

让 AI 写出来，也让作者用得上。

飞书游戏内容智能体 | 分析路径排查、个人改进与项目成果 | FDE 开发工程师 | 2025.11 - 至今

60 → 15 分钟

人工 / AI 辅助耗时中位数

74 条

去重脚本 · 业务自填

多条万赞作品

采用辅助脚本 · 达人制作发布

耗时与作品表现为项目整体成果，不作为本次视频分析 Skill 改进的前后对照。

约半个月完成搭建，同事通过飞书调用服务器上的 OpenClaw；已在原神、鸣潮、三角洲行动等项目稳定使用。

01 业务问题与分工

策划需要结合游戏版本、角色、玩法和账号风格写内容。通用模型容易混淆事实，也可能生成流畅却没有重点、缺少素材或不适合制作的初稿，人工仍要反复查资料和改写。

我负责在服务器部署 OpenClaw、接入飞书、制作内容分析 Skill、整理游戏知识与维护使用流程，以 AI 辅助开发推进落地。运营负责具体选题与任务调试，作者核对事实、改稿并制作发布。

02 我交付的三个环节

1. 检查分析路径，再规范写稿步骤

同事提交参考作品后，智能体在参考内容尚未充分分析时就开始写稿。

我的工作：我核对模型收到的是视频还是抽帧图片，与团队逐个测试候选视频分析模型；亲自制作 Skill，将先分析参考作品、再创作的要求沉淀为复用步骤。

交付结果：交付视频分析 Skill 与使用要求。输入检查用于确认处理路径，脚本中的事实、结构和可制作性仍需结合参考内容复核。

2. 版本与来源，进入写作依据

通用模型容易混淆不同游戏版本与机制。

我的工作：整理官方资讯、角色、玩法和活动资料，保留版本、时间、条件与原始来源；持续补充游戏知识。

交付结果：鸣潮活动知识补充 42 条记录，覆盖 4 个版本，供检索与内容核对使用。

3. 接入飞书，并跟进实际使用

工作流需要进入同事的日常工作，也需要持续维护。

我的工作：在服务器部署 OpenClaw 并接入飞书，维护技能路由与知识材料，处理附件体积限制、服务连接和使用统计，配套使用指引。

交付结果：同事在飞书中调用知识与脚本流程，已在多个游戏项目稳定使用。

完整交付记录及原始对话见在线案例；统计口径集中在第 3 页。

质量判断，回到实际使用里。

03 复盘时检查五件事

事实与版本	关键事实、版本、数值是否需要人工核对，核查成本是否抵消收益？
需求与场景	输出是否抓住业务目的与内容成立的核心，而不是表面换词？
结构与逻辑	是否有重点、前后论据成立，删改是否超过人工重写成本？
账号与可制作性	语言是否符合账号调性，素材是否可查找，作者是否能实际制作？
实际采用	有没有进入作者改稿或发布，而不只看生成速度和主观分数？

04 运营与作者的四条使用记录

1. 纠正角色重复，补全可查找的素材来源

存档第 34 条 | 60 → 10 分钟 | 作者评分 85 分

使用过程：提示词指出同一角色被重复列举，要求不同角色、统一口播结构，并补充素材来源；最终输出逐项给出角色与角色演示/PV等来源。

原始反馈：作者直接发布

2. 先给结构，再让AI展开

存档第 46 条 | 60 → 30 分钟 | 作者评分 70 分

使用过程：提示词补入开头、过渡、结尾的大纲；反馈对比未建立大纲时的拖沓与补入大纲后的改善。

原始反馈：文本不建立大纲的前提下太累赘拖沓了，没有重点；建立大纲后，文本需要删改部分，作者评价较高

3. 把“游戏机制解释”纠正成“现实物理题”

存档第 23 条 | 120 → 30 分钟 | 作者评分 90 分

使用过程：原提示词保留了追问：先指出输出仍是游戏自身内容，再要求完全用现实物理问题提问，并给出“冻住水面”的例子。

原始反馈：经过运营调试，这版文案很贴合需求，几乎不需要怎么更改就可以直接使用

4. 核错与改写，可能吃掉全部时间收益

存档第 5 条 | 30 → 30 分钟 | 作者评分 60 分

使用过程：作者检查攻略细节错误，再改为自己账号的文风，核查与改写占用了生成省下的时间。

原始反馈：纯攻略文案对ai来说细节容易出错，作者需要排查错误再撰写合适自己账号文风的文案，花费时间较久

项目复盘：我的判断方法

我先检查模型实际拿到什么材料、采用什么处理路径，再决定如何组织分析与写稿。支持视频输入只是能力选择的起点；输出是否抓住内容、是否减少人工核错和改稿，才决定工具在业务中是否有用。

附：一次本人实际任务。

一次鸣潮图文写作中，我提供参考笔记，明确要求先解析图片和文字，再按立绘、建模、实机表现和期待的顺序组织，适配小红书，约300字，避免同义重复与累赘。



1. 资料是否读到

要求先读取参考图文；对话记录展示逐张分析 6 张图片，再汇总素材信息。

2. 是否遵循任务结构

事先规定叙事顺序，生成后可按要求逐项检查，减少模型自由发散。

3. 长度与表达是否可检查

约300字、不重复、不累赘是明确约束；对话末尾记录了字数及结构自查。

4. 谁做最终判断

结构与字数可辅助检查，游戏事实、账号语气和最终采用仍由人复核。

[打开完整飞书对话](#)

原始飞书对话，来自技术产出文档第 11 页。

统计口径与资料来源

统计来自飞书测试表：按提示词与正文去重后，74 条脚本有成对耗时及作者评分；人工与 AI 辅助耗时中位数分别为 60 和 15 分钟。耗时为业务自填，部分人工基准为估计，核查、改稿及制作时间是否全部计入尚未统一。作者评分中位数 80 分、范围 50–90 分，为主观评价。质量维度由实际任务与反馈复盘归纳，非当时统一量表；四条反馈展示运营与作者的使用调整。万赞为项目作品成果，与这些样例分别呈现。

依据任职成果详档、技术产出文档、飞书脚本测试表及本人项目复盘整理。视频分析 Skill 为本人改进；附录图文对话为另一项实际任务，反馈摘录隐去作者身份。

[在线案例与反馈记录](#) | [数据工具：产品取舍与成本成果](#)