

4月14号：

安理：

- 主要议题：看苏钊个人剧本
- 期待 苏钊 UI需求更加明确
 - 沈捷翔：美术是否有自己擅长的风格？
 - 吴林辑：仅代表个人回答：是，但风格如果不擅长则需要更多的练习。
 - 沈捷翔：如果只是提出想要的氛围，页面承担的责任，和所需的功能，以及展示的信息。而不对具体风格和艺术过程做要求是否可以更大程度发挥美术的主观能动性？
- 对 冯汝萧 正在做什么进行提问？
 - 在继续做功能案：
 - UI内容
 - 数值细化
- 经过一番讨论后，得出接下来的任务：本周期待搞清 Demo 段落如何选择？以及表现方式是什么样的？

苏钊：

- 向大家展示了故事。
- 沈捷翔：兴趣曲线的A点（第二强的兴趣值）是什么？兴趣曲线的G点（第一强的兴趣值）是什么？
- 吴林辑：插梗可以 但不要反直觉。

吴林辑：

- 推出“美术的表”工具 期待魏佳 根据 “角色需求表” 来推出 “UI需求表”。
- 期待使用苏钊的角色背景设定 写一篇故事 供大家评价。

魏佳：

陈汉锳：

- 神大人的人设 太油了 有种御姐感
- 商业化作品 和 文青作品 的区别

杜可心：

曹爽：

冯汝萧：

- 向苏钊询问 AVG 打算怎么做？
 - 苏钊：主线是唯一的。
- 愿意承担 UI 细化的工作

沈捷翔：

- 提出问题下一个demo验证什么？
- Demo提议：面对目标受众，为了让体验流畅，如何设计 AVG和RTT 部分切换 并互相不减分？
 - （大家给了很多叙事和作战部分切换作品的参考）
 - 问题细化：什么是目标受众？
 - 陈汉锴 + 苏钊 + 冯汝萧 讨论后回答：一般向，可以接受百合部分（情感细腻的体验），擅长脑补。
 - 问题细化：RTT部分承担什么样的作用？
 - 苏钊 + 冯汝萧：RTT部分承担舞台作用。
 - 解决方案：陈汉锴 提议 如同一些作品 将作战部分承担剧情铺垫的高潮点 怎么样？