

# 英文寫作分析報告

生成時間: 2025-05-07 16:21:52

## 第1部分：文章內容統整：

這篇文章描述了一個網頁遊戲的設計企劃案，遊戲名稱為「政敵就是妻子啊\_事件選項展示」。遊戲以文字冒險為核心，玩家扮演阿爾圖，與政敵奈費勒互動，透過選擇不同的選項推進劇情，並收集道具，影響人物狀態和遊戲結局。遊戲包含人物資訊顯示、道具欄、事件選項、回退機制等功能，並依據玩家選擇，呈現不同的事件文本和結果，最終目標尚不明確，但從劇情走向推測，可能與擺脫「狗蘇丹勞資」的操控有關。

## 第2部分：內容分析：

### 【敘事方式說明】

文章採用第一人稱視角，以企劃書的形式詳細描述遊戲內容。敘事結構清晰，先說明遊戲整體框架，再細述各個功能模組和遊戲劇情。遊戲劇情以事件為單位，每個事件包含情境描述、選項和結果，形成分支敘事結構。

### 【佳句統整】

本文沒有華麗的辭藻，但部分情境描述相當生動，例如：「幽暗的樹蔭下,正適合發生些為白日所不容的事。」；「他就像明示你一樣，書架上攤開著的，也是那本《虛偽的自由》。」；「所有人都會被拖進恐懼和猜忌的漩渦,活得生不如死。」這些句子都恰當地營造了遊戲的氛圍和張力。

## 第3部分：文章優、缺點：

### 【優點】

- 企劃案內容完整：詳細描述了遊戲的各個功能、遊戲流程及劇情走向，資訊豐富。
- 劇情設計具創意：政敵是妻子的設定以及遊戲中反轉的劇情安排，帶有懸疑和趣味性。
- 結構清晰，易於理解：遊戲的架構和流程描述清楚，方便程式設計師理解和開發。

### 【缺點】

- 部分文字描述冗長：一些事件描述過於冗長，可以精簡，提高可讀性。
- 道具說明缺乏一致性：不同道具的說明長度和風格不一致，應統一風格和格式。
- 部分事件結果描述不足：有些事件的結果描述過於簡略，缺乏細節，例如某些事件結束後的後續發展。
- 缺少遊戲目標說明：企劃案缺乏明確的遊戲目標，讓讀者難以了解最終想達成的目的。

### 【整體回饋】

這份企劃案整體來說相當完整，概念新穎，劇情具吸引力。如果能針對缺點進行優化，例如精簡文字、統一風格、完善細節，將能讓這個遊戲企劃案更具說服力和吸引力。

## 第4部分：文法與用詞錯誤：

- 原文：我受夠了 數量：1(使用後不會消失)

改進方式：我受夠了，數量：1（使用後不會消失）

2. 原文：**道具說明：狗蘇丹勞資要你不得豪似**

改進方式：道具說明：狗蘇丹的勞資，讓你不得好死。

3. 原文：**阿爾圖 (你) (這個(你)按下去會改變 顯示(勞資))**

改進方式：阿爾圖（你）（點擊「你」將顯示「勞資」）

4. 原文：**奈費勒 (政敵) (這個(政敵)按下去會改變 顯示(妻子))**

改進方式：奈費勒（政敵）（點擊「政敵」將顯示「妻子」）

5. 原文：**希望不會被其他什麼人撿走。(等選完選項再出現 無論【事件】為什麼不問問反對三呢？選擇哪個選項 下一個事件都是【事件】回信)**

改進方式：希望不會被其他人撿走。（選項選定後出現。無論在「為什麼不問問反對三呢？」事件中選擇哪個選項，下一個事件都將是「回信」。）

6. 原文：**【事件】為什麼不問問反對三呢？ 中 選擇 如何取悅你的愛人**

道具說明：上面寫著一處頗為偏僻的可疑地址.....

改進方式：**【事件】為什麼不問問反對三呢？** 選擇「如何取悅你的愛人」：

道具說明：上面寫著一處頗為偏僻的可疑地址.....

7. 原文：**【事件】為什麼不問問反對三呢？ 中 選擇 如何取悅你的愛人**

道具說明：上面寫著一處頗為偏僻的可以地址

角落還有幾個小字 愛來不來

改進方式：**【事件】為什麼不問問反對三呢？** 選擇「如何取悅你的愛人」：

道具說明：上面寫著一處頗為偏僻的地址，角落還有幾個小字：「愛來不來」。

8. 原文：**奈老師翻了個白眼並將這本書買下帶走了**

改進方式：奈費勒翻了個白眼，並將這本書買下帶走了。

## 第5部分：文法、單字替換：

1. 原文：**按下去**

建議替換內容：點擊

簡要說明建議原因：「點擊」更正式且符合網頁操作習慣。

2. 原文：**跳轉至**

建議替換內容：轉至

簡要說明建議原因：「轉至」更簡潔明瞭。

3. 原文：**誰鳥他啊**

建議替換內容：我才懶得理他

簡要說明建議原因：更符合遊戲情境語氣，避免口語化過於明顯。

#### 4. 原文：狗屎遊戲

建議替換內容：糟糕的遊戲

簡要說明建議原因：避免使用粗俗字眼，更符合遊戲的整體氛圍。

5. 原文：外掛

建議替換內容：直覺

簡要說明建議原因：更符合遊戲情境中的角色心態。

6. 原文：鬼鬼崇崇

建議替換內容：偷偷摸摸

簡要說明建議原因：「偷偷摸摸」更貼切地描述了角色的行為。

## 7. 原文：消卡

建議替換內容：釋放壓力

簡要說明建議原因：更明確地解釋了此動作的含義，更符合遊戲邏輯。

8. 原文：濯濯

建議替換內容：親密

簡要說明建議原因：避免使用網路用語，更符合正式場合的用詞。

## 範例文章參考

```
```html
```

&lt;!DOCTYPE html&gt;

<html>

&lt;head&gt;

&lt;title&gt;The Wife is My Nemesis - Event Selection&lt;/title&gt;

&lt;style&gt;

body {

font-family: sans-serif;

```
background-color: #f0f0f0;
```

}

```
#container {
```

```
width: 800px;

margin: 0 auto;

background-color: #fff;

padding: 20px;

border-radius: 10px;

box-shadow: 0 0 10px rgba(0,0,0,0.1);

}
```

```
h1 {

text-align: center;

}
```

```
h2 {

margin-top: 20px;

}
```

```
.character {

width: 100px;

height: 100px;

border: 1px solid #ccc;

margin: 10px;

float: left;

cursor: pointer;

}
```

```
.character img {

width: 100%;

height: 100%;

}
```

```
.character-info {

position: absolute;

background-color: #fff;

border: 1px solid #ccc;

padding: 10px;
```

```
z-index: 10;

display: none;

}

.inventory {

width: 200px;

height: 100px;

border: 1px solid #ccc;

margin: 10px;

float: left;

cursor: pointer;

overflow-y: auto;

}

.inventory-item {

padding: 5px;

cursor: pointer;

}

.inventory-details {

position: absolute;

background-color: #fff;

border: 1px solid #ccc;

padding: 10px;

z-index: 10;

display: none;

width: 300px;

}

.button {

display: inline-block;

padding: 10px 20px;

background-color: #4CAF50;

color: white;
```

```
border: none;

border-radius: 50%;

cursor: pointer;

margin: 10px;

}

.button:disabled {

background-color: #ccc;

cursor: default;

}
```

```
#rewind-count {

display: inline-block;

margin-left: 5px;

}
```

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<div id="container">
```

```
<h1>The Wife is My Nemesis</h1>
```

```
<div id="event-title"><h2>Let Me Think...</h2></div>
```

```
<div id="event-text">
```

You spot Nafeeler at the Angler's Bookstore, seemingly oblivious to your presence. Though his mouth is irritating, you have to admit his mind is sharper than yours. Perhaps you could do something?

```
</div>
```

```
<div id="choices">
```

```
<button class="choice-button" data-next-event="Why Not Ask the Opposition Three?">I've Had Enough!</button>
```

```
<button class="choice-button" data-next-event="Enemies Meet">Who Cares?</button>
```

```
</div>
```

```
<div id="characters">
```

```
<div class="character" id="character-artu">
```

```

```

</div>

<div class="character" id="character-nafeeler">



</div>

<div class="character-info" id="artu-info">

Artu (You) <br>

I can't forget Nafeeler's melancholic eyes. Nafeeler-sensei, have mercy on me<br>

Stats: Strength 10, Charm 15, Intelligence 3, Stealth 10, Combat 10, Social 10, Survival 5, Magic 5, Support 1, Lewdness 1

<button onclick="closeInfo('artu-info')">X</button>

</div>

<div class="character-info" id="nafeeler-info">

Nafeeler (Nemesis)<br>

A nemesis is a nemesis... a nemesis can't become... why not?<br>

Stats: Strength 2, Charm 3, Intelligence 5, Social 5, Opposition 3, Passion 0, Vague Feelings 1

<button onclick="closeInfo('nafeeler-info')">X</button>

</div>

</div>

<div id="inventory">

<div class="inventory-item" data-item="I've Had Enough!">I've Had Enough! (x1)</div>

<div class="inventory-details" id="inventory-details">

Description: This is the dog Sultan's lousy game.<br>

<button onclick="closeDetails()">X</button>

</div>

</div>

<button id="rewind-button" class="button">&#8617; <span id="rewind-count">3</span></button>

<button id="next-button" class="button">&#8618;</button>

</div>

<script>

let rewindCount = 3;

const rewindButton = document.getElementById('rewind-button');

```

const nextButton = document.getElementById('next-button');

const rewindCountDisplay = document.getElementById('rewind-count');

const characters = document.querySelectorAll('.character');

const characterInfos = document.querySelectorAll('.character-info');

const inventoryItems = document.querySelectorAll('.inventory-item');

const inventoryDetails = document.getElementById('inventory-details');

characters.forEach((character, index) => {

character.addEventListener('click', () => {

characterInfos[index].style.display = 'block';

characterInfos[index].style.left = character.offsetLeft + 'px';

characterInfos[index].style.top = (character.offsetTop + character.offsetHeight) + 'px';

});

});

inventoryItems.forEach(item => {

item.addEventListener('click', () => {

inventoryDetails.style.display = 'block';

inventoryDetails.style.left = item.offsetLeft + 'px';

inventoryDetails.style.top = (item.offsetTop + item.offsetHeight) + 'px';

});

});

function closeInfo(id) {

document.getElementById(id).style.display = 'none';

}

function closeDetails() {

inventoryDetails.style.display = 'none';

}

rewindButton.addEventListener('click', () => {

//Add rewind logic here

if(rewindCount > 0){

rewindCount--;

```



```
rewindCountDisplay.textContent = rewindCount;

// Implement your rewind functionality here. For now, just reduce the count.

}

if(rewindCount === 0){

rewindButton.style.display = "none";

nextButton.style.marginLeft = "50%";

}

});

// Add event handling for choices and other game logic here. This is a placeholder.

const choiceButtons = document.querySelectorAll('.choice-button');

choiceButtons.forEach(button => {

button.addEventListener('click', () => {

//Update game state based on button clicked.

});

});

</script>

</body>

</html>

'''
```