游戏系统策划作品集

从玩家选择出发
构建系统与体验

拾荒远征 · AGENT总管 · 小镇配送 · 忍3拆解



安浩哲 | 13523054517

项目总览

三个项目中的系统设计实践

主导玩法设计、规则决策与迭代验证，开发与测试环节使用 AI 辅助

1

回合制搜打撤

拾荒远征：战斗与成长

技能消耗与恢复影响战斗行动选择；探索收益与撤离风险相互牵制。

2

策略经营模拟

AGENT总管：经营与规则边界

订单、现金与产能影响派工和维修选择；明确状态与资源结算规则。

3

3D 配送模拟

小镇配送：成长与交互迭代

属性升级改变配送过程；取货提示与导航反馈支持玩家完成当前操作。

拾荒远征

在风险中积累成长：2D 回合制搜打撤原型

- **项目定位**：2D 单人回合制搜打撤原型。准备装备后探索随机地图，在战斗、搜索和撤离之间做出选择。
- **设计重点**：把局内成长、实物收益和撤离风险放进同一次决策，让每一次推进都伴随取舍。



双重成长：把本局实力与带回资源放进同一决策

1 2 3 4

01

出发准备

配置流派、装备与补给，永久成长决定出发上限。

02

远征探索

战斗积累经验提升局内实力，搜索获取装备与材料。

03

整理携带

受重量与空间限制，药品既占容量也直接支持战斗。

04

撤离或失败

成功撤离带回收益；失败损失装备金币，仅保留部分背包物资。

拾荒远征

战斗迭代：通过体力收支让普通攻击重新有价值



- **试玩发现**：早期试玩中技能使用过于频繁，普通攻击缺少存在意义。
- **规则调整**：基础体力 6，正常敌方周期结束恢复 2；多数技能消耗 3，体力不足时不可用。
- **决策重塑**：玩家必须在当前技能收益与后续可用体力之间安排战斗行动。

试玩反馈推动规则验证与界面信息重组

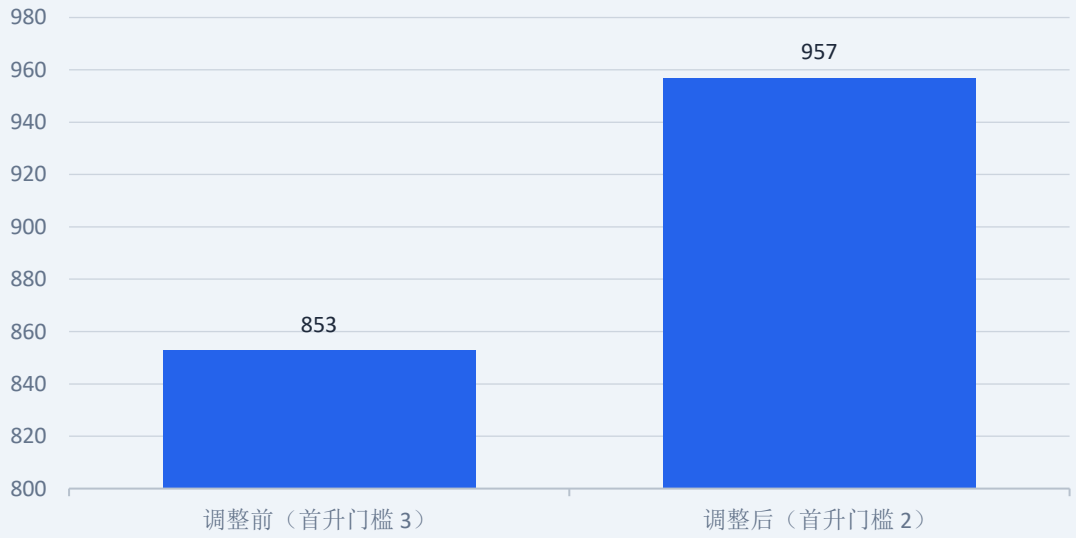
- **普攻使用明显增加**：除大后期体力升满外，试玩中未再出现技能循环释放。
- **待观察问题**：仍需验证大后期体力满级后的技能循环是否符合成长预期。
- **界面信息重组**：将体力移入生命面板，商店支持直接进入，成长页优先展示当前流派。



拾荒远征

设计记录：下调首升门槛，为首领战前提供更多成长机会

历史地图结构检查（前 1000 条最短路径中达成首升的路径数）



853 → 957

首升可达路径（/ 1000）

首领战前可达成首升的路径数提升

升级强化

不再每场战斗打断探索

调整为战斗积累经验、升级时集中选择强化

AGENT总管

有限产能下的经营选择：日间派工与夜间养成

- **设计目标**：围绕订单期限、流动资金与团队成员状态，让玩家在有限产能下做出最优分配。
- **体验结构**：包含 1 个教学日与 15 个正式日；白天经营接单，夜间培养团队，经营与角色选择共同影响结局。



AGENT总管

核心循环与资源约束



- **Token**：先垫付派工与维修费用，交付后获得尾款。
- **时间**：每天 09:00—21:00 有限营业窗口。
- **工作槽**：决定同一时段能并发安排多少任务。
- **上下文**：当日累计使用，超限将增加次日故障风险。

AGENT总管

派工决策：把成员差异转化为收益与风险权衡

- **玩家需要比较**：成员是否适合当前工序？何时完成，能否赶上截止？支付费用后是否仍有周转金？
- **便利也需要代价**：加急模式可减少上下文占用，但会增加支出并扣减尾款；成长扩大选择空间，也消耗现金。
- **综合评估维度**：评价派工方案时，需同时权衡预期收益、耗时、风险与被占用的产能槽位。



AGENT总管

维修系统：用不同资源恢复团队产能

目标：让维修选择随现金流、订单期限与团队忙闲动态变化

维修选择	资金支出	恢复时间	产能占用与后果
同事维修	80T	4 小时	占 1 个工作槽，增加 8 点上下文
外部维修	140T	3 小时	不占团队工作槽与上下文
暂不维修	暂无费用	当天停工	次日起两天降效，末日无次日结算

同事方案用内部产能节省现金；外部方案多付60T，换取时间窗口与可用工作槽。

AGENT总管

维修时间线：多花 60T 换取提前 4 小时可用产能

算例：200T，健康 AI 仅 1 槽；急件需 3h（14:00 截止），派工 50T、交付收入 150T



- **方案 A（先交单再内修）**：12:00 交付急件后再内修，16:00 恢复可用，结余 220T。
- **方案 B（外修与订单并行）**：外修不占槽位，12:00 即恢复可用，结余 160T。
- **权衡结论**：两案均按时交单；B 多花 60T 是否值得，取决于 12:00—16:00 是否有新工作可做。

AGENT总管

规则边界：清晰区分“不能做”与“不划算”

实现要求：确认前检查条件，提交时再次校验，避免重复扣费

边界类型	具体条件	原因与系统处理
禁止操作	余额不足维修费	资金无法支付，拦截操作
禁止操作	当天剩余时间不足	无法在 21:00 营业结束前修完
禁止操作	维修者无空槽或已超时	不满足维修资格
禁止操作	目标已有维修任务	不能重复开修或中途切换
提示代价	维修占用工作槽挤占急件	展示费用、余额、占用与恢复时间，保留玩家选择权

AGENT总管

概率机制：将当天使用强度连接到次日故障风险

- **节奏保护**：教学日与正式第 1—8 天不触发超时故障。
- **独立教学**：第 9 天固定 1 名成员超时，提供独立维修教学。
- **动态概率**：第 10 天起独立判定，基础 20%，前日超上下文升至 35%。
- **规模封顶**：单日最多命中 3 人，避免连锁崩盘；后续需验证是否促成策略调整。



AGENT总管

派工入口改版：统一工序行操作，保留多人并行



改版前：两套派工入口并存

1. 工序行派工与底部快捷派工并存；2. 底部按钮依赖右侧当前选中的 AI。



改版后：工序行统一选人比较

1. 点击工序行进入选人比较与确认；2. 底部改为状态提示并保留并行。旧组 9/10 偏好工序行。

AGENT总管

维修状态流转：何时扣费，何时恢复，如何存读档

同事维修示例：09:00 千千维修大肥鱼，初始资金 1000T



- **资格校验**：目标超时未开修，维修者健康有空槽，资金≥80T 且余时 ≥4h。
- **起修即扣**：09:00 立即扣 80T（1000→920T），千千 +8 上下文并占 1 槽。
- **完成与例外**：13:00 恢复并释放槽位（上下文保留）；提前下班取消且不退款。

设计验证

多维验证：让每一类证据对应具体设计结论

下一步：开展维修选择专项复测，记录资源状态、选择理由与订单结果

证据类型	已有材料	能说明什么	当前局限
真人试玩反馈	入口偏好、并行操作及取货导航反馈	帮助发现理解与操作障碍	未记录新版成功率或耗时
自动规则检查	派工、维修、教程与存读档回归	核验被覆盖的条件与状态	不能代替玩家理解测试
自动策略模拟	多种经营路线的历史模拟	检查策略可达性与资金压力	不能证明当前价格已平衡

小镇配送：属性升级怎样重塑配送体验

- **成长与体验对应**：完成配送获金币再投资——背包减少往返补货，速度缩短移动耗时，体力延长连续奔跑，精力增加每日接单机会。
- **地图变化后校准**：基础体力由 100 调整至 80；取消普通单额外 30 秒时限下限，先保留成长价格，减少同时改参带来的干扰。



信息反馈迭代：在当前操作节点提供所需信息



取货阶段：实时显示需求与缺口

持续展示订单需求、当前缺口与备齐状态，并将取货与消费说明直接分配到对应操作界面。



配送阶段：方向、距离与小地图

提供目标方向指引、实时距离与小地图；守则仅保留核心规则，大幅降低玩家记忆与阅读负担。

《忍者必须死3》资料研究

武器技能抉择：现在抢输出，还是留给危险段

基于《忍2》个人体验与《忍3》公开资料，未进行《忍3》实机验证

- **研究问题**：同一技能兼具输出与防御价值，提前用能抢伤害，保留能应对危险，两种收益如何受战斗节奏影响？
- **青炎剑攻略线索**：前两段小剑下翻至绳下躲避，第三段小剑攻略建议使用武器技能。
- **待实机补齐**：危险段确切时点、具体武器防御效果以及技能再次可用时刻。



技能时机对比：两种选择的成立条件与代价

判断前先核对：恢复时刻、剩余预警、防御生效与持续时间、玩家目标

策略选择	更倾向采用的条件	需要付出的代价
提前输出	提前伤害能缩短战斗或压阶段；危险前能恢复，或玩家能稳定躲避	可能失去危险段的防御手段
保留技能	危险先于再次可用时刻到来；技能防御效果能覆盖该危险段	延后伤害输出，整场技能次数可能减少

忍3技能时机对照：体力该现在花还是留

忍3拆解：技能时机取舍

- 青炎剑攻略：前两段可躲，第三段建议留技能应对
- 提前释放换输出，保留技能可应对危险；取决于冷却恢复与效果
- 资料分析，未实机验证；技能效果和危险时点仍待核实

拾荒远征：规则对照与验证

- 事后对照：多数技能耗3、每周期恢复2，现在花体力还是留给后续？
- 试玩反馈：普攻更频繁，除大后期满级外未见技能循环（定性）
- 待验证：满级循环是成长奖励，还是挤压普攻？观察连发与选择理由

个人信息

个人贡献与制作工具

主导玩法设计、关键规则与迭代方向，设计取舍与结果核对均由本人负责

职责分工

个人负责与协作方式

主导玩法设计、关键规则制定与迭代方向；开发、素材整理与自动化测试环节使用 AI 辅助，所有设计取舍与结果核对由本人独立把关。

素材与技术

第三方素材与运行说明

使用 Unity Asset Store 免费素材及 B 站视频配套素材（点击查看配套素材来源）。《AGENT总管》原型运行时不调用真实大语言模型。

个人信息

试玩体验与联系方式

通过可玩项目、规则说明与迭代记录展示系统设计能力

下载 Windows 试玩版

《AGENT总管》百度网盘试玩包（提取码：demo）

观看游戏演示视频

B 站实机演示视频，直观了解核心玩法与系统交互

安浩哲 · 教育背景

中国传媒大学 · 数字媒体技术（本科）

联系电话

13523054517