中增加一个可以争夺的**优势地形**，可以增加**竞赛感**，从而营造紧迫感氛围？（建议在**控制论**和**规则**环节实现）
 - 答：无反对意见。
5. 基于公理第6、7条：或许在**战斗事件对话**中，标出关于时间/速度的**符号意向**，可以增加人们对**时间符号意向、心理暗示**的感知，从而营造紧迫感氛围？（建议在：**新描述**环节实现）
 - 答：无反对意见。
6. 基于公理第2、4、9条：或许在**操作规则**中增加一个进度条**操作黄金时间**的机制，然后在**控制论**中，调节这一区间的范围，可以增加**时间流逝感、损失规避/灾难、撤回报价**，从而营造紧迫感氛围？（建议在**控制论**和**规则**环节实现）
 - 答：有反对意见，在强行控制玩家的游玩流程时，可能会降低游戏体验。
 - 有待验证，暂时搁置。

4. 是否可以突出 **角色羁绊**？

- 等待今天的羁绊规则试玩。

5. 和十三机兵的**差异点**在哪？

- 目前只有我方角色**自动攻击**系统是和十三机兵不同的。
- 基于**心理学公理**，再 增加/修改 一些规则，或许可以帮助我们拉开更多的**差异点/独特性**？

第三版操作规则：

- 你作为玩家进入游戏的战斗环节，首先**排布**你的**两个角色**。
- 时间分为**主动控制时间**和**自动进行时间**。
- **主动控制时**：游戏时间暂停，你可以**主动控制**你的任意一个角色 **移动**。
- **自动进行时**：游戏时间继续，你的角色会**持续自动攻击**，敌方会进行移动和行动。
- 敌人的目标是**摧毁你的基地**，你的目标是**击败所有敌人**。
- **行动进度条** 会决定谁可以行动。
- 战场上会出现两种敌人：
 - ****可以触发行动（具有进度条）****的高级敌人
 - ****不会触发行动（不具有进度条）****的低级敌人。
- **羁绊技能**是一种多个角色一起释放的强力技能，自动释放。
- **羁绊技能**的**解锁与否**取决于战斗环节之外的条件。
- **羁绊技能**的**释放条件**是完成一系列**角色之间的小任务**。

- 当基地被摧毁时，你**失败**，当所有敌人被击败时，你**胜利**。

第三版优雅度评价：

- 除了第二版的评价外新增了：
 1. 行动：完成小任务（羁绊技能的释放条件：累计小任务）
 - 结果：
 - 增加羁绊技能的释放进度。
 2. 行动：释放羁绊技能（羁绊技能的释放）
 - 结果：
 - 造成大范围伤害。
 - 可以有效的对Boss造成伤害。
- Q：羁绊技能的**累计** 行动 似乎对应的 结果并不是很强烈，是否可以增加一些奖励？（在接下来会**缩小讨论范畴**）

第三版独特性评价：

- 除了第二版的评价外新增了：
- 关于第一条规则：单位具有可量化、可修改的属性。
 - **羁绊技能的释放** 会大幅影响被攻击角色的属性。
 - **羁绊技能的累计** 无影响。
- 关于第二条规则：空间：都作用于2维平面。设计师和玩家 利用点线面 进行博弈。
 - **羁绊技能的释放** 将拥有多种独特的释放面积。
 - **羁绊技能的累计** 无影响。
- 关于第三条规则：时间：游戏时间 本身是连续的，但可以被打断成 离散的时间。
 - **羁绊技能的释放** 释放时，会暂停游戏时间。所以会是一种新的 主动离散 游戏时间的方式。
 - **羁绊技能的累计** 无影响。

基于前提的 结论/分析：

1. 是否足够紧密？
 - **羁绊技能的释放**
 - **羁绊技能的释放** 占了所有的“构成规则”从这个角度来看，是足够紧密的。有没有更加紧密的可能性？
 - 提案1：**羁绊技能的释放** 除了可以影响被攻击角色属性外，可能影响**释放者的属性**吗？（建议在：**新描述** 和 **控制论** 环节实现）
 - 答：认可问题。
 - 提案2：**羁绊技能的释放** 可以对地形造成**永久性的大影响**吗？（建议在：**新描述** 和 **规则** 环节实现）
 - 答：认可问题。
 - 提案3：**羁绊技能的释放** 有可能扭曲游戏时间吗？（建议在：**新描述** 和 **规则** 环节实现）
 - 答：不认可问题。不存在时间回溯的设定。思考成本过大，逻辑漏洞的可能性大大增加。
 - **羁绊技能的累计**
 - **羁绊技能的累计** 几乎没有和“构成规则”有任何交集，所以是不够紧密的。
 - 提案1：**羁绊技能的累计** 可以影响**释放者的属性**吗？（建议在**控制论**和**规则**环节实现）
 - 答：认可问题。

- 提案2: **羁绊技能的累计** 可以对**地形造成小影响**吗? (建议在**新描述**和**规则**环节实现)
 - 答: 认可问题。增大可设计的空间。
- 提案3: **羁绊技能的累计** 会造成**游戏时间的离散**吗? (建议在**新描述**和**规则**环节实现)
 - 答: 不认可问题。不做演出, 可以用语音补全。

2. 是否围绕**突出角色**描述?

- 上次的反馈是: 还未找到合适的方法论。所以没有建议, 这次补全。
- 如何塑造**引人入胜的角色**?
 - reference(个性心理学 和 作家的直觉 by Kira-Anne Pelican): <https://psyche.co/guides/how-to-create-and-interpret-characters-in-fiction-and-film>
- 想要**突出角色**就需要**塑造角色**, 塑造角色的**难点**在哪里?
 - **可信而又出人意料**的人物。
- 如何塑造**可信、出人意料**的角色?
 - 基于人格心理学 (Personality psychology) :
 - **大五模型**反思 ('Big Five' model) :
 1. 外向性 (extraversion)
 - **外向型**
 - 初次见面时, 给我们留下深刻印象的第一人格维度往往是**外向型**。
 - 能从社交互动中**获得能量**。
 - 他们**充满活力**, 能抢占风头, 吸引我们的目光。
 - 他们通常热情、好客、活跃、自信、乐观, 喜欢刺激。
 - 外向型的人通过**大胆、自信的行动**和**大量的对话**来吸引我们的注意力
 - **内向型**
 - 内向者生性更为严肃, 他们从独处或与亲密朋友或家人相伴的**安静时光中获得能量**。
 - 内向型的人同样引人注目, 这正是因为**他们很少表露自己**。
 - 塑造好的话, 他们会**让读者想要了解**他们更多。
 2. 合群性/宜人性 (agreeableness)
 - **合群的人**
 - 通常善良、值得信任、善于合作、直率、谦逊、有同情心, 这些品质是我们**通常喜欢的**。
 - 我们经常能在**令人同情的角色**身上看到这些特质。
 - **不讨人喜欢的人**
 - **不讨人喜欢**的人通常更加自私、有主见、多疑、争强好胜、傲慢, 有时还很狡猾。
 - **反面人物**通常在不合群方面得分很高。
 - 然而, 一些与**不合群相关的副特质**也有助于塑造强有力的主角。
 - 直率、一意孤行, 丝毫不顾及自己在路上会得罪谁, 当我们得知她是为了**伸张正义**时, 她赢得了**我们的同情**。性格的力量往往来自**为正义而战的决心**和**拒绝妥协**的态度。
 3. 神经质 (neuroticism)
 - 与我们体验世界的情感方式有关。
 - **神经质得分较高的角色**
 - 往往对生活中的**起伏更为敏感**。
 - 他们通常更容易**焦虑、愤怒、敌意和抑郁**。
 - 他们**更容易受到伤害**, **自我意识更强**, 更容易冲动。

- 在虚构的人物中，这些特质往往是以主人公**内心历程**为主题的戏剧的理想选择。
- **情绪稳定的角色**
 - 他们的行为举止仿佛可以**应对**这个世界向他们抛出的任何问题。
 - 因此，绝大多数**动作片**男女主角的情绪稳定性都很高。
- 4. 责任感 (conscientiousness)
 - **高责任感**
 - 自觉性高的人受**义务感和责任感**的驱使。
 - 他们往往**觉得自己有能力**。
 - 他们是**谨慎、深思熟虑**的人。
 - 他们有组织、自律并以**目标为导向**。
 - **不较真的角色**
 - 不认真的角色往往**更随性、更自由**。
 - 在我们被教导要有责任感和尽职尽责的世界里，他们完全没有责任感的性格往往**令人着迷**。
- 5. 经验的开放性 (openness to experience)
 - **对经验持开放态度的角色**
 - 对经验持开放态度的人往往富有**想象力**；
 - 他们喜欢尝试新事物，对智力**充满好奇**。
 - 他们对不同的思想和价值观感兴趣，通常喜欢艺术和文化。
 - **贴近现实的角色**
 - 对经验封闭的人往往心胸狭窄，**对新思想封闭**。
 - 他们更喜欢脚踏实地、熟悉、传统和**贴近生活的事物**。
 - 将一个对经验开放的角色与另一个对经验封闭的角色对立起来，一定会**擦出火花**。
- 角色产生 **情感共鸣**:
 1. 有些角色之所以引人注目，是因为我们**同情**他们的**困境**或背景故事。
 - 研究表明：
 2. 如果我们认为某个人物是**好人**，或者至少是**坏人中的佼佼者**，这种情况就更有可能发生。
 3. 我们还可能欣赏他们的某些品质：与**高认同度相关的人格特质**通常会受到他人的喜爱，**幽默和智慧**也是如此。
 4. 如果我们**喜欢某个角色**，我们就更愿意支持他们，对他们的处境**感同身受**。
 5. 我们对角色的**共鸣越多**，我们对他们的经历所产生的**情感也就越强烈**。
 6. 不过，除了喜欢，我们也可以出于其他原因与角色产生共鸣，比如我们觉得他们**很有趣**。这些角色可能很冲动，**行为难以预测**或**特别爱冒险**。或者，他们可能会**说谎话**，或者隐藏着让我们感到**不安和着迷的秘密**。
 7. 如果您的人物不具备上述任何一点，那么他们就不太可能**长久地吸引读者**的兴趣。
- 角色产生 **转变的可信度**:
 1. 尽管我们的性格通常被认为是稳定而一致的，但对同一个人进行的长达数十年的纵向研究表明，我们的性格特征往往会在一生中**逐渐成熟**。
 2. 一个普通人在一生中会变得**更加情绪稳定和顺从**，他们的自觉性会在中年达到顶峰，而他们的**外向性和经验开放性**则会随着年龄的增长而下降。
 3. 这些都是平均效应，因此很多人会**逆潮流而动**，不过，在塑造一个人物的一生时，了解其**一般模式**可能会有所帮助。
 4. 事实上，我们经常在小说中看到类似的人物弧线，尽管它们通常**被浓缩**在一个较短的时间段内。

5. 就像在现实生活中一样，读者也会期待**人物被情感强烈的生活事件所改变**，无论这些事件是正面的还是负面的，因为这些事件为人们提供了**意义感和认同感**。
6. 人们在这种成长中找到了**生活的新意义**，建立了更亲密、更充实的人际关系。
7. **生活中的高潮**也有可能让我们变得更好。
8. 研究表明，正是这些生活事件（无论是好的还是坏的）所产生的**强烈情感**才具有改变我们的力量。
9. 因此，当作家在叙事中描写这种**强烈的人生经历**时，它们不仅具有戏剧性，而且也是人物性格变化的**可信的催化剂**。

○ 基于上述**推导和公理**我会提出哪些建议来**突出角色**？

1. 基于 **大五模型** 1、2、3、4、5条，我们或许可以基于5条标准在剧本中提取这些特质的描写，来设计的**剧情演出的筛选**来实践这些特质，从而塑造角色，是否可以提取出剧情中符合 **大五模型** 的特质，然后在游戏中进行体现？（建议在：**新描述** 和 **改变体验** 环节实现）
 - 答：认可问题。筛选/评判 的标准。
 2. 基于 **大五模型** 1、2、3、4、5条，我们或许可以基于5条标准来设计**羁绊技能的累计的小任务**，从而塑造角色，是否可以提取出符合 **大五模型** 的特质，然后在游戏中进行体现？（建议在：**新描述** 和 **改变体验** 环节实现）
 - 答：认可问题。角色标签描述列出。筛选/评判 的标准。
 3. 基于 **大五模型** 1、2、3、4、5条，我们或许可以基于5条标准来作为设计**角色特有技能**的依据，从而塑造角色？（建议在：**新描述** 和 **改变体验** 和 **控制论** 环节实现）
 - 答：认可问题。角色标签描述列出。筛选/评判 的标准。
 4. 基于 **情感共鸣**，或许 可以作为我们 **技能/等级成长** 的解锁依据？（建议在：**新描述** 和 **双重诱惑** 环节实现）
 - 答：认可问题。系统的设计依据之一。
 5. 基于 **情感共鸣**，或许 可以作为**剧本故事解锁**的依据？（建议在：**双重诱惑** 环节实现）
 - 答：认可问题。系统的设计依据之一。
 6. 基于 **情感共鸣**，或许 可以作为**何时进入关卡**的依据？（建议在：**双重诱惑** 环节实现）
 - 答：认可问题。系统的设计依据之一。
 7. 基于 **转变的可信度**第5、9条 以及 **紧迫感** 成功营造为前提，或许 可以把战斗作为 作为**战斗结束时角色转变**的依据？（建议在：**改变体验** 和 **双重诱惑** 环节实现）
 - 答：认可问题。具体在剧本找一个合适的节点。
3. 是否可以突出 **紧迫感**？上次反馈已经拆出了表现紧迫感的系统，基于 计算机工程学的 单一职责原则（一个类应该只有一个发生变化的原因）所以 不应当有一个设计 同时包含 紧迫感和 突出角色 的职责，以保持设计 的低耦合度

reference:<http://www.tup.tsinghua.edu.cn/upload/books/yz/100529-01.pdf>

4. 是否可以突出 **角色羁绊**？

○ **羁绊**是什么？

- 指的是**人与人之间** 因情感、利益或其他因素而产生的**联系或关系**。

○ 如何建立强大的**角色之间的关系**？

- Reference: 文学写作指导 ANGELA ACKERMAN :
<https://writershelpingwriters.net/2020/02/how-to-build-powerful-character-relationships/>

○ **角色之间的关系**描写的意义？

- 人物关系在很多方面是故事的**粘合剂**。
- 几乎每个故事都至少有一个关系是其核心。
- 读者被有趣角色之间的**关系所吸引**。
- 关系本身可能是**角色变得难忘**的重要原因。

- 作家 ANGELA ACKERMAN 塑造**角色关系**的思路是？
 - 作家需要考虑关系的**多重层面**，赋予**足够的深度**，展示每个**角色的特殊之处**，同时确保他们通过**权力斗争**相互配合，并创造出令人惊叹的**协同效应**。
 - 1. **关系标签**：
 - 读者可以**更快地适应**你故事中的情况。
 - 在故事中使用它们自然地为读者提供了一个大纲，让他们知道当角色在一起时**可以期待什么**。
 - 2. **关系变化**：
 - 它们会 **转变或演变** 成不同和新的关系。
 - 角色可能在同一关系中拥抱 **双重或更多的角色**，导致复杂的层次、复杂和摩擦。
 - 偶尔，一个角色可能认为他们理解了关系的角色，但最终发现他们并没有，导致了一方或双方对**关系产生误会**。
 - 这就是乐趣真正开始的地方！
 - 3. **关系状态**：
 - 了解关系的本质以及谁**掌握权力**（以及何时）
 - 将为您写作中人物之间的互动**设定基调**，并帮助读者知道可以期待什么。
 - 4. **积极关系**：
 - Loving 爱
 - Supportive 支持性
 - Nurturing 培育
 - Motivating 激励
 - Mentoring 指导
 - Trust bond 信任纽带
 - Romantic 浪漫
 - Comforting and safe 舒适安全
 - Reliable 可靠
 - Fun 有趣
 - 5. **消极关系**：
 - Critical 关键
 - Competitive 竞争性
 - Neglectful 疏忽
 - Controlling 控制
 - One-sided 片面
 - Toxic 有毒
 - Codependent 相互依赖
 - Dysfunctional 功能失调
 - Loveless 无爱
 - Volatile 不稳定
 - 6. **关系极性**：
 - 当涉及到与主角有关的任何角色时，我们也想问，这个人是**支持他们还是反对他们**？
 - 他们是为主角和他们的利益工作，还是反对他们，或者他们处于**复杂区域**的某个地方？
 - 关系复杂是因为参与其中的**人是复杂的**，来自不同的背景、经历、信仰、伤痕和恐惧。
 - 他们还拥有不同的世界观、欲望和抱负。
 - 而且我们不要忘记，故事中的角色不是棋子；

- 他们每个人都把自己看作是自己故事中的**英雄或女主角**。
- 期望他们的需求、价值观和目标总是与主角一致是不合逻辑的。
- 角色之间以及彼此**对立目标**之间的层次创造了一种推拉动态，让观众着迷，正是这种**复杂性**，我们应该在自己的**角色关系中努力追求**。
- 通常当一个角色与主角对立时，并不是出于恶意。他们只是因为**优先考虑不同**，因为他们首先考虑的是**自己的现实**（现实逻辑也是如此）。

7. 关系摩擦：

- 关系在现实世界中至关重要，因为它们既充实又功能性。
- 在小说中包含它们是理所当然的，但与现实中的关系一样，它们需要**感觉真实**。
- 这意味着我们远离**完美关系**，而是拥抱那些**不完美但真实**，并且能产生冲突的关系。
- 记住，摩擦并不总是负面的。两个人之间的摩擦也可以是一种积极的事件。
- 吸引力、欲望、爱情和欲望为许多小说提供了心跳。
- 期待可以以一种积极的方式令人紧张，竞争可以激励角色尽力而为。
- 因此，无论摩擦是**健康的欲望和需求的体现**，还是充满**不健康的分歧、权力斗争和主导追求**，**读者都会被吸引**。
- 人际摩擦领域：
 - Conflicting attitudes 矛盾的态度
 - Respect that doesn't flow both ways 不互相尊重
 - Conflicting beliefs 相互矛盾的信念
 - An imbalance of power or authority 权力或权威的不平衡
 - Opposing values 相反价值观
 - Jealousy or envy 嫉妒或羡慕
 - Different risk thresholds 不同的风险阈值
 - Differing moral lines 不同的道德观
 - Conflicting motivations 冲突的动机
 - Sexual friction 性摩擦
 - Secrets involving shame or guilt 涉及羞耻或内疚的秘密
 - Dysfunctional communication 通信失灵
 - Conflicting priorities 相互冲突的优先事项
 - Different expectations 不同的期

○ 基于上述**ANGELA ACKERMAN** 的写作指导我会提出哪些建议来增强/塑造**角色羁绊**？

1. 基于 第1、2条 我们可以在任务属性上新增一个**动态的关系标签**（由“角色+关系”的形式展现），来标识**角色之间的关系** & 帮助观众对**小任务**有个心智决策预判？（建议在：**新的描述** 和 **改变体验** 环节实现）
 - 答：认可问题。角色标签描述列出。筛选/评判 的标准。（设计心智复杂度）
2. 基于 第3条 我们可以把“章节的主角”通过一些艺术手段，来标识**掌握权力**，从而设定基调，帮助玩家知道可以期待什么？（建议在：**改变体验** 环节实现）
 - 答：认可问题。美术的评判标准。
3. 基于 第4、5条 可以指导我们设计**关系加成或者减益**的理由，也让观众好理解属性发生变化的原因？（建议在：**新的描述** 和 **改变体验** 环节实现）
 - 答：认可问题。名字设计的评判标准。和数值的评判标准
4. 基于 第6、2条 角色关系的各异性，谁参与了释放，在剧情中的关系会印象释放属性和效果？（建议在：**改变体验** 和 **新描述** 和 **双重诱惑** 环节实现）
 - 答：认可问题。
5. 基于 第7条 可以成为 **小任务** 的故事片段摘取依据，以及推进依据，如果有 **小任务** 推进奖励，也可以作为**数值奖励**的依据？（建议在：**新的描述** 和 **双重诱惑** 环节实现）

- 答：？
- 5. 和十三机兵的**差异点**在哪？
 - 经过 “紧密度设计（7）、突出角色（7）、紧迫感（5）、角色羁绊（5）” 的营造，已经拉开差异点（共24条）

其他问题：

- 更多可信的反派"可信度"如何提升？