

游戏策划与运营分析

游戏经历 · 战斗与叙事拆解 · 玩家运营 · 版本运营 · 测试服与线上事故 · AI workflow

金佳信 河南科技学院 教育技术学 2027 届

应聘方向 AI 游戏策划 / 游戏发行运营

作品集 jin2004-cmd.github.io/ai-video-portfolio

2026 年 10 月

一、游戏经历

开放题 介绍你喜欢的 1 到 3 个游戏作品

王者荣耀 MOBA 十年 巅峰赛最高 1800 分

不管新朋友还是老朋友，只要一说王者就能聊起来，属于是我社交半径的延伸，十年下来英雄够帅，操作够丝滑，角色背景故事也真的吸引我，还有一半因素就是游戏本身的输赢的竞技了。

只狼 影逝二度 动作冒险（单机） 两年 全成就

故事情节，打击感，美术粒子效果和操作手感这几块给我的震撼是最大的，然后它让我第一次意识到难度本身可以是一种叙事手段。

逆水寒手游 MMORPG 两年

会呼吸的江湖，打副本的团队精神和玩家之间的默契，NPC 的故事，都很有江湖味道，我是因为那些游戏里认识过的一起打本的战友才留下来的。

二、战斗玩法拆解

角度一 战斗玩法 / 关卡玩法

我选逆水寒手游舞阳内城的老五雷音尊使

这组设计我个人觉得，最厉害的地方，是把一场战斗切成三种完全不同性质的挑战然后循环播放，输出阶段考操作和躲避，然后最核心的琴谱阶段，考的全是记忆，沟通和全员执行，BOSS 满蓝回到中场弹琴，倒计时 30 秒，先给一名玩家发琴谱让他手动发到队伍频道，之后其他人头上分批发数字，大家按琴谱顺序站进宫商角徵羽五个光圈，全对就击破加全队增伤，错两个人以上直接团灭。

心流这块，我觉得它把技能这个变量拆成了手和脑两条线，你操作在好，头上数字看错一样就是重来，反过来操作一般，但读谱准，听指挥，就能过。然后 30 秒倒计时是就很紧张，等于把最难的部分专门压在最后一刻，全队站对那一刻是明确的情绪兑现，这种全队心跳同步的感觉是 MMO 独有的，单机什么的就没有这个。

可扩展性上它也挺 OK 的，谱面，人数，顺序要求都能调，规则层是纯符号系统。但是吧，瓶颈恰恰就在这个符号上，同系列的端游怀旧服里就有队伍遇到看不懂中文的外国队友，因为宫商角徵羽对人家就是乱码。用中

国古典音律当关卡语言，审美上是真的高级，但是它把文化门槛设在了机制的最内层，等于把一部分玩家直接排除在外了。

三、剧情编排拆解

角度二 剧情编排

只狼 影逝二度，Steam 上的一款魂系 3A 游戏

它最打动我的核心，就是不死这个恩赐本身就是诅咒，狼有龙胤之力能无限重生，代价是龙咳，他每死一次，身边那些普通人就会染病。然后，这就厉害了，把玩家的操作失败转译成叙事世界里的真实伤害，你读档重来在这个世界里变得有重量。第二个，就是忠诚和自我的矛盾，狼开口第一原则是戒律，忍者不能有自己的意志，整个游戏其实是狼长出自我意志的过程，个人觉得是代入感很强。

角色关系的话，同一个不死被拆成好几派立场对着咬。没有一个是纯粹的反派，有的只是想保住自己的国家而已。狼从苇名城一路走到仙峰寺再到源之宫，是从人间往神域走，但也一层层在剥掉人的属性。

四个结局就是四种价值观的终局，修罗是绝对服从，断绝不死是自我牺牲换秩序，复归常人是用命换所爱的人做回凡人，龙之还乡走的是归还这条路，四个都得付不可逆的代价。

要说不足的话。一个是叙事太依赖道具文本和对话残片，我一周目通完其实还是没搞懂变若之子是谁哈哈哈，游戏也不给你任何回看的索引啊。另一个是结局判定不太透明，经常莫名其妙就进了另一个结局，而且不可逆，玩家以为自己在做选择，实际上根本不知道自己是那一步选错了。

四、舆情研判与公开沟通

玩家运营通道 题 1 舆情研判与公开沟通 (逆水寒手游)

我选逆水寒手游的玄甲系统事件，2024 年 8 月那次，我全程都在

起因是 2.0 新赛年的大版本上了一个叫玄甲的系统，角色每个部位都能穿戴玄甲部件，部件带属性，还分品质。上线之后社区就直接炸了，我个人觉得矛盾主要集中在三块。第一是复杂，切换战斗套路变麻烦，萌新小牙的理解成本一下子上去了，跟这游戏本身的初衷，好玩并且不累，是反着的。第二是画风，一个武侠江湖里塞机甲。。。。第三是我自己的判断，部件分品质还带战力，这跟氪金就挂钩了，老玩家心里没平衡，有点杀熟的感觉。

关键转折点是 8 月 8 号，主策划听雨发了一封公开信，承认这是自己做错了（说团队都是猪），还说要在 10 月的版本里把玄甲整个删掉。

我当时在社区里看到一条高赞评论，大意是骂你是因为喜欢这款游戏，希望它更好走下去。

这条给我的思考是，骂人和要走是两回事，会骂的才是有感情的那批，真不想玩的人根本不说话，直接卸载就完了。所以判断舆情不能只看声量大小，得看发声的是哪一类人，沉默的那批才是真危险。

官方当时的处理有第四步，公开信道歉，宣布删除系统，部件全免费加取消橙装提掉落，最后承诺坚持中国风。

这四步里我认为最关键的一步是宣布整个删掉。

理由是官方当时其实有三个选项，一是硬挺着等玩家适应，二是只做数值减负比如把品质差距缩小，三是整个删掉。前两个本质都是，我没错只是稍微改改，要么你忍一下，要么你爱玩不玩！

只有第三个是，我错了。而玄甲的问题本来就不在数值高低，是它从根上跟这个游戏的调性打架，一个江湖里塞机甲，数值再平衡也是错的。所以只有整个删掉才能把信任一次性补回来，后来玩家的反馈也确实翻过来了。

五、玩家反馈处理排序

玩家运营通道 题 2 玩家反馈处理

我当天做 BDA

B 是充值的钱没到账，有订单号直接就能查到并且补上，很快就能解决。钱的事拖过夜，性质就从客服问题变成跑路传闻了，那这个风险就大了。

D 是 UP 主那条视频，10 万播放还在涨，影响的是当期卡池，玩家都在等官方说法。这条我今天能推，把他的结论跟数值组对一遍，对的话上就认了，对不上就把条件和情况和他说明白。

A 是怀疑概率有问题，群里已经在统计。概率这东西一旦被贴上造假标签，后面十倍力气都洗不回来。我今天能做的是把公示入口跟核查方式给出去，把怀疑摁在还小的时候。不能让玩家的脸黑归结到卡池的概率上，锅也不带这么背的。

C 和 E 我放弃。

C 已经三天没人管，我接受的风险是被挂的人直接走，围观的人觉得官方不管事。但晚这一天伤害增量很小，举报要走核实和跟判罚（我个人认为是拍脑袋判错其实要比晚一天更糟糕）。这条的话，我觉得在明天，也就是第二天排成机制，把处理的 deadline 和最终的结果公示搞定弄好，这样处理会更好一点。

E 的视频只做了一半，还没发，风险是潜在的，不在扩散。我会私聊他约个明确时间，把不确定变成确定，如果说你强硬的硬拦，那反而显得是我们心虚了。

完整排序我的选择是 BDAEC。

排序逻辑，三个维度。影响面有多大？会不会随时间不断去扩散或者恶性放大？我一个人当天能不能搞定和推进？

前三条都在不断扩散，并且放大后果，而且我能去弥补和亡羊补牢的，毕竟为时不晚，后两条一条已经冷却，一条还没发生。

六、沟通话术实操

玩家运营通道 题 3 沟通话术实操

群里公开回复的内容

这三个月您的努力我们都看在眼里，也非常能理解您的心情！十分感谢您在社区对新人的帮助和高质量的产出！

这次改动没有提前一周预告，确实是我们做的不够好！小信在这里向您道歉！

我们后续会有两个动作！一是调整的完整说明和依据提前两周发到作者群，二是改动大的版本找几位常做攻略的宝子先试测，反馈直接进评审组~

真诚感谢每一位为社区做出贡献的玩家，宝子们的意见我们会虚心听取！希望各位宝子之后玩得更加开心！

私聊

您好，我是小信！

这三个月您在这套阵容上花的心血，我非常能理解！这次是我们预告做晚了，让您感觉被辜负了，真心跟您说一句抱歉！

但还要认真谢谢您！您写的攻略帮了很多刚进游戏的宝子，社区的热闹有一大块是您带起来的，这份贡献我们看得见，也一直记着。

我这边已经跟数值的同事约好，这两天把您现在在养的那套在新版本里的实际强度问清楚，有结果第一时间发您。如果确实削得太狠，我会把您的用法和数据一起带到评审那边，让他们看看真实玩家是怎么玩的。

攻略的事您先不用勉强，等到您想写的时候就行，我们都支持您的！之后每次平衡性调整，我都会提前一周告诉您，让您先知道~很期待之后还能在社区看到您的内容，祝您游戏愉快！

七、社区内容策划

玩家运营通道 题 4 社区内容策划

我选攻略

这个我干过。去年做平水日铸的时候就是从零起的内容板块，74 篇图文加 68 条视频，起量的套路我了解。

只有攻略的需求是硬的，无法降层次的。删档测试的玩家是真的会卡住，看不懂机制，打不过关卡，他们就会来找答案。同人的靠爱，讨论的靠话题，整活的全看运气，攻略靠的是玩家自己想赢的那一种心态，官方都不

用操心的。

然后 2 周太短了。攻略是唯一能跑完生产和消费全流程的，当天写完当天就有人看。同人 2 周出不了几张图的，讨论散得又快。

我个人觉得最关键的一点，是攻略能长成板块。它天然有栏目，天然需要有人做索引，而且攻略底下必然会吵架，吵着吵着就出梗了，另外三个方向都是能从攻略里长出的。

但有个前提。现在玩家自发内容很少，光发公告等他们自己发，2 周后还是空的。所以我的思路是官方先把脚手架搭好，把第一批作者养出来，第二周就好办多了。

社区我选 QQ 频道

测试期就几千人，要的就是高频互动和快速反馈，人少反而好做，有什么事我能直接找到作者本人。

时间	动作
开测前 1 周	先把该有的先搭起来，一是把攻略区开出来，定三个栏目，再给一份三段式的模板，就写你遇到什么、怎么解决的、别人要注意什么，把发帖门槛压到最低的那种限度，这样大家都可以有发帖的欲望。二是定向去捞 20 到 30 个写过攻略的，会写攻略的人，从竞品社区和内容平台里找，给一个身份叫首批开拓者，承诺署名、推荐位和测试资格之类的好处。三是放一份官方已知信息包，玩法框架写清楚，数值和隐藏的东西等等的东西就故意留白，再置顶一句，例如，这份文档里没有的答案我们也不知道，等大家自行探讨哦~搞得神秘一点。
开测第 1 周	一是每天固定搞一次今日精选，我挑 3 条玩家攻略，给作者署名和全频道推荐位，做成一个固定栏目，这个肯定得有的，不然前期基数小，后面很难办。二是发一个低门槛的悬赏，谁第一个挖出隐藏机制，或者第一个通关某个关卡，官方单独发一条公告祝贺，ID 直接写进标题里，就像那种首通全服通告这种类似的，这样大家开拓就很有动力。三是我自己下场做整理，把散落的攻略收成一份索引帖，每天更新。作者的产出的被归档，不然写完就沉下去消失，新玩家一进来也能看到这里已经有东西，主要还是为了方便和大家都能看到精华。
开测第 2 周	一是把索引帖的维护权交出去，从常驻作者里选 2 到 3 个做版主，我退到只做审核。二是办一次测试毕业的仪式，给产出过内容的玩家发一张带 ID 的毕业证，这两周的产出就变成能留存的身份了，这样的话大家心里都满足，感觉开荒没白费这种。三是官方只在结束公告里做一件事，把这个板块整体置顶，公开感谢，让它当测试遗产留到下一次。

三个指标

一是自发内容的占比，也就是出自玩家自己发的东西的占比数据。第 2 周新增的攻略里，玩家自己写的得占到七成以上，这个数据直接可以看出来，是不是玩家自己在玩。

二是日活跃的作者数量的数据。每天至少发一条有效攻略的不同作者人数，第 2 周我希望能稳在 30 人以上。这个的看人不看量，如果一个人刷一百条那样的话那就不叫自发活跃了。

三是攻略帖的平均回复数到 5 条以上，看的是作者写了有没有人去接茬啥的。

还有一个也得盯着看，就是，官方引导帖在热帖里的占比，从第 1 周的六成降到第 2 周的两成以内。官方退得不干净，做出来的就是官方栏目，不是玩家板块，最终还是要把主动权和自主还给玩家的，这样游戏才能越做越好（个人认为哈）。

八、版本运营 优先级判断

版本运营通道 任务一 优先级判断

我选 ① 和 ③，排优先级这事儿我实习的时候天天在干，还算有手感

① 是新角色技能描述写三段实际只打两段，社区帖子一小时从 5 条涨到 200+，还有对比视频破万。这条我必须第一个去解决，因为它的扩散速度是四条里最快的，而且它影响的是当期卡池。玩家是看着描述决定抽不抽的，描述和实际对不上，晚一小时就多一小时的抽卡的决策的污染和收入的损失。

③ 是登录奖励显示 600 实际领到 300，社区转发 200+ 次。这条也必须去处理，因为它是四条里唯一涉及玩家实际资产损失的。少发钻石在玩家眼里就是官方克扣，这是信任红线，而且已经传播开了。锅也不带这么背的，真被认成克扣级麻烦了，这种事根本瞒不住第二天就炸了。

② 我暂时不列进最高优先级。iOS 闪退确实痛，但开发已经定位、预计两小时修好，属于正在解决且有时限的事，我这时候插手的价值不高，而且只有 30 条客诉，传播面小。我要做的是盯进度、到点发公告，不占最高优先级的位置。

④ 只有 5 条客诉且没有社区讨论，纯展示文案，随下一次热更修掉就行，这种的就不用占今天的位置了。

完整排序是 ① > ③ > ② > ④。

九、AI 处理分析评估

版本运营通道 任务二 AI 处理分析评估

2.1 AI 的分析有哪些问题或不足，你认为最合理的处理方案应该是怎样的

① 它把技能少打一段归成角色强度问题，这包是误判的。玩家反馈的是描述和实际对不上，本质是技能逻辑或者文本配置的错误，跟强度没啥关系。归因错了后面全错，强度问题要调数值，这个根本不用调数值。而且它的建议，修改技能描述使其与实际表现一致，只解决了一半。玩家是冲着三段去抽卡的，你把描述改成两段，等于把宣传承诺当场削弱，玩家会觉得被骗。正确的顺序是先定性，是 bug 就修 bug 把三段还回去，是设计失误才改描述，而且改描述的同时必须给说法和补偿。它还没提公告，这个问题社区已经 200+ 帖子视频破万了，不公告的话，后果难以想象。

② 它建议通知玩家重启游戏，这个建议基本是无效的还容易激怒玩家。iOS 闪退是客户端适配问题，如果必现，重启一百次也没用，而且这句话的潜在的意思是是把问题推给玩家。开发已经定位、两小时能修，正确做法是公告告知已知问题、修复时间、安抚，最多附一个临时规避方案，但不能拿重启当最终方案。它还漏了影响机型范围和要不要补偿。

③ 方向对但不完整。少发钻石是四条里唯一动了玩家实际资产的，它只说修正配置的钻石发放数量，没说最关键的，已经领过的玩家要全量补差额，不反馈的玩家根本不知道自己少拿了。这种事必须主动补、主动说，不能等玩家来问。还要先止损，活动如果还在跑，展示是不是先改。

④ 它说在下个版本改为正确的 NPC 名字，时间判断不对。这是当天刚上的新主线，NPC 名字出现在主线对话和任务追踪里，是新内容的门面。等到下个版本黄花菜都凉了。这种文案问题走热更或者小版本就够了，不该等大版本。

总结。一是只有修复，没有公告、客服话术、补偿。二是归因粗且容易误导玩家。三是没有优先级分别等等。四是没有时间维度。下个版本没考虑热更和小版本，也没给修复的时间预期。

2.2 如果让你来优化这个 AI 工具输出的内容质量，你会怎么做

我自己搞过 Agent，这类工具的问题我一般不会去改模型，我会从输入、规则、人工复核点三个地方下手。

一先把需要去输入的东西补足。它现在只拿到一句问题现象，那它只能凭常识和原配置的代码去猜。我要给它补上反馈量、传播数据（帖子增长的曲线那些、播放量等等）、影响玩家范围包括是否涉及资产啊，当前处理状态（待定位还是已修复）、以及历史同类问题是怎么处理的这些东西。归因错是因为信息少，跟模型本身笨不笨，聪不聪明，关系其实没那么大。我始终是认为只要你输入给 AI 的信息和内容记忆啊这种都弄的完善，弄的面面俱到，AI 是很聪明的，也就是所谓的训练 AI 的思维。

二给输出加硬规则，缺一不可。我在 prompt 里会强制它按以下的结构去进行，原因定位，影响范围评估，处理方案（修复加公告加补偿），优先级排列，时间预期。少任何一块，那就就打回吧，重新去进行。另外几条专门的规则，凡是涉及玩家资产的（货币、道具、成就），必须输出是否补发、补发范围、补发方式。而且要禁止把让玩家自己解决当成最终方案，重启、重装啥的这类只能标成临时规避，不能当成最终的结论。

三明确哪些必须人来判断。补偿标准 AI 只能给区间不能定价。归因必须人工复核完再进流程。对外公告，AI 出草稿人定稿。停服延迟上线这类重大决策 AI 都搞不了。

四加一层自检。我会让它输出完先自查一遍，有没有公告、有没有补发、有没有时间预期，三样缺一样就冲新来呗。再用历史工单做对照，同类问题以前怎么处理的一起投进去。最后要求它对归因标置信度，低的强制转人工。三样缺一样就打回进行重新去搞，我个人的经验是只要这条卡住了，输出质量马上就不一样（个人认为哈）。

十、复盘与预防

版本运营通道 任务三 复盘与预防

哪些本可以避免

- ① 技能描述和实际不一致，上线前的校验没搞好。上线前要多校验几次，去对数据。
- ③ 钻石发放数量配错。资产类配置必须多次复核。
- ④ NPC 占位符漏替换。这个最低级，但也最好防，上线前扫一遍，把占位符仔仔细细去检查扫描一遍。
- ② iOS 闪退是机型覆盖不足。兼容测试，iOS 新机型每版本必须去测试，跟进机型的匹配。

周年庆版本上线前检查清单

一是带钱带道具的，必须多次复核。

二是文字跟实际对不对得上，上线前多人真测一遍。

三是搜一遍有没有没填完的地方，比如那个 NPC 那个。

四是新手机型号必测，闪退基本都是新机型出来的。

五是提前备好一句道歉的话，真出事了能马上发，提前准备公告哈哈。

十一、测试服运营管理

绝区零卷 Part A 玩家招募与准入 问题收集与分级

玩家招募与准入

这个我搞过。去年做平水日铸的内容板块就是从零起量的，发贼多图文视频，定向去捞作者这一方面的话，我其实有点想法和心得体会。

这批人最终总结出来的结论要给全体正式服玩家用，所以首先最紧要的目标他就不是凑够一千个人，是把它配成正式服的缩小版，人凑够了没用，长得不像照样白测，全找硬核的那帮人进来到时候 bug 密度高了，满意度反而容易偏低，照这个改上线照样到时候可能会翻车。

我想到三个渠道，一游戏内定向推送，重点捞三十天内有登录但不算重度的那批，最容易漏，又刚好是大多数。二官方频道发问卷。三定向捞攻略作者和内测老玩家，找二十来个，给个首批身份，承诺署名啥的，会写反馈的多是这一帮人，所以还是蛮重要的。

筛选维度的话从四个维度去进行吧。手机方面，机型高低端都得有，不能全是旗舰机或普通手机，在线时长也得跟得上这七周，中途掉了就等于白招了，这种的我见的多。然后玩法偏好分层，强度党剧情党休闲党等等等都要，比例照正式服配，我个人觉得这条最容易出问题，谁声音大就招谁，招完全是强度党，数据假的。最后看他以前写没写过有效反馈，就是是能说清楚怎么复现的那种，一千个里有一两百个这样，质量完全不一样（个人觉得）。

未成年人卡掉，测试服有保密要求。这种东西提前讲比到时候临时出事去补，更省事并且方便。

问题收集与分级

一堆反馈摆到我面前，我的思路是先归类再定级。

归类我打算是先按一套模块，比如战斗表现，活动，代理人，系统，各归各的。另外一套按类型，比如 bug，卡关，建议，吐槽，分开堆，因为流向不一样，bug 进修复流程，那些关于版本的建议就放进版本池，吐槽的归我做情绪观察啥的，如果说什么玩意都混在一起就没法看了。

归类之前得先去重，我个人认为这一步还是蛮重要的。毕竟人太多了，总会有重复的意见啥的。同一个 bug 40 个人都碰到，那是 40 条记录 1 个问题，合并成一条，后面写出现次数，也代表严重度。

定级就看影响多少人，会不会随时间放大或者扩散继续产生更大的影响，能不能稳定不断地复现，偶发的和百分百能出的差别大的很。然后根据这样的标准去分成，当天必须处理的，这周要解决的，记下来等下版本的，每条挂负责人和 deadline，每天都的看看整理整理复盘复盘。

玩家只有看到自己在意的那条被看了或者说重视了才愿意接着提，不然 3 天之后就没人写了。

十二、测试期间问题处置

绝区零卷 Part B 分数异常 判断依据

分数异常

既然这个排名和奖励和分数有关系，那么这个事我一看到不会先想着修，会先把相关的影响搞清楚和控制住，玩家截图传出去比 bug 本身可怕的多，等传开了再解释就凉了，问题会很大。

先看影响范围，有多少的账号都是这样的，集中在哪个段位哪类编队，排查范围的同时了解相关的情况。然后就是异常的方向，分数是多算还是少算了？排名是往前还是往后？还有时间，从哪批结算开始错的，错之前最后一次正常的是什么时候？复现的情况和大致的操作是什么？什么操作能触发？

还有就是必须要知道和控制住的，就是错误排名有没有被截图传出去，我的判断是奖励要是按榜单发的那必须先冻住，发错了在收就晚了。

同步分里外两条线去双向快步去进行，时间不等人。对内找开发定位原因，找策划确认，找人问一下确认一下本期结算和发奖需不需要停掉，客服同步口径把话术备好。对外就是测试群置顶一条说明，问题收到在查，别让玩家以为自己账号被盗了。。。。

我觉得这种的越早公告越省事，拖着不说才容易发生更多的未知的因素和不利的影

我的判断依据

第一，我的判断是看碰了玩家的资产和公平没有。货币，抽卡概率，排行榜奖励，这些只要错了，就算改回来，玩家心里那道坎也过不去，这种的我倾向直接往后推，信任对于游戏官方的信任很重要。

第二，看能不能定位。查了 3 天还不知道问题的根本的因素到底在哪的，那还是再等等吧。。。。反过来原因清楚，改动小，那再反复复盘复盘检查检查就按期上吧。

第三，我个人觉得要看依赖面，这个模块是不是别的玩法也压在上面，比如是不是那种牵一发而动全身的那种，如果是，那就再想想，一改要牵动好几个模块的，牵的面越大越要往后放。

不过这些标准不能等出事再拿出来吵架什么的，开测第 1 周就得写清楚了，提前做好方案或者是准备，提前写进周报日报啥的，跟策划和开发先把线划在哪说清楚，到时候照着对就 OK。

十三、正式服线上事故响应

绝区零卷 Part C 线上问题处理步骤 与测试期的优先级差异 复盘与防复发

线上问题处理步骤

先搞清楚影响有多大了，我的想法是先让数据组拉受影响账号的清单，多少人，什么时候开始的，用的哪个代理人。同时让开发按这些特征去造复现，低概率的问题造不出来就修不了。

然后就是得止血了，我的判断是危局强袭战能不能先关入口或者临时下架。宁可一个玩法停半天，也不能让错分数一直弄下去，到最后就成了排名和奖励的头疼问题了。

对内同步，开发定位，项目组拍决策，客服备话术，社区运营盯声量。

最重要的一步，发公告，对外说话，公告要抢在骂声变的更大之前发，讲清楚已知问题在定位，给一个跟进的节奏。等炸了在出来说话就凉了。

最后热更修完，受影响的账号一个一个回补，分数奖励啥的对着清单补，宁愿多补一个人，少一个人反而更加麻烦。

与测试期的优先级差异

差异有点大。

响应时效上，测试期玩家本来就是来找 bug 的，找到一条甚至算帮忙，当天给结论都来得及。正式服是玩家正常玩的时候被坑了，响应的 deadline 从天变成小时，我的判断是黄金几小时内必须有人出声，哪怕只是说在查。沉默就是给负面声量找空位呗，骂声是会自己慢慢不断长大的。

对外沟通上，测试期在群里说一声就行，正式服的公告就是官方态度，问题是什么，什么时候修，怎么补，这种的说错一句，后面全是把柄啊，很麻烦。

补偿上，测试期没有这个概念，玩家帮找 bug 还要谢谢人家。正式服涉及真实资产和排名，必须主动补，不能等玩家来闹了在给，主动给的叫负责，被动给的叫公关，我个人觉得这两样在玩家那边是两个完全不同的故事。

优先级本身也变了，测试期排先后看修复成本，正式服第一眼看声量和资产，止损排在修复前面，先止血再谈修复啥的。一句话总结就是，其实测试期针对的是 bug，正式服针对的那就是人心了。

复盘与防复发

测试期明明修完的东西，为什么正式服会又冒出来？那就说明了一个事情，说明漏掉的不是一次修复，是一类情况。

首先，上线别直接就让他跑，然后就啥也不管了，放养了，自由了，我个人觉得修复类的改动上线必须先挂监控，结算异常率设个阈值或者说是自动告警之类的东西。我自己搞的自动化 Agent，里面第一原则就是如果说人盯不过来的事，那就交给曾设定的硬性限制规则盯着。出了问题系统比玩家先知道，不能等玩家来报，这种的发现时间就晚了。

结算加对账，分数这种东西可以自动校验，单局分数跳出正常区间，或者奖励多发了少发了啥的，就标出来转人工复核。

交接档案这种文件信息的备份和整理复盘，比如测试期修过什么，什么条件触发的，整理的清清楚楚交给正式服运营，上线头几天重点盯这些点。

一次事故至少搞起来一条长城防线吧，这样错才算白错，亡羊补牢，为时未晚！

十四、加分题 作品

加分题 作品展示

作品一 AI 宣传片《候》，27 秒，游戏 CG 风格

链接 jin2004-cmd.github.io/ai-video-portfolio/

创作思路是这样。我在实习里要出大量素材，人工画分镜太慢，就想把整条链路拆给 AI。做法是先拿文字把剧本和分镜写死，再用 Seedream 文生图把角色形象锁了，同一个角色出几十张图保证一致，然后交给 Seedance 图生视频，最后进剪映配音和转场。其中，遇到的，最大的坑是角色的一致性，我的解法是把角色的关键特征写成固定前缀，每张图都带上这段前缀。这套提示词模板后来就成了我出素材的固定流程。

作品二 千川带货素材（作品集置顶那条）

这块我的思路是用数据反推内容。我每天要出 15 条精剪，一开始过审率只有 70%，我把被拒的素材全部捞出来做了一遍归因，发现全集中在 27 类违禁表述上，就做了一份能复用的合规词库，写脚本之前先过一遍，过审率拉到 80%，最高日耗做到 5 万。

作品三 秋招投递管理表（自己做的工具）

遇到什么问题。我秋招投完之后我自己都记不清哪家投过、投的什么岗、已经走的哪一步了，有一次差点把同一家公司又投一遍。内推码也是散的，微信里、截图里、笔记里都有。就是手上没有一张表，能让我一眼看到所有的情况。

用了什么工具。我用的是豆包 Agent，直接让它给我做的一个能在浏览器打开的表，不用装东西也不用联网。Prompt 如下，背景是我如今正在最为关键的秋招投递的时期，任务是接下来我需要你给我一份详细的岗位投递的投递的总表，要求每一栏旁边都有这家公司投递了几个岗位，点击完毕之后这栏就归档入库这种方便的，方便同步信息和迁移的投递表，可以简单一些，要求起步两百个公司，后续可不断同步网站更新，包括央国企和外企私企民营企业等等等等等等。网络实时搜索可借鉴的资料不局限于抖音小红书牛客 boss 鱼泡 智联 大学生就业服务平台 猎聘 前程无忧 实习僧 等等等等平台实时秋招信息。先做一个出来再说。按键是✖（没岗位，直接过）和√（投了几个，可供选择的按键，以及录入库）。形式是网页形式的，这张表 HTML 形式，我可以点击即跳转，并且投完回来可以入库归档。后面就是聊天式地改。

我截图一个公司他给我找一个内推码（刚开始没说其实是忘了，而且任务量太大我怕他给我乱找）。我说状态改起来麻烦，它就做成点一下直接换下一个，然后投完的先隐藏起来。

选豆包是因为，我发现他做这种简单的网站还挺方便和省心的，至于为什么不用 WorkBuddy 和 trae, codex 等等的 harness 工具是因为感觉有点大材小用。

效果如何。现在这一张表管 212 家公司，在两三天时间就都投完了，挺方便的，投完之后的数据还能导出给 AI 进行下一批的投递。以前查一家公司投没投过要翻聊天记录，现在都在一块了。

链接 4m4s30p85w94u.doubaoapps.com/app/app_17exnw6msuk/

材料说明

本材料由本人此前三份游戏公司笔试答卷（因缘精灵卷、崩铁卷、绝区零卷）整理合并而成，仅做归类与去重，正文未作增删与改写，保留原始口语与用字习惯。文中游戏均为本人实际游玩经历，数据与事件均可追问细节。

在线作品集 jin2004-cmd.github.io/ai-video-portfolio GitHub github.com/jin2004-cmd