

福大秋日狂想曲

Fuzhou University Autumn Rhapsody

选题报告

选题概述 · NABCD 分析 · 团队分工 · 参考资料

团队名称	狂想曲委员会
项目形式	视觉小说（Visual Novel / Galgame）
作品名	《福大秋日狂想曲》
团队人数	5 人
组长	林宇杰（PM）
技术栈	Ren'Py 8.5.3（Python 3）· Git + Git LFS · 实拍 + AI 风格化美术

福州大学 · 软件工程实践课程团队作业

目录

章节	内容
一、选题概述	作品定位、命名由来、核心机制与范围控制
二、NABCD 分析	需求 / 做法 / 好处 / 竞争 / 推广
三、团队分工	五人岗位与协作方式
四、参考资料	参考作品与文献

说明：本报告表格中的角色名均为占位代号（A / B / 黄毛），最终名称见剧本定稿。

一、选题概述

1.1 一句话选题

《福大秋日狂想曲》是一款以福州大学校园的秋天为舞台的中文原创喜剧视觉小说：主角在这个秋天同时遇上了两个让他心动的人，而那位一直陪他聊天的神秘网友似乎也在这所学校里。玩家需要在秋天结束前做出选择——因为凡是**没有被他攻略下来的角色，最后都会被反派「黄毛」攻略走**。

1.2 命名由来

「狂想曲」取自我们都很喜欢的一个作品系列——它以「夏日」「冬日」「乡村」「职场」这样的日常场景为题，用轻松幽默的笔调讲普通人的故事。我们敬佩的正是这种做法：**不靠宏大设定，只靠把一个具体的季节、一个具体的地方、一群具体的人写活**。

于是我们想：为什么不做一部属于我们自己学校的「狂想曲」？福州大学的秋天有自己的样子——满校园的榕树与落叶、期中考前图书馆抢座、社团招新的喧嚣、深秋夜里操场的跑道和风。这些是我们真实经历过的秋天，也是我们想讲的东西。

1.3 作品定位

项目	内容
体裁	视觉小说 / Galgame（单机，桌面端为主 + 网页试玩版）
题材	大学校园 · 秋日 · 喜剧 · 整活向 · 恋爱模拟
风格	幽默诙谐、节奏明快、梗密度高；热梗负责调味，具体生活细节负责主菜
主要场景	宿舍、教学楼、图书馆、食堂、操场、校道、社团活动室、咖啡店
主角	软件工程大三学生，个性普通、嘴很碎的吐槽型角色
可攻略对象	A（同班同学，开朗）、B（学长，稳重），均为男性角色
对手角色	黄毛（反派位，同时也是隐藏可攻略角色）
单周目时长	约 60—90 分钟
结局数	5 个

1.4 核心机制

- 「黄毛收尾」规则（核心）：凡是没有被主角攻略下来的角色，最后都会被黄毛攻略走。这条规则决定了全部分支的结算逻辑：玩家不选谁，就等于把谁让出去。它把黄毛从一个单纯的失败惩罚，变成了贯穿全局的机制——他从第一章起就一直在旁边等着。
- 双轨数值系统：好感度（A / B / 黄毛）与「真相进度」并行。玩家不仅要「刷好感」，还要看清局面，两条轨道共同决定结局。
- 限时选择（QTE）：关键情节给出 3 秒决策窗口，超时自动落到最差选项。这一机制直接服务于作品主题——犹豫本身就是一种选择，且真的会付出代价。
- 聊天模拟器：还原手机聊天界面，玩家从若干回复中选择，呼应剧情中的线上线索线。
- 结算配对表：每个结局结束时呈现一张配对表，把「主角这边是谁、黄毛那边是谁」一次性揭晓。玩家第一次看到「原来 B 被黄毛拿走了」的错愕感，是本作最好的传播素材。
- 结局图鉴与隐藏线：5 个结局可在图鉴中回溯查看；隐藏 IF 线不设任何 UI 提示，玩家需在二周目自行发现多出一格。

1.5 五个结局

#	结局	触发条件（占位）	配对面（主角 / 黄毛）	基调
1	一个人也挺好	好感度全程未达标（攻略 0 人）	无 / A + B	喜剧
2	A 结局	aff_A 最高且达阈值	A / B	甜中带刺
3	B 结局	aff_B 最高且达阈值	B / A	暖中带刺
4	三个人也没问题吧	A 与 B 好感度同时达标	A + B / 空手	整活（传播力最强）
5	全员大合照（真结局）	解锁隐藏线后攻略黄毛	黄毛 / 主动放弃 A、B	反转，「秋刀鱼」身份揭晓

关于「黄毛收尾」这条规则的处理原则：① 只在明确的条件下触发，不做随机触发，玩家必须能复盘出自己哪里选错了；② 全程用夸张、荒唐的喜剧手法呈现，不写露骨内容、不写令人不适的描写；③ 给玩家出口——黄毛线本身可攻略，失败不是终点，而是另一条线的入口。

表现方式上，这条规则不靠旁白解释，而是靠细节让玩家自己察觉：黄毛「刚好出现」、背景里出现 A 的外套或 B 的作业本，最后在结算配对表上一次性揭晓。

1.6 范围控制（本项目明确不做的事）

这一节是我们讨论后主动砍掉的内容，也是本项目可行性的核心依据。

本期做	本期明确不做
共通线 3 章 + 2 条可攻略线完整	Live2D 全动态立绘

黄毛隐藏线 + 真结局	全语音配音（改为语气词包 + 关键台词）
5 个结局 + 结局图鉴	联网功能、云存档、排行榜
2 个小游戏（限时选择 + 聊天模拟器）	移动端适配与发布
Windows 桌面版为主 + Web 试玩版	3D 场景、粒子特效系统

二、NABCD 分析

2.1 N (Need, 需求)

目标用户

- **核心用户：**16—24 岁在校学生，喜欢校园题材、恋爱模拟与视觉小说，日常消费 1—3 小时的短篇剧情内容。
- **次核心用户：**喜欢整活向内容、乐于截图与转发有趣台词的泛娱乐用户，以及对本校题材有天然兴趣的同校学生。
- **延伸用户：**中文原创视觉小说的关注者——他们长期抱怨好作品太少，对新作有较高的尝试意愿。

用户痛点

- ① **中文原创校园题材供给不足。**市面视觉小说以日系商业作品与英译作品为主，文化语境与中国学生的真实校园经验有明显距离；国内原创作品又集中于少数头部团队，数量少、题材窄。
- ② **「设定有意思但玩起来没内容」。**许多小体量作品靠一个猎奇设定吸引点击，但角色单薄、动机不成立、分支浅，玩家十分钟就退出——设定能拉来流量，但撑不住留存。
- ③ **选择的「代价感」严重不足。**大量作品的好感度系统形同虚设，选项后果弱、反馈慢，玩家很快意识到「选什么其实都一样」。
- ④ **喜剧作品过度依赖网络热梗。**靠流行语堆砌的作品生命周期极短，三个月后重玩就不好笑了。
- ⑤ **「自己的学校」从来没被认真写过。**校园题材作品很多，但几乎没有作品会把一个具体学校的季节、地标与生活节奏写进去。这种亲切感，是商业作品因追求普适性而主动放弃的东西。

需求依据

- **市场观察：**Steam 视觉小说分类中，「中文」标签作品的评价数量与「日文」「英文」存在数量级差距，中文原创内容仍有明显供给缺口；校园喜剧这一细分题材尤为稀少。
- **同类作品分析：**我们拆解了若干部同类作品，发现其共性短板集中在两点——分支浅（选择对结局影响有限）与角色单薄（动机不成立）。这两点正是我们设计双轨数值与限时选择机制的直接动因。
- **内容分发观察：**短视频平台上「大学生日常整活」类内容的播放与互动量长期居高，说明具体的校园生活细节本身具备传播力，只是还没有被系统性地做成一款可游玩的作品。

- **团队自身经验：**我们五人本身就是目标用户，且多次在「玩到一半发现没有好作品」的体验中产生「不如自己做一个」的动机——这是本选题最直接的来源。
- **需求判定：**我们以「无预算、一学期、五人」这一约束为前提倒推需求——凡是这个约束下做不出来的功能，都不算真需求。例如全语音、3D 场景在商业作品中是标配，但对我们而言属于伪需求，已在范围控制中明确排除。

一句话需求总结：我们需要一款把真实的校园与真实的秋天写进去、笑点来自具体生活、选择真正会改变结局的中文原创校园喜剧视觉小说。

2.2 A (Approach, 做法)

技术方案

- **引擎选择 Ren'Py 8.5.3：**视觉小说开发中存档/读档、对话历史、自动跳过、文字回退、CG 画廊、结局收集等功能 Ren'Py 全部内置，无需自研。我们因此可以把一学期的绝大部分时间投入到剧本质量与演出效果上。
- **为什么不用 Unity 或 Godot：**Unity + Naninovel 表现力上限更高但需付费插件，且 Prefab/Scene 结构复杂、编译慢，AI 辅助生成代码时出错率高，对一学期的项目属于过度设计；Godot + Dialogic 免费开源，但 GDScript 的 AI 生成质量与资料厚度均弱于 Python 生态。我们的判断是：本项目没有任何一项需求必须用 Unity 才能实现，而用 Ren'Py 省下的时间足以多写两条剧情线。
- **脚本与状态管理：**使用 .rpy 编写剧本、内嵌 Python 实现逻辑；全部游戏状态用 default 声明以保证存档一致性；好感度变更统一通过函数入口，便于调试与打日志。
- **分支架构：**分支判定集中在单一文件，剧本文件内不出现复杂条件逻辑，从结构上避免「改一处坏三处」。

美术与音频的生产方式

- **背景：**实地拍摄校园实景 → 用 img2img 做动画风格化（去噪强度控制在 0.35—0.55）→ 全组统一模型与提示词前缀 → 最后过同一套调色 LUT 统一色温与对比度。这一步是让「实拍 + AI」素材看起来像一个完整游戏而非素材拼盘的关键。
- **人物：**采用真人出境 + 风格化处理，保留「身边同学」的真实感与辨识度；所有出境成员均签署肖像使用授权，游戏内附虚构声明。
- **立绘成本控制：**不做整张重绘，采用眼睛/嘴部图层叠加的表情差分方案，预计节省约 70% 工作量。

- **配音分级策略：**放弃全语音，采用「语气词包（每角色 10—20 个）+ 关键台词配音」的两级方案。整活向作品的节奏感八成来自音效与语气词，而非完整语音。
- **音频统一响度：**全部 BGM 与音效批处理统一到 -16 LUFS，避免音量忽大忽小的廉价感。

里程碑计划

周次	目标	关键产出
W1	环境统一与技术验证	全组 SDK 跑通、骨架工程、AI 协作约定文件
W2	设计定稿	分支文档、人设、6 结局梗概、素材规范、取景清单
W3—W4	共通线 3 章 + 美术管线	可玩到第 3 章，背景风格统一
W5—W6	A 线 + 限时选择小游戏	A 线完整可通关
W7—W8	B 线 + 聊天模拟器 + 结局图鉴	图鉴功能可用
W9	黄毛隐藏线 + 真结局	隐藏线可解锁
W10	配音与音效打磨	语气词包、响度统一、音效补齐
W11	测试与修 bug	测试用例全通过、存档兼容验证
W12	打包与发布	Windows 安装包、Web 试玩链接、发布贴

风险与对策

风险	对策
美术产能不足（最大风险）	表情差分方案；背景复用 + 换色调；准备简笔画/表情包降级风格
剧本写不完	W2 前锁死结局数量；资源不足时砍分支不砍质量，优先保证一条线完整
热梗过时导致作品短命	热梗只做调味不做主菜，笑点主体来自具体的大学生活细节
AI 生成代码不可靠	项目约定文件 + 任务卡验收标准 + lint 质量闸门 + 人工评审门禁
真人素材法律风险	签署肖像授权；不做 AI 换脸；不使用 AI 声音克隆

2.3 B（Benefit，好处）

对玩家

- **低门槛的完整叙事体验：**1—2 小时即可通关一条线，无需配置环境，桌面与网页双端可玩。
- **熟悉的场景带来真实代入感：**图书馆抢座、食堂排队、操场夜跑、期中考试周——这些具体经验让玩家产生「这就是我们学校」的亲切感。

- 季节感带来情绪共鸣：秋天天然带着「结束」与「开始」的双重意味，比笼统的青春校园更容易唤起真实情绪。
- 选择真的有代价：限时机制与双轨数值让玩家必须认真思考，每种选择都有完整的叙事回报。
- 可反复游玩：5 个结局 + 隐藏线 + 结局图鉴，提供二周目与三周目的动机。

对团队

- 走完完整的软件工程闭环：需求调研 → 设计与架构 → 实现 → 测试 → 打包发布 → 收集反馈迭代。
- 五个人正好覆盖完整岗位链：PM 与工程化、架构与核心逻辑、引擎与美术、UI 与前端表现、文案与音频测试，每个人的既有技能都能落到真实产出上。
- 掌握 AI 时代的协作方式：本项目有意采用 AI Coding Agent 辅助开发，团队将真实经历从踩坑到建立约定的过程。
- 学会做取舍：主动砍掉 Live2D、全语音、联网等功能的决定，比把它们写进需求文档更能说明我们理解了工程的含义。

对校园与社区

- 为学校留下一份可对外的原创内容：把校园的秋天与地标写进一部可游玩的作品。
- 沉淀一套可复用的资产：项目骨架、素材规范、分支数值设计文档、AI 协作约定模板。
- 验证一条低成本美术路线：实拍 + AI 风格化若走通，对预算有限的校园创作团队具有参考价值。

差异化价值一句话：别人写「青春校园」，我们写「我们的秋天」；别人靠流行梗制造笑点，我们靠具体的生活制造共鸣。

2.4 C（Competitors，竞争）

竞品	类型	它的优势	它的不足	我们的差异点
「狂想曲」系列等日系日常向视觉小说	直接竞品兼致敬对象	文笔成熟、节奏舒服、氛围营造出色	文化语境距离感强，无中文校园经验	中国大学校园的真实语境与季节感；免费；短篇无负担
国产头部商业视觉小说	直接竞品	制作精良、本地化优秀、有成熟发行渠道	数量少、题材集中；制作周期非学生团队可比	喜剧定位 + 低成本高创意；不在美术精度上竞争
其他校园题材学生作品	间接竞品	同题材、情绪共鸣接近、制作成本低	分支浅、结局少、UI 粗糙；依赖网络热梗	双轨数值 + 限时选择；统一的素材与 UI 规范
纯文字互动小说 / 聊天式恋爱游戏	替代品	零美术成本、更新快、文字沉浸感强	缺乏视觉沉浸与演出感	实拍风格化背景 + 真人立绘，沉浸感明显

				更强
AI 生成的动画风格素材内容	替代品	生产快、成本低	碎片化，无法构成完整叙事体验	我们交付的是完整作品，不是素材

竞争结论

我们的核心劣势很明确：**在美术精度与配音质量上，我们不可能赢过商业作品**。因此策略不是全面对抗，而是选择一个商业作品因成本结构而不愿进入、学生团队却能做得好的细分定位：

- 具体到一所学校的真实语境——商业作品要覆盖全国市场，反而不会把细节做得太像某一所学校；而我们可以。
- 秋日主题 + 喜剧 + 整活——季节感给了情绪落点，喜剧给了传播力，两者结合形成清晰辨识度。
- 实拍 + AI 风格化的美术路线——大幅降低背景成本，同时获得「身边真实的校园」这一独特质感。
- 演出形式创新——聊天模拟器与限时选择机制直接服务于「看清一个人」与「犹豫」这两个主题。

2.5 D (Delivery, 推广)

- **交付形态：**Windows 桌面版可执行包为主交付；Web 试玩版为辅助交付；配套 README、素材授权清单与 AI 使用说明。
- **发布渠道：**CSDN 团队博客（开发日志与技术实践文）、itch.io（Web 试玩 + 下载）、校内社群与社团（获取第一轮真实反馈）、B 站与小红书（预告片与名场面切片）、GitHub（展示工程过程）。
- **推广方式：**内容先行（开发中期即发布立绘与台词切片）；季节卡点（把发布节点对准秋天）；技术文带量（实拍 + AI 风格化、AI Agent 协作两篇）；悬念式预热（隐藏线不做公开提示，只在发布贴留一句「结局列表写着 5 个，但有人说他看到了第 6 格」）；课堂演示当场试玩。
- **反馈闭环：**试玩版内嵌反馈问卷，收集 30 份有效反馈后集中迭代一次；建立公开 Issue 列表，把玩家反馈与修复记录在 GitHub 留痕。

数据目标

指标	目标值
试玩次数	上线两周内 ≥ 100 次
有效反馈	≥ 20 份

完整通关（到达任一结局）比例	≥ 30%
隐藏线被玩家自行发现	≥ 3 人

三、团队分工

3.1 岗位分工

成员	岗位	主要职责	关键产出物
林宇杰	PM（组长）/ Ren'Py 工程 / 美术 / 测试	排期与任务拆解、里程碑跟踪、对外沟通、风险预警；剧本引擎落地；UI 实现；素材风格化与调色管线；测试主导	里程碑计划、周报、任务看板、UI 界面、素材规范、测试用例表与 Bug 清单
陈材臻	工程化 / 工具链	素材检查脚本、构建与打包流程、发布准备、版本管理；配合 PM 统计考核所需的进度数据	素材检查脚本、打包与发布包、构建文档
彭杰	架构 / 核心逻辑	工程骨架、状态系统（好感度与 flag）、分支路由、存档一致性方案、AI 协作规范	状态与路由模块、约定文档、架构说明
连伟成	UI / 前端表现	界面视觉与交互实现、对话框与菜单样式、CG 画廊与结局图鉴的呈现、小游戏界面	界面实现、小游戏 UI
叶全祺	文案 / 音频 / 测试	剧本撰写与润色、笑点节奏把控；BGM 与音效筛选、响度统一、配音录制与剪辑；文案走查	剧本定稿、音频资源与授权清单、文案走查记录

3.2 协作方式

- **工具：**GitHub 负责代码托管与 Pull Request 评审；GitHub Projects 作为任务看板与考核数据来源；腾讯文档负责排期、剧本协同与素材登记；QQ / 微信群负责日常沟通与报备。
- **例会制度：**每周固定一晚线上会议 30 分钟，议题提前一天征集，会后备忘录归档。例会第一项固定议程是「上周承诺的任务，完成情况如何」。
- **文件结构约定：**一章一文件、一人一章，从源头消除版本冲突；单个剧本文件不超过约 400 行。
- **评审制度：**合并必须至少 1 人评审；代码类由彭杰或陈材臻评审，文案与美术产出由叶全祺或林宇杰评审，保证每项产出都有人复核。
- **AI 协作规范：**仓库根目录维护项目约定文件，所有 AI Agent 开工前必读；任务以任务卡形式下发，写明目标、输入、产出与验收标准；AI 生成的所有代码必须通过 lint 检查并经人工评审才能合并；状态管理与分支路由等核心模块由人类编写。

3.3 绩效考核要点

团队采用「可验收产出物为主 + 协作互评为辅」的双维度考核结构，四个维度的权重为：任务完成度 40%、产出质量 25%、投入程度 20%、协作与补位 15%。其中任务完成度按「任务点数」而非任务条数计算，并制定了跨岗位换算基准（例如一张符合规范的背景图计 3 点，与一个中等代码任务等价），以确保美术、文案、测试与代码岗位之间可比。完整方案见团队博客第六章。

四、参考资料

- [1] 邹欣.《构建之法》（第 3 版）. 人民邮电出版社.
- [2] 绩效管理. <https://www.cnblogs.com/xinz/archive/2011/05/01/2033927.html>
- [3] 你参加团队有什么样的投入. <https://www.cnblogs.com/xinz/archive/2011/03/14/1983620.html>
- [4] Ren'Py 8.5.3 官方文档. <https://www.renpy.org/doc/html/>
- [5] Ren'Py Web / HTML5 平台限制说明. <https://www.renpy.org/doc/html/web.html>
- [6] Ren'Py 自动测试框架. <https://www.renpy.org/doc/html/testcases.html>
- [7] Ren'Py 画廊与结局收集功能. <https://www.renpy.org/doc/html/rooms.html>
- [8] 「狂想曲」系列作品（夏日 / 冬日 / 乡村 / 职场）—— 本作的致敬与学习对象.
- [9] Ren'Py 8.5.3 发布说明. <https://www.renpy.org/release/8.5.3>

待补充：本作参考的其他同类作品清单、素材（BGM / 音效 / 字体）的授权来源登记、以及 AI 工具与模型的使用说明，将在开发过程中陆续补入。