

个人背景材料与事实论据摘取

用于支撑《AI 赋能游戏项目管理》选题依据与品类理解 | 左涵俊

本文件单独整理本课题中可用于支撑选题与方案可信度的个人背景材料。材料主要来自本人此前《动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计》阶段性报告、个人项目经历与本次课题写作过程中的讨论结论。其作用不是替代项目管理方案正文，而是在 PPT/PDF 附录或备注中证明：本方案选择 IP 动作 PVP 手游作为蓝本，具有长期体验、动作游戏广度、小团队实践和方法论基础。

一、背景定位：为什么我能写这个蓝本

本方案选择“IP 改编动作 PVP 手游”作为主蓝本，并以《火影忍者手游》式角色制动作竞技产品作为核心参考。选择理由不是单纯因为该品类熟悉，而是因为它同时具有 IP 内容供给、动作 PVP 博弈、长线版本运营、社区舆情反馈与测试复杂度，能够完整承接“快速接手—冲突决策—复盘规划”的项目管理题目。

- 深度基础：长期体验《火影忍者手游》决斗场，对 IP 角色转译、PVP 平衡、社区反馈和核心玩家诉求有持续观察。
- 广度基础：长期体验并拆解只狼、魂系/艾尔登法环、怪物猎人、空洞骑士等动作游戏，理解不同动作系统的学习目标和复杂度来源。
- 实践基础：完成 Emotion Mask 48 小时独立开发、亚舍拉挽歌团队项目、UE5 多人 Demo、H5 问卷 14 人组统筹、光子 AI 工具课题统筹、C++ 小组作业协作。
- 方法论基础：此前已形成“角色本体先建立核心循环，构筑与资源负责扩展”的动作 PVP 与 IP 角色设计方法论。

二、事实论据截图摘取

证据 1 | 火影式 IP 动作 PVP 作为主蓝本的研究基础

该页来自此前动作策划报告第一章开头，说明《火影忍者手游》已经从原作还原发展为可主动扩写角色、生产新设定并形成自身内容传统的长线游戏生态。这直接支撑本课题中“IP 改编动作 PVP 手游不是单纯格斗游戏，而是 IP、PVP、运营、社区共同作用的产品”的判断。



原创侠隐江湖系列（上） 漂泊系列（下）漂泊带土 图来源于网络



1.1.2 个人体验与研究基础

我最初以《火影忍者》原著读者的身份，于 2019 年进入《火影忍者手游》，成为玩家群体通常所称的“村里人”，并持续活跃至今。

在此期间，我不仅长期体验了角色收集、战力养成、活动与招募等外围系统，也将主要精力投入到了游戏的核心 PVP 玩法——决斗场之中。我的累计游戏时间超过 2000 小时，达到超影段位（长期喜欢呆的区间是影二，很轻松），最高排名约为全服 7000 名，代表角色猿飞日斩（三代）最高国服巅峰第三，以及诸小国标与省标。

证据 1 | 火影式 IP 动作 PVP 作为主蓝本的研究基础 | 来源：《动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计》阶段性报告截图摘取

证据 2 | 长期玩家经验与核心 PVP 数据基础

该页展示了个人决斗场体验基础：2019 年进入游戏，累计游戏时间超过 2000 小时，达到超影段位，并长期集中使用水门、白面具、百豪纲手等角色。这可作为选题可信度与“核心玩家视角”来源的事实论据。



个人游戏截图

在角色使用方面，我对波风水门〔秽土转生〕的使用场次超过 6400 场，对宇智波斑〔白面具〕的使用场次超过 5500 场，对纲手〔百豪〕的使用场次超过 3700 场，并取得过白豪纲手小国标及三代目火影相关巅峰成绩。长期、集中地使用少数角色，使我不仅能够观察角色在不同版本中的强度变化，也能够从大量重复对局中理解其起手方式、技能循环、替身博弈、资源交换、对局节奏与克制关系。（2026.6.24 截图↓右下角是超影标识（上个月））



个人游戏截图

证据 2 | 长期玩家经验与核心 PVP 数据基础 | 来源：《动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计》阶段性报告截图摘取

证据 3 | 线下玩家赛事与社区观察经验

该页记录了 2026 年 5 月世界线漫展火影线下水友赛经历。线下赛事与玩家交流补充了对玩家社群、竞技环境和社区反馈的理解，可支撑本课题中关于“社区舆情层”和“核心玩家认可/新手劝退”的分析。



世界线漫展火影线下水友赛现场 2026.5

补充：除长期参与线上决斗场外，我也曾参加《火影忍者手游》相关线下玩家赛事与交流活 动。线下比赛使我能够进一步观察不同水平玩家在真实竞技环境中的角色选择、临场决策与交流方式，也让我对决斗场作为竞技玩法和玩家社群连接载体的作用形成了更加直观的认识。（个人数据截图）



证据 3 | 线下玩家赛事与社区观察经验 | 来源：《动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计》阶段性报告截图摘 取

证据 4 | 动作游戏广度：不只理解单一产品

该页摘自第二章“多元动作游戏中的战斗设计思想”，列出只狼、魂系/艾尔登法环、怪物猎人、空洞骑士等长期体验与分析基础。它说明本课题中的广度不是多蓝本分散作答，而是作为 PM 判断核心循环、新手门槛和长期学习目标的参照。

截图会在每篇开头出现（虽然有些有很久没玩了，上大学时间紧张起来。）（本来打算放这里一起的但是发现有点多。。。）

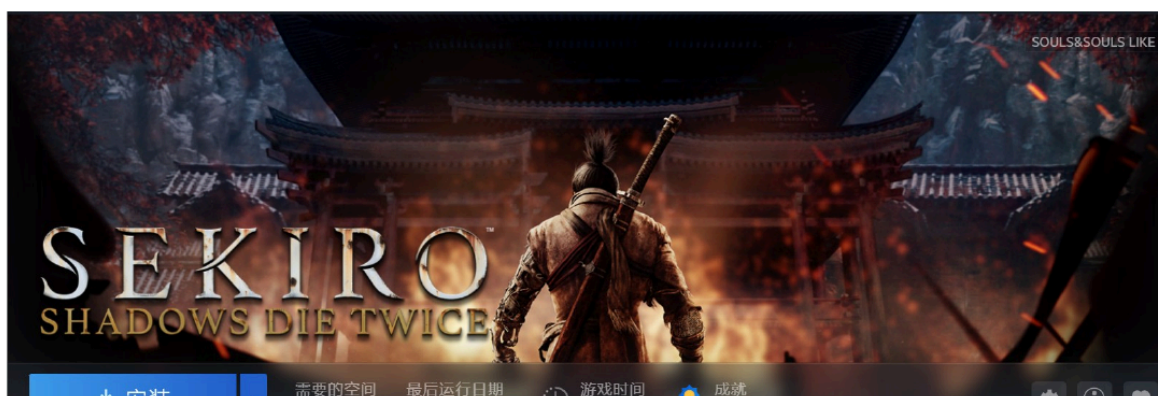
上述经历并不能代替设计论证，却使分析能够越过“第一次看见机制”的表层印象，进一步观察系统在熟练玩家、高压挑战、重复游玩与主动限制条件下是否仍然成立。

许多动作系统的价值，只有在长期游玩后才会显现。初次接触《只狼》时，架势条可能只是生命值以外的第二条数值；真正熟悉弹反、抢攻、识破与压制后，它才会转化为一种重新理解进攻和防御的方式。初次接触《怪物猎人：世界》时，太刀招式可以被理解为一套连段；数百次面对不同怪物后，玩家才会发现，同一动作的价值始终取决于对象的体型、部位、前摇、位移与下一次行动。（切-居-登！~猫...）类似地，《空洞骑士》的护符在通关阶段提供了显著帮助，但当玩家进入禁用护符的挑战条件（四锁五门不过我只开了一锁），基础动作本身是否完整便会被直接检验。

个人经历在本章中的作用，不是证明“我完成过什么”，而是说明这些结论来自通关之后仍然持续发生的学习。

基于这种立场，本章关注的也不是作品之间谁更“硬核”，**而是它们如何分配复杂度**。复杂度可以放在角色构筑中，也可以放在输入时机、空间位置、敌人知识、资源循环或长期熟练度中。真正重要的不是系统看起来有多少内容，**而是这些内容是否共同指向作品希望玩家形成的战斗思维。**

2.2 《只狼》：极致减法下的攻防节奏



证据 4 | 动作游戏广度：不只理解单一产品 | 来源：《动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计》阶段性报告截图摘取

证据 5 | 个人动作 PVP 方法论：从体验转为设计原则

该页摘取了“个人动作 PVP 设计原则与第四章落地映射”表格，体现“先决定玩家如何思考，再决定角色如何行动；先建立行动之间的关系，再增加行动本身”的设计立场。它支撑本课题中对版本风险、核心体验、需求取舍和新手门槛的判断。

表 3-1 个人动作 PVP 设计原则与第四章落地映射

设计原则	机制含义	玩家体验目标	第四章落地方式
核心学习对象清晰	明确操作、判断、资源和团队能力的主次	玩家知道自己为何进步	先定义角色主要考验与高光体验
角色本体独立成立	移除附加项后仍能完成攻防循环	基本功始终具有意义	先设计普攻、位移、防守与核心机制
双向信息博弈	双方可观察、诱骗并调整行动	真人对抗具有变化	为技能设计假动作、信息提示与应对窗口
构筑扩展而非替代	局外选择改变倾向并保留代价	形成不同风格而非标准答案	设计可选强化并明确放弃项
资源产生机会成本	不同恢复方式与用途形成分配	当前收益与未来机会冲突	定义专属资源获取、消耗和对手干扰方式
行动权持续流动	一轮交换改变后续但不能无限压制	优势可积累，战斗可逆转	明确连段边界、脱离方式与下一轮节点
优势有条件可反制	强势状态需形成、维持并执行	领先有效，落后仍可破局	为强行为设计前摇、成本、信号和失败窗口
多人关系可运行	验证集火、救援、第三方介入和分工	团队合作与个人操作并存	描述多人定位、支援关系和被集火处理
IP 行为化转译	将人物关键词转为 PVP 决策方式	原作共鸣与独立玩法统一	逐项说明原作依据、机制表现与反制

证据 5 | 个人动作 PVP 方法论：从体验转为设计原则 | 来源：《动作游戏博弈体系搭建及 IP 角色设计》阶段性报告截图摘取

证据 6 | 个人 Gameplay 实践：Emotion Mask 状态驱动玩法

该页来自附录 A，记录 Emotion Mask 48 小时独立开发和状态驱动玩法设计。它可支撑本课题中关于小团队快速原型、状态机制、版本范围控制与交付压力的实践背景。

附录 A 个人 Gameplay 实践——《情绪面具》的状态驱动玩法设计

A.1 项目概述与开发背景

《情绪面具》是本人在 48 小时 Game Jam 活动中**独立完成**的一款像素平台动作游戏。项目以“情绪改变角色与世界”为核心主题，玩家可以在平静、快乐和愤怒三种状态之间进行切换。

本人负责项目的玩法构思、程序实现、角色控制、状态系统、关卡交互、视听整合与最终版本发布。虽然项目规模有限，但它完整验证了从主题概念到可操作机制的转化过程。

A.2 核心玩法：三种情绪状态与能力切换

游戏的基础操作包括移动、跳跃、二段跳、墙面相关动作和冲刺。玩家通过切换情绪状态，改变角色的移动速度、跳跃能力、下落特征、冲刺性能和部分空中操作。

平静状态更强调稳定和控制；快乐状态更轻快，适合移动与跳跃；愤怒状态则突出力量、速度和更强烈的动作反馈。

三种状态并不是三套完全独立的角色，而是在同一基础操作框架上改变部分性能，使玩家根据当前关卡环境和行动目标选择合适状态。

A.3 情绪、角色性能与关卡交互

情绪变化不仅体现在角色数值和外观上，也会影响场景、平台、障碍、背景颜色、光照和反馈表现。

玩家需要理解不同状态与关卡规则之间的关系。例如，某种状态更适合跨越较远距离，另一种状态则更适合快速通过危险区域。情绪因此不是单纯的视觉包装，而是直接参与移动、解题和操作节奏。

A.4 少量基础能力如何产生玩法深度

《情绪面具》没有为每种情绪设计大量独立技能，而是让同一套基础动作在不同状态下

三、可放入 PPT 的个人背景摘要

我选择 IP 动作 PVP 手游作为主蓝本，并不是为了写一份单纯的火影机制分析，而是因为该品类同时承载 IP 情感、动作 PVP、长线运营、社区舆情和跨职能协作冲突。我的个人基础来自长期火影决斗场体验、对只狼/魂系/怪物猎人/空洞骑士等动作游戏的长期拆解，以及 Emotion Mask、亚舍拉挽歌、UE5 Demo、H5 问卷统筹和光子 AI 工具课题统筹等项目实践。

这些经历让我在本课题中更关注：玩家为什么进入并留下，新版本是否真正强化核心循环，系统复杂度是否会压垮新手，角色机制、测试范围和运营承诺之间是否匹配，以及 AI 如何帮助 PM 更快建立项目认知、识别风险并推进跨部门对齐。

四、在正式 PPT 中的使用建议

- 第 3 页“选题依据”可放证据 1 或证据 2 的缩略图，证明对火影式 IP 动作 PVP 产品具有长期研究基础。
- 第 4 页“广度支撑”可放证据 4 的缩略图，证明动作游戏广度来自真实长期体验，不是临时补充。
- 第 14 页或附录页“AI 与 PM 分工”后可放证据 5，强调本人已有动作 PVP 方法论，AI 主要用于结构整理而不是替代判断。
- 附录页“个人 Gameplay 实践”可放证据 6，连接 Emotion Mask 48h 独立开发与小团队项目管理经验。
- 截图不宜占据主 PPT 大量篇幅，建议作为小图或附录证据使用；主线仍应回到项目管理方案本身。