谢谢

大家好，我是反方三辩，首先我依然坚持我方的观点，“只有坚持原始方案（，坚持初心），才能做出超出玩家预期的作品”。

通过之前的辩论我深刻感受到了对方辩友的巧舌如簧，但是也请让我指出对方辩友在辩论过程中所犯下的错误（示例）

1. 错误将所有的调整都认为是过程调整，更多的调整其实是为了更好的践行原始方案，让原始方案以一种更好的形式表现出来。这不是过程调整，而是实现方式的改变。
2. 局限性强，始终局限在玩家方向。每个制作人都可以是玩家，但玩家很难变成制作人。玩家的想法再好也与制作人之间存在着一个鸿沟，制作人的想法终会是更全面的。

下面我将重申我方的观点：

首先，什么是坚持原始方案。坚持原始方案的目的是为了“给玩家带来超出预期的游戏体验”，立足点是玩家体验。一个好的原始方案必定会考虑玩家不断变化的需求，并以玩家更喜欢的方式将其表现出来。

其次，在我们指定原始方案之时，正是我们最理性的时刻。此后，在过程之中，我们会被诸多事情所影响，说迷惑，而这个时候，只有我们的原始方案，我们的初心，可以让我们找到最开始的自己，并为自己真正的目标去努力，才能做出不止是符合玩家预期而是远远超出的作品

纵观游戏发展，但凡是真正跨时代的作品都会有其真正核心的内容，比如Rogue，它的最终核心就是“随机生成的世界”，也就是“随机”，而这就是作品原始方案的核心体现，也是其能在游戏史上留下他们的身影的原因。

最后，今天我方认为坚持原始方案更能做出超出玩家预期的作品，并不是对过程调整的绝对否定。而是我们理解了过程调整的作用之后，所得到的理性的结论。过程调整只是锦上添花、原始方案才是成功的基础。只有我们拨开过程中的迷雾，始终坚持最初的方向，才能做出超出玩家预期的作品，否则，所谓的成功，也只是泯然众人罢了。