GAME DESIGN / CASE STUDIES

游戏策划分析案例集

施浩然 | 玩法拆解 · 系统分析 · 品类研究

从一次操作为什么值得，到一套系统为什么还能继续玩。

局内决策 → 系统循环 → 长期目标

以《幻兽帕鲁》为主案例，结合 Royal Match、Bouncy Collect、Meowdoku 与《渔力全开》的具体局面，分析规则如何改变玩家选择，再以养宠产品对照讨论伙伴关系与长期目标。

内容	分析范围
玩法案例	五类玩法的规则、决策、成本与反馈
系统专题	帕鲁的成长、生产、建筑、高难与终局
品类研究	宠物关系、商业化和玩家创作
配套专题	积分赛实验与 TimeDecay 数值设计，独立成册并附 Excel

个人分析与策划练习 | 2026 年 9 月整理

页面导航

各条目可直接跳转；正文页脚可返回本页。

概览
五种玩法与同一条分析线 03
玩法案例
Royal Match 的残局取舍 04
Bouncy Collect 的目标顺序 05
Meowdoku 的约束传播 06
渔力全开的技巧与消费 07
从过一关到继续玩 08
系统专题
幻兽帕鲁的系统循环与寿命 09
用战斗需求带动收集兴趣 10
捕获如何改变生产与战斗 11
成长门槛与重复劳动 12
基地的空间表达与工作路径 13
高难配队为何容易收敛 14
跨级探索怎样保留冒险价值 15
终局需要重新安排队伍和基地 16
品类研究
养宠产品中的伙伴价值 17
伙伴关系与商业化的边界 18
玩家创作怎样接入养宠循环 19
验证与素材
把分析结论写成验证任务 20
分析项目与素材索引 21
机制资料与产品页面 22
品类资料与案例参照 23

五种玩法与同一条分析线

玩家看见的信息、付出的代价和得到的反馈，共同决定一个选择是否值得。

玩法	玩家反复做什么	需要判断什么
交换匹配消除	交换、造道具、清除障碍	一步能推进哪些剩余目标
弹射反弹	瞄准、发射、调整角度	击碎目标后路线如何变化
空间约束推理	标记、排除、确认落子	哪条约束能确定下一个位置
捕获与收集	寻找、捕获、配置用途	当前缺的是战斗、移动还是产能
即时动作合作	牵引、瞄准、击杀、出售	技巧收益能否抵消失误与耗时

由局面推到系统

先固定一个可观察局面，写清可选行动和成本，再追踪行动如何改变下一步。三消消掉障碍后会改变落子空间，捕获帕鲁后会改变基地岗位；反馈若只增加一个数字，后续选择很容易重复。

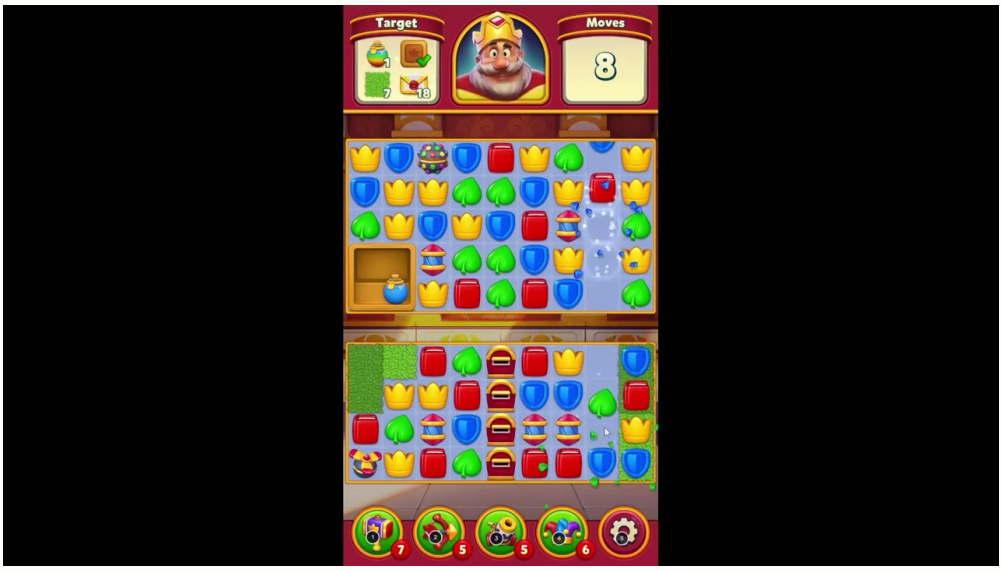
体验记录截至 2026 年 8 月，另含休闲策划笔试中的局面分析。外部规则资料复核于 2026 年 9 月 29 日；改进方案在各页标为提案。

三个相互连接的问题

局内有没有值得比较的选项？局外奖励是否改变下一轮打法？内容完成后，系统还能否提出新问题？

Royal Match 的残局取舍

有限步数下，道具价值取决于目标推进和后续落子，而非消除面积。



A01 | 原笔试第 49 关截图。8 步，剩余彩瓶 1、草坪 7、信件 18。

局面中，光球位于上半区，左右可见蓝色盾牌；下半区右侧有两架相邻螺旋桨。截图仍有消除动画，正式判断应等待棋盘稳定。

可选行动	即时收益	机会成本
光球交换蓝色盾牌	清除同色棋子，触发落子	消耗光球；远离目标的清除未必有效
双螺旋桨组合	生成三架螺旋桨，并清邻格	落点有随机性，不能保证全部命中信箱

如果稳定后的布局仍相同，我会先检查双螺旋桨能否直接推进分散目标，保留光球等新的组合。执行后分别记录三个目标的减少量，再决定光球用途。官方帮助页确认了道具和组合规则。[S1–S2]

设计观察：把障碍放在掉落入口，会同时限制当下消除与未来造道具。评估关卡时应记录准备步数、目标推进量和残局位置；续关消费还要结合剩余目标与现有组合判断。[L1]

Bouncy Collect 的目标顺序

击碎一个物体会改变反弹面，当前伤害与下一次路线需要一起计算。



A02 | 左为原笔试第 28 关；右为另一布局的连续发射展示，不能拼成同一局过程。

第 28 关要求收集松饼 6、果酱 6、冰淇淋 1、蔬菜 2。画面中松饼耐久 20、中央冰淇淋 100、附近蔬菜 50。玩家拖动瞄准并发射，命中削减耐久，归零后收集。[L1；产品身份 S3]

先打高耐久还是先开通道

中路可连续命中时，我会先削减冰淇淋耐久，避免把它单独留到残局；入口被挡住时，先打碎低耐久松饼。高耐久物体既可能堵路，也可能提供反复弹射的边界，清除速度不能单独代表好坏。

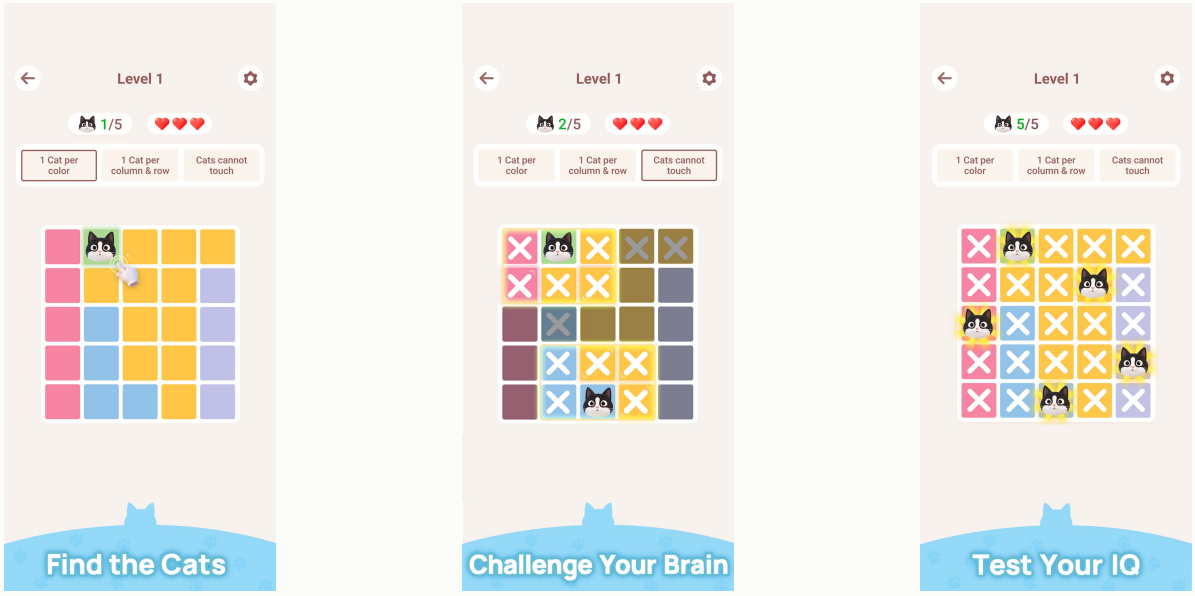
预期反馈应落在冰淇淋剩余耐久、有效命中次数和反弹路线变化上。若打掉挡板后球更容易离开目标区，就要重新瞄准。静态截图只支持候选路线，无法证明某个角度必定最优。

关卡试验提案

保留目标总耐久，只移动中央高耐久物体，比较入口宽窄对空发比例和残局追打时长的影响。记录发射数与完成时间，区分“需要重新规划”和“只能等待反弹”两种耗时。

Meowdoku 的约束传播

一次确定落子会压缩远处候选格，推理进展来自规则之间的联动。



A03 | 原笔试收录的第 1 关展示。左为首猫，中为排除标记，右为完成状态。

每行、每列、每个颜色区域各放一只猫，任意两只不能相邻，斜向也不行。标记排除格后再确认落子，能减少扣心试错。[L1；S4]

绿色单格 R1C2 → **第 2 列被占用** → **蓝区仅剩 R5C3**

绿色区域只有第 1 行第 2 列一格，先确定这里。蓝区位于第 3 至 5 行第 2 列，以及第 5 行第 3 列；第 2 列排除后，蓝猫只能落在 R5C3。蓝猫再排除其行、列和邻格，限制黄色及紫色区域。

直接在大色块里试放，可能消耗爱心，也无法解释下一步。先处理唯一候选格，则同时减少多个区域的不确定性。这里的难度可以通过推理链长度、分支候选数和跨区域依赖来设计。

教学提案：提示先显示导致排除的规则，再显示落点。观察玩家在下一关能否独立完成同类推理，避免把提示使用率下降误读为已经学会。

渔力全开的技巧与消费

捕鱼收入进入装备循环，让即时操作的熟练度影响后续岛屿挑战。



A04 | 原笔试收录的河豚 Boss 画面。队友侧面射击，快捷栏可切换工具。

《How to Fish》是 Dazed Games 的 1 至 4 人物理钓鱼游戏。官方介绍包含捕鱼、出售、购买装备、任务和 Boss 挑战。[S5]

现在买装备还是继续攒钱

若当前输出或命中稳定性限制挑战，我会先买能改善这一项的装备；若主要失败原因是躲避和站位，先练操作。提前消费会推迟下一档升级，继续储蓄则延长当前收入水平，两边都有代价。[L1]

回本时间可以用“装备价格 ÷ 每分钟新增净收入”估算，仅在新增净收入为正时有意义。比较时要计入失手、拾取、出售和补给，不能只看一次花式击杀的最高奖励。

合作如何进入同一条反馈

钓鱼者改变目标轨迹，射手根据轨迹出手；一条鱼把两个操作接在一起。命中和落空都能被队友看见，玩家可以据此调整站位与节奏。

奖励提案：基础操作应足以推进任务，技巧动作获得额外收入。测试同一目标下不同打法的成功率、耗时与净收益；若最简单的重复动作长期占优，再调整倍率或操作条件。

从过一关到继续玩

局外目标要能改变玩家下一轮的做法，才会与核心玩法形成连续关系。

案例	局内反馈	局外积累	容易重复的地方
Royal Match	目标减少、道具生成	城堡进展、道具与连胜奖励	关卡只改步数而不改解法
Bouncy Collect	耐久与反弹面变化	新布局与目标组合	高耐久只拉长等待
Meowdoku	候选格减少	新棋盘与每日挑战	只扩棋盘，推理模式相同
渔力全开	命中、落空、协作	装备与岛屿推进	单一赚钱动作压过其他打法
幻兽帕鲁	捕获、战斗、生产	科技、基地与探索范围	产能和配队形成固定答案

相同奖励未必带来相同动机

星星把三消过关变成可见建设，装备把卖鱼收益变成下一次操作条件，帕鲁则可以直接补上工种或移动能力。奖励离核心玩法越近，玩家越容易理解“这次完成以后，下一次能做什么”。

Project Makeover 的人物改造可作为三消局外目标的对照。我倾向保留首次完整改造演出，并为重复演出提供跳过选择，分别观察观看、跳过和进入下一关的行为。[L1]

主案例的切入点

《幻兽帕鲁》同时拥有收集、生产、战斗和空间建设。收集推动生产，生产支持战斗；当生产和配队都有固定答案后，新的目标需要让玩家重新安排它们。

幻兽帕鲁的系统循环与寿命

捕获让生产和探索能力一起增长，中后期的风险是可行选择逐渐收窄。



A05 | 原分析文档收录的 Steam 库截图，记录 291.7 小时。

观察路线	刻意采用的玩法	用于分析什么
正常推进	区域、科技、捕获与据点升级	成长门槛与补给节奏
逃课速通	跨区取物、提前捕获、配种	风险与跨级收益
旅游基建	景观、探索和据点造型优先	空间表达与生产效率

我的体验覆盖单人、朋友联机和专用服务器，并以击败极难枯星龙作为三条路线的完成条件。截图记录总计 291.7 小时，三条路线未分别计时。[L2]

体验范围截至 2026 年 8 月 29 日。官方商店确认了捕获、战斗、建造、生产和繁殖等系统；以下关于选择收敛的判断来自这些系统关系及体验记录。[S6]

研究问题：怎样减少重复准备，又保留成长取舍；怎样让旧帕鲁、旧基地和旧区域在后期继续有用途。

用战斗需求带动收集兴趣

让新伙伴解决眼前问题，能把原本不爱收藏的玩家带进捕获与探索。

笔试推荐对象喜欢战斗、竞技和朋友联机。记录中，该玩家平日收藏与探索评分均为 1 分，在共同游玩帕鲁后均记为 5 分。这个变化适合解释一次推荐的机制，样本为一位朋友。[L1]

动机	平日	游玩记录	可能对应的体验
收藏	1	5	捕获对象能参战、生产和代步
探索	1	5	新区域提供当前需要的资源
里程碑	2	5	科技解锁、基地升级和挑战成果
情感	3	5	反复使用、照料同一伙伴
竞技	5	3	更多进度通过共同目标衡量
合作	5	4	支持分工，也允许独立推进

推荐与引导安排

我会从一次共同挑战开始，遇到输出、运输或补给问题时，再寻找适合的帕鲁。这样“去抓一只”就有明确用途。联机分工也应允许玩家保留自己的建造成果和培养目标，避免一个人只负责收材料。

评分变化不能排除朋友陪伴、新鲜感或记录方式的影响。验证推荐逻辑时，应追踪玩家在朋友离线后是否仍会主动捕获、是否能自行提出下一个目标，并记录实际行为与评分是否一致。

进入后期后，同一需求可能已经被解决。继续提供更多同类宠物未必有用；新的目标应让不同能力重新进入选择。

捕获如何改变生产与战斗

等级决定能解锁什么，生产配套决定何时能用上，战斗选择又会改变材料需求。



A06 | 原笔试基地展示图，包含多项加工与生产活动。

探索与捕获 → 科技与岗位 → 球和装备 → 更远的挑战

先外出还是先补基地

若下一档帕鲁球仍被等级挡住，而补给充足，我会先捕获仍有经验收益的对象；若配方已开放却缺金属锭、供电或手工作业，就先补产线。扩建一个暂时用不上的设施，无法解决当前等级门槛。[L1–L2]

玩家主攻还是帕鲁主攻

已有稳定武器和弹药供应时，可以围绕玩家输出配队；已有属性合适、技能成熟的战斗帕鲁时，优先发挥现成队伍。前者持续消耗弹药与维修资源，后者更依赖捕获、配种和培养。两条路线会争夺时间与队伍位置。

比较打法时同时记录战斗耗时、受伤、弹药消耗及战后准备时间。如果只算击杀秒数，容易把基地的补给成本藏起来。可用“挑战时间 + 恢复到下次可出战的时间”衡量完整一轮的效率。

成长门槛与重复劳动

当升级只剩重复捕获，玩家花了更多时间，却没有增加多少判断。

体验中，正常路线的压力来自探索、捕获、据点维护、制作等待和失败重试叠加。单人要承担全部主动任务；多人可以分工处理部分环节。自动生产仍需要玩家设定目标、补齐材料并处理故障。[L2]

当前科技卡点 → **经验或材料不足** → **重复任务增加** → **下一次挑战推迟**

经验调整提案

在保持单种捕获总奖励不变的试验中，将前五次奖励分配为 40%、25%、15%、10%、10%。把一部分经验前移，观察玩家是否更愿意寻找新种类。此分配是方案参数；实际捕获次数应按测试版本配置。

重复捕获继续服务于浓缩、材料或词条筛选，让它有明确用途。单人补偿优先落在首捕、任务和首次建造，不直接给所有击杀统一翻倍，以免最省事的刷怪点取代探索。

需要记录	如何判断调整有用
每级经验来源与主动耗时	重复捕获占比降低，同时科技进度可控
区域首访与首次建造	经验前移后仍有探索和建设
捕获对象的后续用途	新增捕获被用于岗位、战斗或培养
单人与联机的完成时间	按世界倍率和队伍人数分层比较

优先在一个等级区间试验。若只是升级更快、帕鲁种类覆盖反而下降，应调整奖励来源，不能把缩短时间直接记作体验改善。

基地的空间表达与工作路径

大型帕鲁、设施交互点和搬运动线，让景观布局承担了生产成本。

体验中，复杂造型常需要给宽通道、净空和设施交互点让路。官方服务器文档明确提示，提高据点数量和据点工作帕鲁数会增加处理负载；它支持检查模拟成本，无法直接定位某次卡顿的原因。[L2；S7]

先把失败原因呈现出来

建造预览显示工作通道、设施入口和可能的阻挡；搬运中断能定位到具体任务。玩家至少需要分清是路被挡住、岗位缺人、容器不合适，还是原料不足。增加建筑零件之前，应先降低无法解释的试错。

模拟层级提案	保留的状态	需要验证
玩家附近	完整移动、工作、战斗与碰撞	视觉反馈与任务结果一致
无人观察的据点	生产队列、库存、饥饿和健康	结算不产生额外资源
玩家返回时	恢复实体位置与未完成任务	无库存跳变、重复结算或卡死

上述为分析提案，具体更新频率需要性能剖析后确定。装饰碰撞与工作导航可分别配置，但攻击遮挡、寻路和建筑破坏仍要保留一致规则，避免出现看得见却无法解释的穿透。

最小验证场景

固定同一批设施、工种、材料与运行时间，比较玩家驻留、离开、返回三种条件。同时检查 CPU 耗时、产量差异和故障记录。性能收益应与存档、联机和资源一致性一起验收。

高难配队为何容易收敛

当失败代价很高、换队又贵时，玩家会反复选择能稳定生存的组合。

我在高难挑战中反复依赖少数防守工具，且重新培养队伍需要较大投入。以下用假设减伤比例分析乘区收益。[L2]

减伤示意值	受到的伤害	理论有效生命倍数
0%	原伤害的 100%	1.00
40%	原伤害的 60%	1.67
65%	原伤害的 35%	2.86
80%	原伤害的 20%	5.00

表中按“有效生命倍数 = 1 ÷（1 - 减伤比例）”计算，假设持续生效且没有其他修正。减攻与减伤是否等价，还取决于实际伤害公式、覆盖时间和 Boss 抗性。

优先增加应对手段

高难可加入可读的打断窗口、阶段换位和场地目标，让不同队伍解决不同问题。与此同时，降低试用第二套队伍的准备成本，否则玩家知道替代解法也未必愿意培养。

直接削弱强势技能，会让原本勉强过关的玩家失去路径。应先测试替代应对是否存在，再调整防守收益；公布 Boss 对减益的系数，避免玩家沿用普通敌人的经验却无法解释结果。

衡量多样性的口径

“前五帕鲁覆盖率”定义为：至少携带这五只中任意一只的成功挑战次数 ÷ 全部成功挑战次数。同时查看通关率、耗时、死亡原因和换队成本。覆盖率降低但整体无法通关，也不是改进。

跨级探索怎样保留冒险价值

允许玩家提前取得收益，但收益需要与准备、失败损失和路线知识相称。

速通路线通过提前取得高级物资、捕获与配种，将一次跨区收益延伸到战斗和生产链。真正需要检查的是收益能否低风险、稳定地反复获得。[L2]

跨级方式	玩家付出	处理方向
战术绕法	操作、走位与消耗	保留技巧表达，检查异常卡死
路线绕行	地图知识、坐骑与撤离准备	保留多条路线，增加可读风险
重复取高级物资	固定坐标与低成本往返	调整刷新与暴露风险
提前配种	配方知识、设施与等待	让高阶成果仍需要对应配套

岛屿热度提案

开箱和捕获提高区域热度，巡逻由调查转为追踪。被发现后先给出可辨认的预警，再进入追逐；玩家可用地形、诱饵或坐骑脱离。成功撤离保留物资与路线记录，失败损失当次收益，但地图知识仍然有用。

风险收益可按“成功概率 × 成功收益 - 失败概率 × 损失 - 消耗”，再除以一轮耗时进行比较。它用于同类路线对照，情报与乐趣等非货币收益需要另记。

先测试一座岛，比较无准备、看过攻略、实际练习后的表现。若三组成功率接近，路线知识可能没有价值；若任何准备都无效，软门槛已经变成硬封锁。

终局需要重新安排队伍和基地

让旧区域出现新条件，比继续增加同用途材料更接近延长游玩寿命的目标。

我估计正常路线的内容消费约为 40 至 80 小时。后期生产链成熟、队伍定型，新增等级和材料可能主要增加等待。延寿应检查玩家是否因为新条件改变了做法。[L2]

终局内容提案	复用资产	新增选择	主要代价
生态迁徙	已有区域与生物	去哪里找目标、如何调整路线	生态状态与刷新规则复杂
据点合同	产线、库存与工种	保留常规生产还是临时改造	可能变成强迫订单
Boss 机制变体	场地与现有队伍	换队、换工具或分工	需要验证机制组合
可选世界规则	原有地图与设施	重新安排成长路线	联机匹配与兼容成本

一个可执行的起点

先做一组据点合同：固定任务产物，在交货时间、原料限制和运输路线中只改变一个条件。玩家能继续使用原存档，也可拒绝合同。奖励以外观、横向构筑材料为主，避免变成每天必须完成的高阶数值来源。

试验记录合同接取、产线改造、失败原因和第二次参与。将“新摆了一个箱子”与“更换工种或重排产线”分开，后者更能反映决策变化。

开发顺序

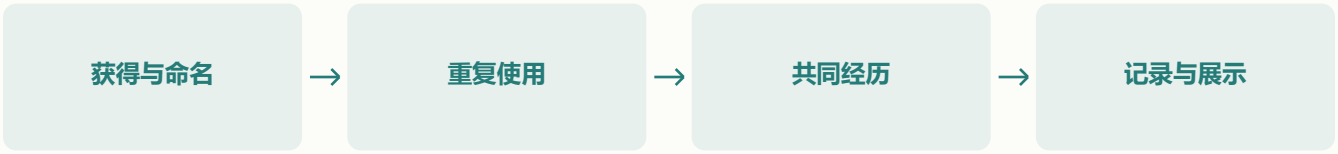
先做行为记录和可解释的故障提示，再试一套合同或机制变体；确认能产生新解法后扩充组合。性能和换队成本会限制这些方案，需与内容原型同时验证。

养宠产品中的伙伴价值

宠物参与的活动不同，玩家留下它的理由也会不同。

分析对象	关系维度	可以拆解的设计问题
宝可梦	收集、队伍与共同旅程	个体记录能否使同种宠物产生差别
数码宝贝	成长与进化分支	培养选择怎样进入成长叙事
赛尔号	技能、属性与 Boss 挑战	强度更新是否让旧投入失去用途
洛克王国系列	社区、收藏与伙伴记忆	平台和商业化变化如何影响关系
幻兽帕鲁	战斗、岗位、坐骑与居民	效率最优时是否仍保留个体偏好

各系列不同作品的规则有所差异，这里比较宠物承担的任务与关系。[L3]



一只宠物为什么值得留下

新宠物补上生产缺口，会获得反复使用的机会；一次险胜、一次搬家或陪伴记录，则让玩家能指出“就是这一只”。如果新版强度让旧宠完全退出玩法，原有经历仍在，但继续使用它的代价会升高。

因此，保留旧宠的非战斗用途、成长记录和展示位置，可以减少更换队伍对关系的冲击。具体效果需要观察旧宠使用与回流行为，不能只用总收集量衡量。

伙伴关系与商业化的边界

付费项目改变的能力、表达和时间成本，需要与玩家对宠物的期待一起检查。

《洛克王国：世界》开服前的公开宣传强调不卖精灵、不卖数值、不抽卡，并把外观作为个人表达。此处依据 2026 年 3 月报道所转述的公开承诺，讨论商品边界。[S8]

商品或权益	玩家获得什么	要检查的体验
外观与互动	更具体的身份表达	基础动作是否被切碎出售
管理便利	减少整理和重复操作	免费流程是否被故意做得繁琐
成长加速	更快进入后续内容	是否扩大联机与竞技差距
创作内容	其他玩家制作的玩法或展示	质量、发现、退款和持续维护

更新也会改变伙伴价值

动作、坐姿和生态行为构成玩家对宠物的识别。相关改动应说明原因和影响；高争议改动可提供预览或可选项。即使战斗数值不变，熟悉的行为被替换，也可能让玩家觉得关系发生变化。[L3，分析提案]

用行为检查关系是否延续

旧宠使用率按固定观察窗计算：版本前已拥有的宠物中，在战斗、生产、探索或互动里被主动使用的数量占比。另看回流玩家是否重新使用旧伙伴，以及弃用原因是强度、功能还是管理成本。

商品上线后的收入和旧宠使用需要同时看。收入上涨而旧伙伴迅速退出玩法，说明商业目标与关系积累可能发生了冲突。

玩家创作怎样接入养宠循环

先验证别人愿意使用的内容，再逐步开放玩法组件和交易。

VRChat 的官方 Creator Economy 支持售卖世界功能、Avatar 访问和群组权益，符合条件的收入可兑现。这说明创作者经济需要商品、发现、交易和结算环节。[S9]

阶段提案	开放内容	进入下一阶段的依据
观察与展示	摄影模板、宠物观察笔记	作品能被找到，读者会收藏或复用
资产组合	官方家具、动作与规则模板	创作工具可理解，作品运行稳定
玩法创作	竞速、捕捉挑战、迷宫	其他玩家愿意完成并再次参与
交易试点	筛选后的付费内容	退款、纠纷和作者维护可处理

玩家交易系统产出的物资，与玩家出售自己制作的内容，激励不同。前者重点是掉落与流通，后者需要支持作品发现、版本兼容和创作者持续投入。两种经济应分别定义。

素材复用与成本

同一宠物模型可服务战斗、工作、骑乘和合影，但新增用途仍会带来动作、交互和测试成本。小规模试点记录每类模板的制作工时、使用次数与维护问题，才能判断复用是否划算。

工具型养宠可作为扩展提案：把任务状态或资源预算映射为宠物动作，同时保留精确数字入口。评价指标应是状态识别是否更快、误解是否更少；宠物被看见的次数并不能单独说明它有用。

把分析结论写成验证任务

每个提案都要说明改变什么、希望看见什么，以及什么结果会推翻判断。

分析项目	最小试验	主要观察	反例或停止条件
三消残局	固定稳定棋盘比较候选操作	目标推进、准备步数	组合耗步更多且无后续机会
弹射路线	只改变高耐久物体位置	有效命中、残局耗时	新增难度全来自等待
约束教学	规则提示与落点提示对照	下一关独立解题	只会照做，迁移无改善
合作装备	同目标记录升级前后	净收入、失败与耗时	瓶颈仍是站位和协作
帕鲁成长	单等级段经验分配试验	重复劳动与探索覆盖	升级加快但玩法覆盖下降
终局合同	一个规则变量的合同	改造方式、再次参与	反复执行同一答案

样本和指标一起定义

关卡比较需要同一初始棋盘或可复现种子；帕鲁需要记录版本、倍率、人数和配置；比赛需要锁定配对与积分规则。将这些条件与结果一起保存，才能知道差异来自设计还是运行环境。

先得到基线，再确定目标幅度。每次只改一个主要变量，同时保留会推翻方案的观察指标。

分析项目与素材索引

每项案例对应原始文档、画面证据和可继续编辑的材料。

编号	分析项目	正文页	配套素材
C01	五种核心玩法与局内决策	4–8	A01–A04、A06
C02	帕鲁的循环、成长与终局	9–16	A05、原稿路线与评分记录
C03	伙伴关系与养宠品类	17–19	关系模型、商业化与 UGC 提案
C04–C05	积分赛与 TimeDecay 数值专题	独立案例册	6 张工作表、规则与实验材料

原始材料

L1 休闲策划笔试题施浩然.docx：推荐对象、五类玩法、截图局面、积分赛规则和原始模拟汇总。

L2 04_如何延长游戏寿命.docx：帕鲁 291.7 小时截图、三条路线与系统改进意见。

L3 03_如何分析赛博养宠游戏.docx：产品对照、伙伴关系、商业化和 UGC 研究。

素材包结构

两份“正文.md”提供可编辑全文；两份 pages.json 保存页序；build_portfolio.py 生成 PDF。素材包内的 assets 收录正文配图，experiments 收录积分赛脚本与结果，td_evidence 收录 TimeDecay 数据、规则摘录与来源记录。

A01–A06 均来自上述本地文档。游戏画面用于机制分析，游戏、美术和商标归相应权利人所有；分析文字、重新绘制的图示与赛制练习不代表参与这些游戏的开发。素材清单记录原文档与内部图片名。

机制资料与产品页面

S 编号对应正文的外部规则依据；访问日期为 2026 年 9 月 29 日。

S1 Dream Games | Creating and Using the Power-Ups

核对火箭、螺旋桨、TNT 与光球的基础作用。

S2 Dream Games | Power-up Combinations

核对双螺旋桨生成三架及其他组合规则。

S3 Bouncy Collect | App Store

核对产品与开发者；具体局面依据原笔试配图。

S4 Meowdoku! | App Store

Oakever Games 产品页面；规则与原笔试截图对照。

S5 How to Fish | Steam

核对开发者、联机人数与捕鱼成长玩法。

S6 Palworld | Steam

核对捕获、建造、生产与繁殖等系统范围。

S7 Pocketpair | Configuration parameters

据点与工作帕鲁参数及增加处理负载的说明。

品类资料与案例参照

外部作品用于参考分析组织方式；具体局面、判断和试验取自本册材料。

S8 快科技经新浪转载 | 洛克王国世界开服与商业化承诺

2026 年 3 月 24 日；作为公开承诺的报道来源。

S9 VRChat | Welcome to the Creator Economy

核对可售内容与兑现路径，不援引固定分成比例。

R1 Deconstructor of Fun | Royal Match 拆解

参考其把道具、障碍和局外目标联系起来的分析方式。

R2 叶子恒 | 游戏策划求职作品集

参考案例一句话说明、主题导航与素材入口。

R3 RGHRT | game-design-portfolio

参考按系统问题组织案例，并提供数据与文档入口。

配套数值案例

积分赛实验与 TimeDecay 规则分析见《数值策划案例集》，对应 Excel 提供参数、公式和实验汇总。