

2027届秋招

袁佳翔

游戏策划作品集

系统设计 · 玩法机制 · 技术实现

系统设计

早期 Playtest / 快速迭代

Unity / Cocos / Unreal



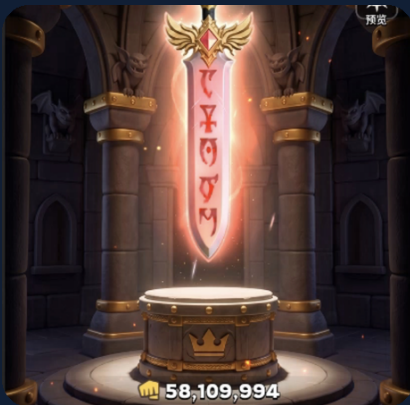
上海纽约大学 · 数字媒体技术专业 · 2027.05 毕业

辅修：计算机科学、游戏设计 · NYU Game Center 交换

jy4675@nyu.edu · 13524611380

四个主案例板块，展示四种核心能力

系统设计、原创隐藏信息机制、广告试玩与空间交互，分别对应 CASE 01、02、03 与 04 / 05。



01

SLG 长线养成系统

如何把既定方向细化为完整规则、状态闭环与跨职能需求？

系统结构 / 规则与交付



02

塌缩隧道

如何通过原型与 Playtest 迭代一套原创隐藏信息玩法？

原创玩法 / Playtest



03

城镇守卫塔防

如何在约 5 个工作日内完成 H5 Playable 开发与交付？

广告试玩 / Cocos



04/05

记忆共场 / 百年寻秘

如何将内容组织为空间 AR 体验，并完成定位、交互与部署？

空间交互 / Unity AR

其他项目与材料

06 Game Jam: 5 个 48-72 小时原型 · 07 日常作品: 玩法与交互实验 · 中英文文档 / 视频 / 可运行版本

圣剑养成：构建升级、洗炼与共鸣的长线成长路径

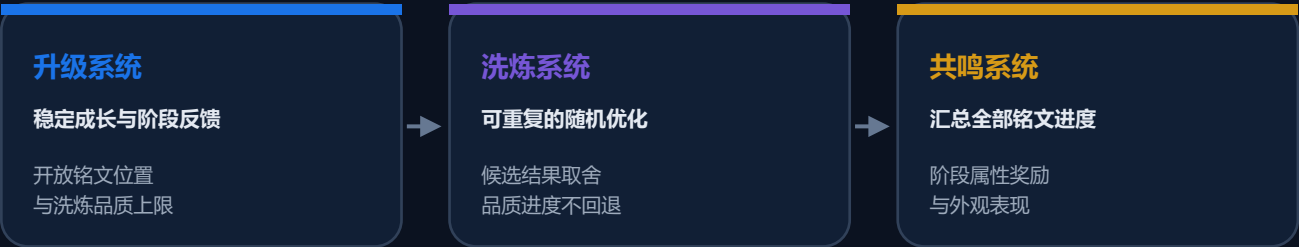
系统策划实习 / 公开复盘 / 规则细化与跨职能交付



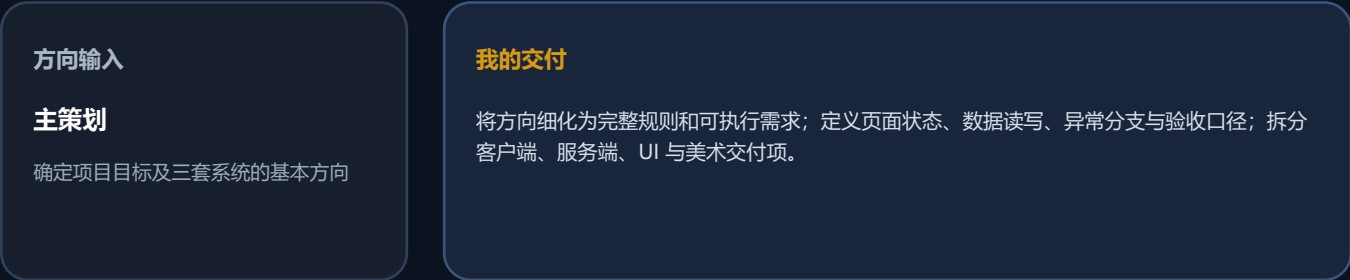
01 项目目标

在新赛季提供一条可跨赛季积累的属性成长路径：前期快速建立新内容认知，后续以稳定升级、随机优化和阶段目标延伸培养周期。

02 三套系统的功能分工



03 职责边界与个人交付



塌缩隧道：从布置者的自保行动判断隐藏灾害

3-5 人 / 15-30 分钟 / 4 人团队 / 课程优选学生作品 / 2026 NYU Game Center Spring Showcase 参展



01 核心机制 | 布置者查看灾害牌

每个灾害周期开始时，一名玩家查看灾害牌并将其盖放，成为布置者。倒计时结束后，所有老鼠按当前状态结算，包括布置者自己的两只。布置者会公开调整隧道连接、老鼠位置或奶酪状态，以保护自己的老鼠。其他玩家据此判断灾害类型。布置者也可以用假动作误导对手，但处于危险状态的老鼠仍会在揭牌时被淘汰。

02 灾害的布置与结算

查看并盖放

布置者独自查看
灾害牌

轮流行动

挖掘 / 塌缩 /
移动 / 藏匿奶酪

判断灾害

连接 / 位置 /
奶酪状态

揭示并结算

按最终状态结算
灾害效果

公开信息

布置者身份 · 隧道连接 · 老鼠位置
奶酪状态 · 每次行动 · 剩余倒计时

隐藏信息

当前灾害牌面，仅布置者可见
猫袭 / 瘟疫 / 洪水

塌缩隧道：结合两只老鼠的状态判断灾害牌

猫袭、瘟疫和洪水分别淘汰孤立、连通和藏有奶酪的老鼠。布置者根据牌面调整两只老鼠的连接与奶酪状态；其他玩家结合前后几次行动判断灾害类型。

01 状态与灾害结算

	猫袭	瘟疫	洪水
连通、无奶酪	存活	淘汰	存活
孤立、无奶酪	淘汰	存活	存活
藏有奶酪（结算时不属于任何隧道）	存活	存活	淘汰

每种状态对应两种存活结果和一种淘汰结果；其他玩家还要结合后续行动继续判断。

02 连续行动示例

- 先让第一只鼠保持连通、无奶酪 猫袭 / 洪水中存活
- 再让第二只鼠藏有奶酪 猫袭 / 瘟疫中存活
- 结合两只鼠的状态 只有猫袭能让两只鼠都存活
- 若布置者用这组状态误导 瘟疫或洪水会淘汰其中一只

03 Playtest 迭代 | 四项规则的调整过程

术语 | 灾害周期：一人盖放 1 张暗牌 → 全桌行动 → 揭示结算；行动圈：所有玩家依次各行动一次。

01 灾害牌放置 | 从随机事件到可读行为

早期：灾害牌随机公开，玩家只能统计已出现的牌；多人暗放又会让多种灾害同时结算。
最终：每个灾害周期由一名布置者查看并盖放 1 张灾害牌。
结果：布置者自己的鼠也参与结算，其他玩家可从其自保行动推断牌面。

02 行动来源 | 从抽到什么到主动选择

早期：每回合抽 2 张行动牌、获得 2 AP，关键行动受手牌限制。
最终：删除行动牌，每回合从挖掘、塌缩、移动、藏匿奶酪中选 1 项。
结果：牌运降低，每个公开动作都成为其他玩家可读取的线索。

03 揭示节奏 | 把连续 2 动拆成两次决定

早期：暗牌经过一个行动圈后揭示，每人可在同一回合连续 2 动。
最终：两个行动圈内每回合 1 动；3 / 4 / 5 人局倒计时为 6 / 8 / 10 格。
结果：第一个行动圈暴露选择，第二个行动圈用于跟随、修正或诈唬。

04 求生状态 | 从二元选择到三元博弈

早期：求生只看连通或孤立，奶酪只是计分资源。
最终：连通且无奶酪只怕瘟疫，孤立且无奶酪只怕猫袭，藏有奶酪只怕洪水。
结果：三种状态各有一项软肋，两只鼠共用一枚奶酪又增加取舍。

原始证据：39 页团队制作 Logbook，记录 2025.10-11 多轮 Playtest、手写反馈与规则调整。

个人职责：核心机制、规则框架、原型设计与 Playtest 组织 · 视觉说明：规则书部分图片由 AI 生成

城镇守卫塔防：约 5 个工作日完成 H5 Playable 开发与交付封装

个人工作：玩法拆解 / Cocos 开发 / 交付封装



实机截图 · 击杀得金币与防线升级

01 输入与触发 | 单指拖动，靠近区域自动执行

持续拖动控制角色移动；角色与防御塔自动攻击，击杀怪物获得金币；靠近塔位后自动建造或升级。

02 数据迭代 | 强化开局目标传达

数据现象

点击率较此前版本下降

迭代假设

开局未快速说明威胁与任务目标

具体改动

优化开场渲染
新增「守护城镇」气泡引导

将「敌人来袭 → 城镇受威胁 → 玩家需要守城」的信息前置，让玩家更快理解为什么要战斗、需要完成什么目标。

03 试玩流程

击杀怪物

获得金币

建造升级

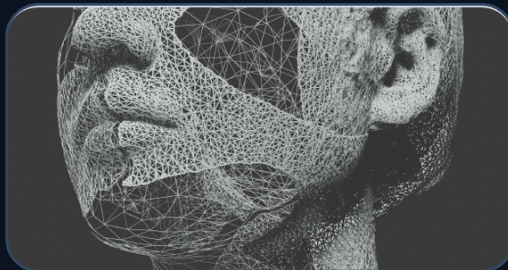
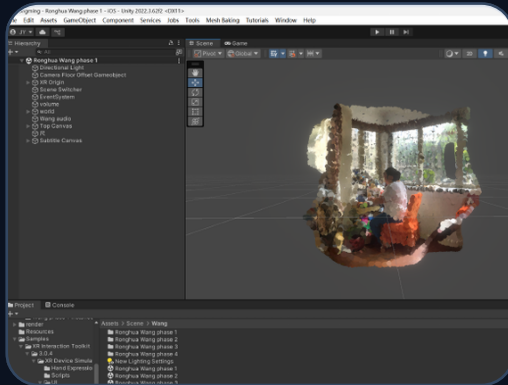
击败 Boss

04 投放适配与交付

横竖屏适配 · 接入广告平台的加载、展示、试玩进度与结束事件
下载入口与试玩结束页 · 4.56 MiB 单 HTML · 核心玩法离线运行

记忆共场：将口述史内容组织为空间 AR 体验

个人工作：内容策划与交互设计 / 空间扫描 / Unity AR / 展览部署



01 内容与空间组织

整理居民口述、历史影像与照片，并将内容绑定到点云场景中的空间位置。观众在 4 × 4 米安全区域内行走、接近和停留，系统按位置展示对应内容。

02 交互规则 | 位置触发与提示操作

行走 / 接近空间锚点 → 更新对应内容 → 按文字提示点击

03 制作与部署 | 从内容提炼到 iPad 展览

访谈整理 / 内容提炼



GoPro Max 空间采集



Metashape 点云重建



Unity / Immersal 定位与交互



iPad 展览部署

成果：完成 iPad AR 展览部署，并参展第三届济南国际双年展平行展“智者创物”；项目作为东明路数字社区案例的 AR 口述史部分，随案例收录于《上海手册·2025》。

我的设计原则：快速原型、早期 Playtest、快速迭代

玩家体验优先。玩法可独立验证时，优先通过快速原型、早期 Playtest 和快速迭代验证设计；系统功能依赖正式项目环境、无法独立快速原型时，则通过完整规则与交付流程控制落地风险。

主要设计路径 | 玩法可独立验证时

01

快速原型

纸面原型 / 可玩原型
尽快搭建核心玩法

02

早期 Playtest

记录玩家行为与反馈
尽早暴露体验问题

03

快速迭代

根据测试持续调整
玩法规模与实现

04

数据与 A/B

后期结合数仓数据
验证改动效果

系统策划补充路径 | 依赖正式项目环境、无法独立快速原型时

目标拆分

明确玩家需求、业务目标与系统分工

规则闭环

定义操作条件、状态流转、边界与异常

需求交付

拆分客户端、服务端、UI 与美术需求

验证迭代

通过功能验收与数据反馈修正规则

核心设计原则

快速原型与 Playtest

玩法能够独立验证时，尽快搭建纸面或可玩原型，通过早期测试观察玩家行为并持续调整。

系统策划补充路径

目标拆分与规则闭环

系统功能依赖正式项目环境、无法快速原型时，以目标拆分、规则闭环、需求交付和功能验收控制风险。

统一验证目标

功能验收与数据反馈

两种路径都以验证玩家体验为目标，并结合功能验收、上线结果与数据反馈继续迭代。

学习背景

上海纽约大学 · 数字媒体技术专业 / 辅修计算机科学、游戏设计 · NYU Game Center 交换

2027.05 毕业

更多原型：空间交互、实体装置与 48 小时团队开发

三项补充案例分别展示空间定位、软硬件联动与 48 小时团队原型交付。



Rokid AR / 空间定位 / 场景切换

05 百年寻秘

玩家通过真实行走移动，并使用手柄查看物件内容；转身可切换场景，在约 10 × 10 米的场地内完成连续探索。

个人工作：Rokid 端开发 / 空间定位 / 场景切换 / 性能优化
成果：2024 Rokid 高校 AR 创新挑战赛三等奖



4 人同控 / 共享角色 / 面具切换

06 M.A.S.K.

48 小时内完成 4 人共同操控同一角色的 Unity 原型；4 名玩家分别负责镜头、移动、平衡与互动。面具切换改变 NPC 反应，并支持潜入解谜。

赛事：NYU Game Center Global Game Jam 2026
荣誉：Best Experiment Honorable Mention



压力传感器 / Arduino / Processing

07 实体迷宫

玩家按压实体迷宫道路，控制屏幕中局部视野的数字角色。
14 天内独立完成 47 个压力传感器接入；
4 块 Arduino Mega 2560 分区采集，Processing 端完成串口通信与画面联动。

Playtest 调整：增加分区教学、起终点与隧道标记；
取消不易施力的 3D 打印魔杖

完整项目材料

对应编号文件夹包含 README、设计文档、演示视频与可运行版本。

袁佳翔 · 游戏策划（系统 / 技术）

jy4675@nyu.edu · 13524611380