### 对白设计

1. 什么人说什么话：对白设计体现人物特征，设计其口音、口头禅、常用语，并通过此来表达人物特征。
2. 故事是对白基础：对白重要展示长期目标和短期意图。

比如一个RPG开头，如何激发主角潜在动机，合理的把主角从家中‘轰走’，让其进行冒险。

动机有时会潜藏在冰山下，在一开始的对白里设坑，含蓄表达人物动机，让玩家了解故事后，但来不一样的体验。

1. 解说展示游戏玩法和大致背景。
2. 选项对白：对主角设定做出模糊化处理，在设计对白选项时更游刃有余。

### 去月球

1. 悬念设置：悬念造成了一种精神上的愉悦，它构成了人类理智上的激动，而不是生理上，浅层次的刺激。去月球设计了一个很长线的悬念：为什么老人要去月球，并且随着故事推动不断加深，而且不能让玩家猜对，不然后续高潮效果会很差。（非线性结构很有助设计悬念）
2. 去月球的悬念揭示和情感爆发并不是同时揭示的。（不少RPG，揭示->战斗->煽情放在一起，反而达不到很好的效果）
3. 悬念只是服务，内核应当让玩家感动。同时在情感爆发时，通过镜头语言加上音乐进行渲染。

### 浮现性叙事

1. 严谨定义：玩家、游戏机制、各种机遇可能共同作用，就能制造出一系列原创事件，组成一个浮现出的故事。如暗黑地牢。该方法解决了脚本叙事故事和玩法割裂的问题，保证了玩家的决策自由。
2. 强调玩家的脑补。

### 软件（articy：draft）

### 多结局

1. 设计从决策到最终结果的‘因果链’。
2. 利用数值统计（善恶值）和依赖关系（选项）决定结局。