尊敬的DNF团队，

我诚挚地向您问好。我是深圳大学2024届的学生卢泽华，我对于贵部门即将开展的地下城与勇士游戏发行团队的职位有着浓厚的兴趣。在此，我想借此机会向您介绍一下我对游戏行业的热爱以及对地下城与勇士游戏的独特理解。

从小学开始，DNF断断续续陪伴着我的成长，现在读到大学即将毕业，我仍热爱着DNF，希望利用我对于这款游戏以及对于经济社会的理解，有机会进入腾讯IEG游戏发行部门DNF线进行工作。

我认真研究了贵公司在DNF发行运营领域的发展状况，以下是我认为贵部门做的好地方5条、存在的问题8条以及提出的解决方法8条。

做得好的地方：

1. 大主播的推动作用： 大主播如旭旭宝宝、一阵雨等在游戏推广方面发挥了关键作用，成功地帮助DNF的推广和持续发展。通过与知名主播的合作，游戏得到更广泛的曝光，吸引了更多玩家。

2. 多元化玩法和追求： 游戏中提供了多种玩法，满足了不同玩家的追求，包括极致战力、体验新副本、搭配时装、与好友互动等。这使得游戏有很高的可玩性，玩家能够找到符合自己兴趣的内容，增强了游戏的吸引力和持续性。

3. 复杂系统和庞大世界的设计： 游戏拥有复杂的装备和系统，丰富的故事线（如天界、神界、龙族），使得玩家有探索的欲望和钻研的热情。这确保了玩家不会轻易玩腻，同时保持了游戏内容的新鲜感。

4. 积极听取玩家意见并做出改动： 游戏团队与玩家保持互动，及时听取玩家的意见并做出相应改动，如伤害数值的调整。这种反馈机制有助于维护玩家满意度，使游戏更加符合玩家期望。

5. 本地化改动和社区互动： 游戏团队根据本地基础特色进行改动，提高了游戏在本地市场的适应性。同时，在社区进行互动交流，建立了更紧密的社群关系，促进了玩家之间的互动与交流。

存在的问题：

1. 西装节事件：

西装节事件是一次突发事件，由于一档采访节目中的不当言论引发了DNF玩家的不满，从而导致了负面的社会舆论。此事件表明了DNF玩家可能面临被污名化的现象，使得公众对于该游戏玩家群体的认知出现了偏差。玩家被贴上了消极的标签，这可能影响到游戏在社会中的形象，甚至影响到玩家的自尊心和对游戏的热情。这种污名化现象可能源于公众对游戏玩家的偏见和误解，而这种偏见往往是由于社会对游戏文化的不了解和片面看法所致。对游戏玩家进行污名化可能导致不公正对待，甚至影响到个体的社交和职业生活。

1. 游戏漏洞被利用事件：

DNF两名玩家利用游戏漏洞获利9000万元，对游戏经济和玩家体验产生了负面影响。这相当于现实的经济世界中的印假钞，直接创造道具，相当于制造游戏币，导致游戏币汇率下行。众所周知，DNF游戏币价和人民币价挂钩，而这我认为是DNF生命力之所在。游戏币购买力下降，游戏币兑换的人民币变少。人民币这方面我们无法干预，游戏币要想回复原来的购买力，就要减少产出，提升物价，这样到头来是玩家受罪。

这相当于玩家在一个不作为的国家，这个国家的货币不断贬值，比如越南的越南盾，这样最后会导致资本外流以及人口流出。所以如果面对没有作为的运营团队，玩家就会脱坑跑路

而究其原因，首先是技术团队的不到位。这如果运用了更为复杂银行的货币加密算法，如RSA算法，这种漏洞是不是没有那么容易发生。发生这种事情，说明团队有些不负责，对于这个游戏的安全程度缺乏准确估计。

1. DNF与原神对比问题：
2. 无战力系统的自由体验：原神没有强调类似DNF的战力系统，这使得玩家更注重游戏世界的自由体验，而不是过于追求数值上的竞争。这为玩家提供了更多探索和发现游戏世界的空间。（2）无法交易的道具装备：原神中的道具和装备无法直接交易，这降低了游戏内的虚拟物品交易和金融化，使得玩家更注重自身在游戏中的成就感，而非通过市场购买强化道具。（3）玩家账号与个人信息紧密绑定：原神对玩家账号与个人信息的紧密绑定，可能提高了游戏的账号安全性，使得玩家更加信任游戏平台，愿意在其中投入时间和金钱。（4）强调探索和故事情节：原神注重游戏的故事情节和世界观构建，通过引人入胜的剧情和独特的角色设计，吸引了玩家的兴趣。这使得玩家更愿意沉浸于游戏的故事情节中。（5）活跃社交互动：原神鼓励玩家进行社交互动，包括组队合作和共同挑战。这样的社交元素使得游戏更加具有互动性，玩家更有可能通过社交活动建立游戏伙伴关系，从而提高了游戏的粘性。

4. 老玩家留存和新玩家吸引问题：

老玩家留存： 随着游戏发展，老玩家可能感到缺乏新的挑战和激励，导致流失。需要提供更多的高级内容、活动和奖励，以保持老玩家的兴趣。

新玩家吸引： 游戏可能未能提供足够的引导和教程，使新玩家能够轻松上手。改进新手引导系统，减少学习曲线，同时推出吸引新玩家的活动和奖励。

1. 游戏币汇率问题：

游戏币汇率下跌，使得玩家在游戏上体验亏钱感。而汇率下降无非是两个原因：产出太多，消耗太少。游戏币汇率问题是一个需要认真对待的经济系统方面的挑战。以下是对该问题的详细分析：产出太多的原因：官方奖励过多： 如果游戏官方过于慷慨地发放奖励，包括任务奖励、签到奖励等，将导致游戏币大量涌入市场，使得供应过剩，从而推动游戏币汇率下跌。副本收益太高： 如果游戏中的副本和任务产出的游戏币过多，将导致玩家轻松获取大量游戏币，加剧了通货膨胀，影响了游戏币的价值。搬砖工作室的肆虐： 搬砖工作室可能通过非法手段获得大量游戏币，然后在游戏内进行大规模交易，进一步导致游戏币供应过多。消耗太少的原因：新版本推出迟滞： 如果游戏新版本的推出速度过慢，导致玩家早已完成了当前版本的内容，缺乏足够的需求来消耗游戏币，将导致游戏币在市场上积压，汇率下跌。玩家早已毕业： 如果玩家迅速达到游戏中的最高水平或完成主要目标，他们将失去对游戏内物品和服务的需求，进而减少了游戏币的消耗，加剧了供大于求的状况。

1. 游戏复杂性问题：

学习成本提高，DNF拥有庞大的世界和复杂的系统，导致新玩家面临较高的学习成本。缺少明确的新手指导，新玩家很难迅速适应游戏，并可能因为学习曲线过于陡峭而流失

1. 宣传不到位问题，吸引新玩家不足：

DNF在宣传上存在一定的不足，未能有效吸引新一代玩家，特别是00后和10后的年轻群体。缺乏针对新媒体的广告宣传和市场推广，使得游戏在年轻玩家中的知名度不足。

1. DNF手游推出问题，延迟导致流失：

DNF手游的推出一直未能按时进行，可能由于官方的种种考虑。这导致了失去了一部分手游市场份额，许多玩家期待已久的手游版未能及时推出，可能使这部分玩家流失到其他手游产品

解决方法：

1. 西装节事件：

- 公关管理提升： 建立专业的公关团队，加强对类似事件的即时回应，通过合适的方式化解负面影响。

- 推动正面形象宣传： 增加对游戏玩家群体正面形象的宣传，突出多样性和积极性，以扭转公众对玩家的偏见。

- 教育公众： 推动游戏文化教育，帮助公众更好地理解游戏玩家的多样性和游戏文化的正面影响。

2. 游戏漏洞被利用事件：

- 技术团队强化： 提升游戏技术团队的水平，通过更复杂的货币加密算法，如RSA算法，减少游戏漏洞的发生概率。

- 打击非法交易： 加强对搬砖工作室等非法交易行为的监管和打击，确保游戏内经济系统的公平和稳定。

- 公平奖励策划： 游戏策划在发放奖励时应更加平衡，确保奖励不会过度影响游戏内经济系统。

3. DNF与原神对比问题：

- 加强社交互动： 提升DNF的社交互动机制，加强玩家之间的合作和互动，以增加游戏的粘性。

- 引入探索元素： 在DNF中加入更多的探索元素，丰富游戏的世界观，提高玩家的探险兴趣。

- 改进教程系统： 优化新手引导系统，减少游戏学习曲线，使新玩家更容易上手。

4. 老玩家留存和新玩家吸引问题：

- 提供高级内容： 针对老玩家，不断推出具有挑战性和新颖性的高级内容，保持他们的兴趣。

- 改进新手引导： 优化新手引导系统，提供更清晰的游戏介绍和指导，让新玩家更容易融入游戏。

5. 游戏币汇率问题：

- 平衡奖励系统： 调整奖励系统，确保游戏币的产出与玩家需求平衡，防止供大于求。

- 加强监管： 提升对游戏经济系统的监管，打击非法游戏币交易，保护游戏内货币的稳定性。

- 创造新的消耗渠道： 引入新的消耗渠道，如高级物品、服务等，鼓励玩家更主动地消耗游戏币。

6. 游戏复杂性问题：

- 改进新手引导： 优化游戏新手引导，提供更清晰、易懂的教程，降低新玩家的学习成本。

- 逐步引入系统： 逐步介绍游戏系统，避免一次性过多的信息，让玩家能够逐步适应游戏的复杂性。

7. 宣传不到位问题，吸引新玩家不足：

- 增加新媒体宣传： 加大在新媒体平台上的宣传，吸引年轻群体的关注，提高游戏的知名度。

- 举办线上活动： 创新线上活动，与社交媒体合作，提高游戏的曝光度，吸引新一代玩家。

8. DNF手游推出问题，延迟导致流失：

- 提前沟通： 提前向玩家沟通手游推出的计划，让玩家对新版本有充分的期待，减少流失。

- 加强宣传： 在手游推出前增加宣传力度，吸引玩家的关注，确保手游上线时有足够的用户参与。

（由于篇幅限制，我只列出我的大致想法，具体思路我希望待我正式进入部门后详细叙述和进行完善）

由于我对地下城与勇士游戏的深刻理解以及对贵公司所倡导的发行理念的共鸣，我怀着强烈的求职愿望向您提交我的申请。我相信，凭借我的经验、热情和对游戏行业的热爱，我能够为贵团队的成功发展贡献自己的一份力量。

再次感谢您抽出宝贵的时间阅读我的邮件，期待有机会能够亲临面谈，更详细地分享我的经验和愿景。期待能够成为贵团队的一员，共同书写地下城与勇士新的辉煌篇章。

衷心祝愿您工作顺利，期待早日得到您的回复。（附件为本人简历）

卢泽华

2023年11月29日