

客户项目组价值白皮书 · CUSTOMER VALUE

把一场游戏直播 变成能交付、能复盘、 能传播的内容资产

大猫猫用这套生产能力，为游戏项目组提供直播内容切片交付：更快拿到可用片段，更稳保留完整素材，更清楚说明每条内容为什么值得剪——并且保证游戏名、角色名、选手名不写错。

系统不是卖给客户的软件，而是大猫猫交付服务的生产工具。

项目组拿到的是**结果**：成品素材、剪辑依据、复盘材料，以及后续传播承接。

102

累计服务直播场次

63.7h

累计录制时长

3,639

已交付成品素材

0

游戏名写错次数

一场直播结束，项目组最终拿到什么

交付不是一堆按钮，而是一组可以直接进入剪辑、审片和复盘的成果。每一项都有明确的接收方。

交付物	内容	面向
成品切片 MP4	可直接投放的短视频素材，平均 74 秒	运营 · 剪辑师
同名判定依据	时间点、台词、画面线索、推荐理由	剪辑师 · 审片
完整录像	全场原始录像，可回溯任意时刻	项目组复盘
分段预览	直播中即可查看的分段成片	项目组 · 实时跟进
打点文档	全场时间轴与关键节点	复盘 · 二次创作
章节导航	B站 / YouTube 可直接粘贴的时间码	长视频分发
剪映导入包	素材与时间点打包，导入即可编辑	剪辑师
全场文字稿	整场逐句时间对照，可直接检索原话	复盘 · 二次创作
弹幕分析	观众情绪分布与话题归纳	运营 · 内容策划
交付 ZIP	一次性打包全部产出，用于对外交接	项目组 · 甲方交付

每条素材都带着「为什么」

素材卡不只有视频文件，还带时间点、台词、画面线索和标题建议。剪辑师可以少猜、多核对，审片的人也能看懂这条为什么被挑出来。

工作方式的变化

人工方式要从头拖完整场。现在先拿到候选、台词和理由，再决定哪些进入剪辑——从「找视频」变成「选素材」。

项目组能直接感觉到的变化

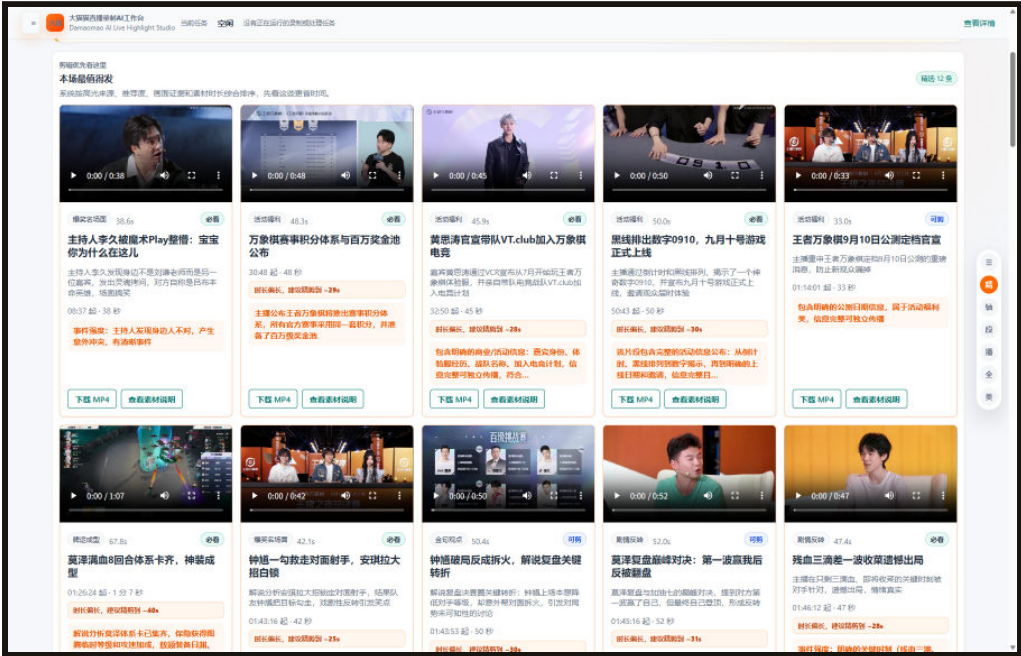
- 不用等下播 —— 直播进行中就能拿到可用素材，热点窗口不错过
- 不用从头看一遍 —— 先看候选与理由，再决定哪些值得剪
- 审片有依据 —— 每条素材都能说清「为什么是它」，不靠感觉拍板
- 出错能追溯 —— 任一条素材都能定位回完整录像的对应时刻
- 交接不丢东西 —— 一次打包，素材、依据、时间轴、章节码齐备

从「找视频」到「选素材」，中间这一步长什么样

图 01 · 素材库精华区

打开就知道先剪哪几条

承接上文：「人工方式要从头拖完整场。现在先拿到候选、台词和理由，再决定哪些进入剪辑。」

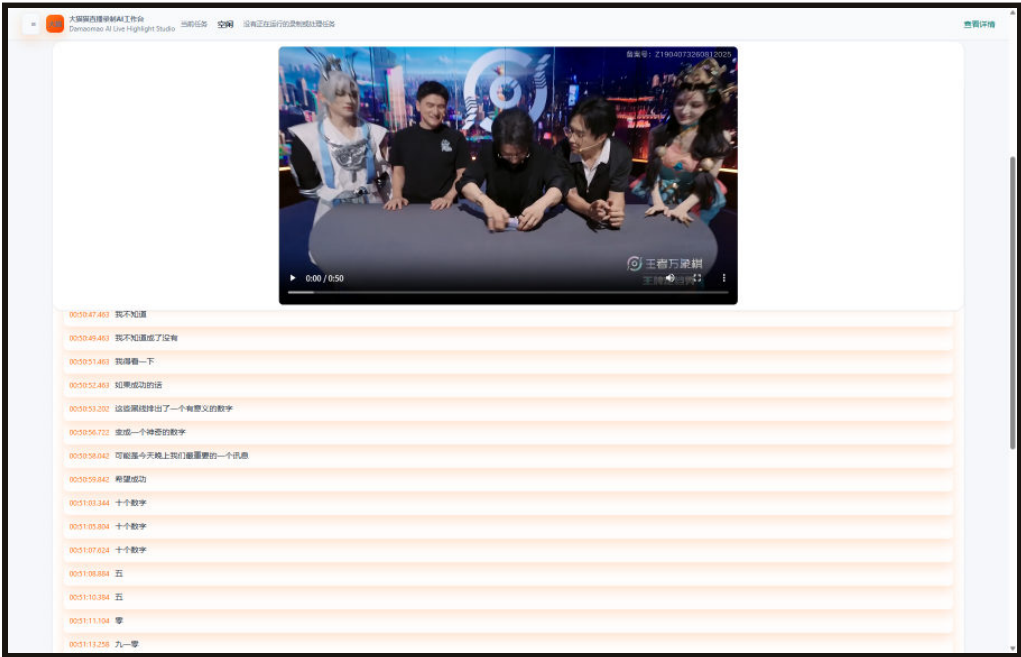


整场 176 条素材里，系统按高光来源、推荐度、画面证据和时长综合排序，把 **最值得发的 12 条** 放在最前面。每条标着「必看」还是「可剪」，写明多长、在第几分钟，点开即播；偏长的直接给出建议——「**时长偏长，建议精剪到 ~29s**」。卡片下方那句话是它被挑中的理由，审片时看这一句就够了。

图 02 · 单条素材说明

每条素材都能说清「为什么是它」

承接上文：「素材卡不只有视频文件，还带时间点、台词、画面线索和标题建议。」



分类、推荐度、时间段、来源摆在最上面，下面是完整判定理由与逐句台词，**点某一句就跳到对应画面**。这一条的画面识别理由是空的——因为这场没开画面分析，正是第 05 章「画面分析可关闭」的实际样子，不是功能缺失。

观众当时在说什么，也一起交付

直播间的弹幕会随录制同步存下来，和画面逐秒对齐。下播后项目组在原有素材之外，多拿到五样东西。

弹幕版录像与素材

观众的话烧在画面里，发出去就是直播间原味。不想耍弹幕的场合，**原版素材照常交付**，两版并存。

弹幕汇总

整场哪 30 秒观众刷得最凶、刷的是什么、多少人参与。系统会分开「**一群人喊同一句**」和「**大家各说各的**」——前者多半是结算、抽奖这类流程刷屏，后者才是真反应。

观众原话标题候选

每条素材附上当时观众刷得最多的几句话，例如某条素材下「**机密航天**」有 12 人刷过。运营起标题不用再从头编。

弹幕高光合集

把观众反应最集中的几段自动拼成一条 1-2 分钟的合集，适合下播后第一时间发出去预热。

观众情绪与话题

整场弹幕还会归纳出**情绪分布**与**观众在聊什么**。某场 14,206 条实测：正面 30% / 中性 40% / 负面 30%，话题归到「补偿」「超武」「转职书」「福袋」等六类。**负面照实报**——该场「不满与批评」占 15%，不做粉饰。

礼物和醒目留言**单独计数、不混进弹幕曲线**——一次礼物刷屏不会被误判成高光。情绪与话题为**代表性样本归纳**（页面标注每次的样本量），弹幕条数本身是逐条实数。

图 07

弹幕专题页



一眼看清整场观众什么时候炸了。上方七个数字全部逐条实数统计：这场 32 分钟收到 **6,602 条弹幕**、**2,277 位观众**参与，礼物 2,029 次单独计数不进曲线，采集完整度显示**全场无缺口**。每个 30 秒格子点开就是当时的原话。

已经服务过的 是什么级别的内容

不是演示环境，是连续跑完的真实直播。其中 49 场是官方赛事转播，另含厂商版本前瞻与明星艺人专场。



覆盖游戏与产出规模

游戏	场次	录制时长	AI 高光候选	成品素材
三角洲行动 含全面战场国服选拔赛、国际邀请赛、烽火职业夏季赛	76	42.89 h	3,854	2,478
王者荣耀《王者万象棋》 含明星首秀、王牌之夜表演赛、冬奥杯	13	12.48 h	1,691	768
地下城与勇士 DNF 18 周年特别节目 · 版本前瞻	4	0.85 h	71	53
使命召唤 重生岛战场 PK 赛 · 早歌电竞	3	1.28 h	235	73
PUBG 绝地求生 NN 解说杯淘汰赛	1	2.47 h	264	98
逆战	1	0.54 h	100	26
其它 / 综合场 达人主播多游戏混合场	4	3.14 h	421	143

三类节奏，一套链路

覆盖官方赛事号、明星艺人号与达人主播矩阵，其中含厂商官方版本前瞻与明星艺人代言专场。同一套生产链路适配赛事转播、明星专场与日常直播三类完全不同的内容节奏。

累计处理量

录制分片 24,929 个 · 语音转写 87,774 段 · AI 高光候选 6,636 条 · 成品素材 3,639 条。

为什么这件事对游戏项目组不容易

赛事转播节奏密、术语专、选手名多；明星专场情绪点集中但窗口极短；达人日常则量大而分散。同一套判定标准套上去必然失衡——我们的做法是让策略跟着场次类型走，开播即锁定，全程不漂移，产出可复核。

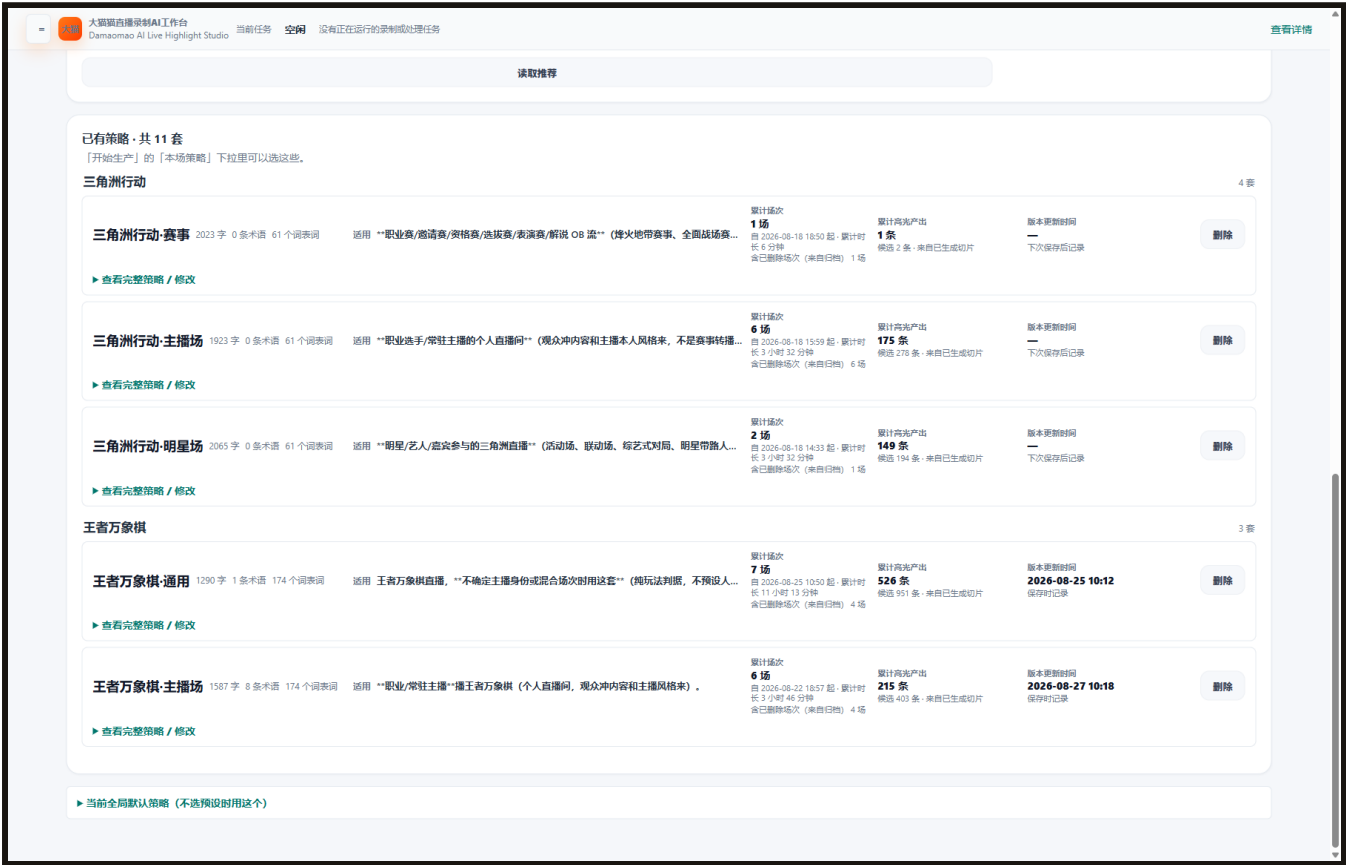
不同类型的直播， 用不同的判定标准

策略不是配置项，是一千多字写出来的判定规则：什么算高光、什么不算、这个游戏有哪些专有名词要认。

图 03 · 策略库

开播即锁定，全程不漂移

承上文：「我们的做法是让策略跟着场次类型走，开播即锁定，全程不漂移，产出可复核。」



赛事转播、明星专场、主播日常各有一套判定标准，按游戏分组管理，每套都记录用过多少场、累计产出多少条高光、什么时候改过版本。统计里写着「含已删除场次（来自归档）」——即使清理了硬盘上的视频文件，这场直播的产出记录也不会消失；项目组半年后回头问「去年那场赛事我们出过多少条」，答案还在。

游戏名、角色名、选手名不能写错

对游戏项目组来说，一条把游戏认成友商产品、把选手名写错的素材，传播效果再好也不能用。这是我们把它当作硬指标而不是优化项的原因。

0

错误游戏名出现次数

检索范围：5 个数据库快照 × 10 个文本字段 × 8 个友商游戏名（云顶之弈 / 金铲铲之战 / 英雄联盟 / LOL / 王者荣耀 / 多多自走棋 / 刀塔霸业），共 400 次查询，全部返回 0。

正确游戏名锚定率的变化

《王者万象棋》专场	候选数	锚定正确游戏名	错误游戏名
2026-08-07 明星首秀	337	40 条 · 11.9%	0
2026-08-07 明星私房小聚	275	8 条 · 2.9%	0
2026-08-22 王牌之夜表演赛	130	58 条 · 44.6%	0
2026-08-25 万象棋教学专场	104	75 条 · 72.1%	0
2026-08-26 冬奕杯教学	123	74 条 · 60.2%	0

锚定率从 2.9%–11.9% 提升到 60%–72%：素材文案主动写出正确游戏名的比例。错误游戏名全程为 0。

选手名同音字：一个真实案例

某场表演赛选手「**林风**」，语音识别全部听成同音的「凌峰 / 林峰 / 凌风」—— 语音侧 41 次**无一正确**；而画面上的选手名牌被视觉模型读对了 26 次。系统以画面为准建立术语纠正，并回写到已产出素材。

结果：该场 7 条成品素材标题中「林风」**7 条全部正确**，错误写法 **0 条**。

开播三分钟拿到第一条 下播不丢一秒内容

直播只有一次。项目组最怕的两件事：等太久错过传播窗口，以及原始素材丢失无法追回。

从开播到拿到素材（2026-08 场次中位数）



统计 18 场 2026-08 直播，已剔除「录制任务先建、主播晚开播」的等待场次。直播进行中即可交付，不必等下播。弹幕同样是边录边存，每 60 秒落一段，和录像分片一一对应。弹幕事后补不了——开播前需要把弹幕采集打开（默认已打开）。

录制完整性



直播进行中就能开始交付

时间点	项目组这时已经可以做什么
开播 3 分钟	第一条成品素材可下载，可立即启动话题投放
直播进行中	分段成片持续产出，无需等待下播；每条都带判定依据
下播即刻	全场素材、打点文档、章节导航、交付包同时就位
下播之后	完整录像留存，任意时刻可回溯与二次挖掘

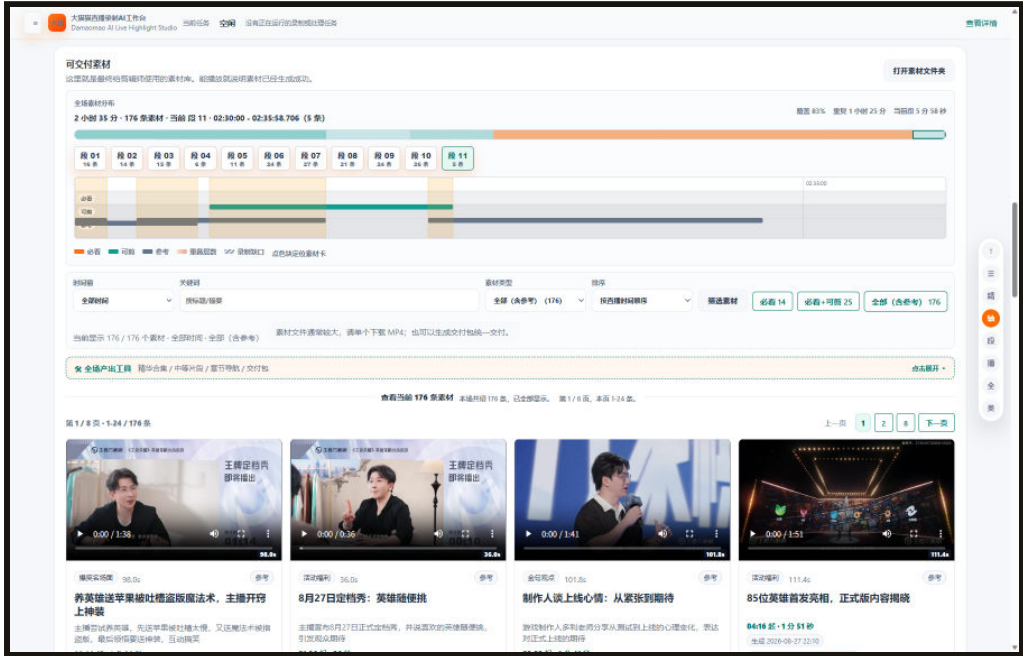
录制成果优先。AI 分析可以稍后补跑，现场内容不能断 —— 这是整套系统的第一优先级，也是我们对项目组的底线承诺。

录完了没有，图上瞒不住

图 04 · 全场素材分布

一眼看清全场哪里有料，哪里是空的

承上文：「近期 7 场连续录制，逐个源文件核定时长：全部完整入库，无放弃、无零时长文件。」

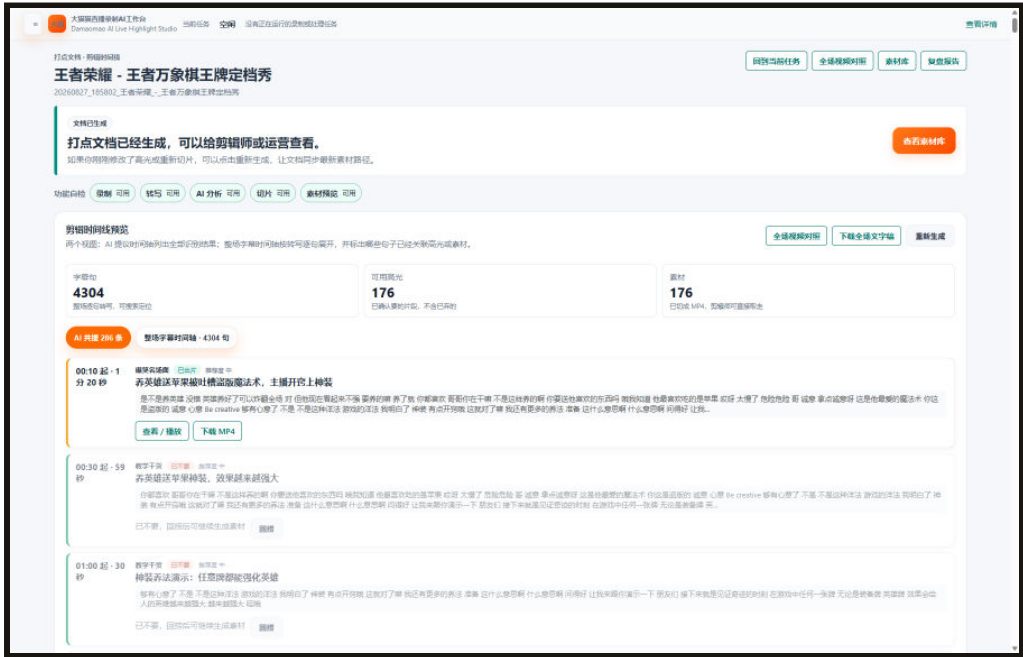


2 小时 35 分的直播切成 176 条素材，按每 15 分钟分成 11 段铺在时间轴上。三条泳道分别是必看、可剪、参考，颜色深浅表示同一时刻叠了几条；**录制缺口用斜纹单独标出来**。交付时按右侧三档取素材：必看 14 条、必看+可剪 25 条、或全部 176 条含参考。

图 05 · 打点文档

下播那一刻，该有的全都在了

承上文：「下播即刻 —— 全场素材、打点文档、章节导航、交付包同时就位。」



三个数字说清这场家底：**4304 句字幕**、**176 条可用高光**、**176 条已切好的 MP4**，剪辑师直接取走。AI 共提 286 条，每条标着「已出片」还是「已不要」，**判断错了可以回捞**，不会因一次误判永久丢失。顶部功能自检把录制、转写、AI 分析、切片、素材预览逐项标出可不可用。

内容安全与使用边界

游戏项目组的内容在正式发布前属于敏感资产。以下是这套系统对内容外传的明确边界， 供项目组与法务评估。

环节	在哪里处理	离开本机的内容
直播录制	本机 · 落盘	无 · 原始视频不外传
弹幕采集	本机 · 匿名连接	无 · 不需要账号 Cookie
语音转写	本机 · 离线模型	无 · 音频不出本机
语义理解	云端大模型	仅上传文字，不含音视频
画面理解	云端视觉模型	仅上传少量抽样帧（每窗口最多 4 帧）
检索与排序	本机 · 本地模型	无
素材切片	本机 · 本地编码	无

画面分析可关闭

对未发布内容、封测版本或有保密要求的场次，可整场关闭画面分析，或切换到本地视觉接口，做到**全链路不出本机**。此时语音与文本能力不受影响。

原始输出可追溯

术语纠正只作用于对外展示，模型的原始判断完整保留。项目组随时可以核对「**AI 当初到底怎么说的**」，不存在无法回溯的黑箱改写。

交付验收建议

- 完整性 —— 核对本场源文件时长与入库时长的差额，正常应小于 5 秒
- 正确性 —— 抽查成品素材标题中的游戏名、角色名、选手名
- 可用性 —— 每条素材是否都带时间点、台词与判定依据
- 可追溯 —— 任一条素材能否定位回完整录像的对应时刻

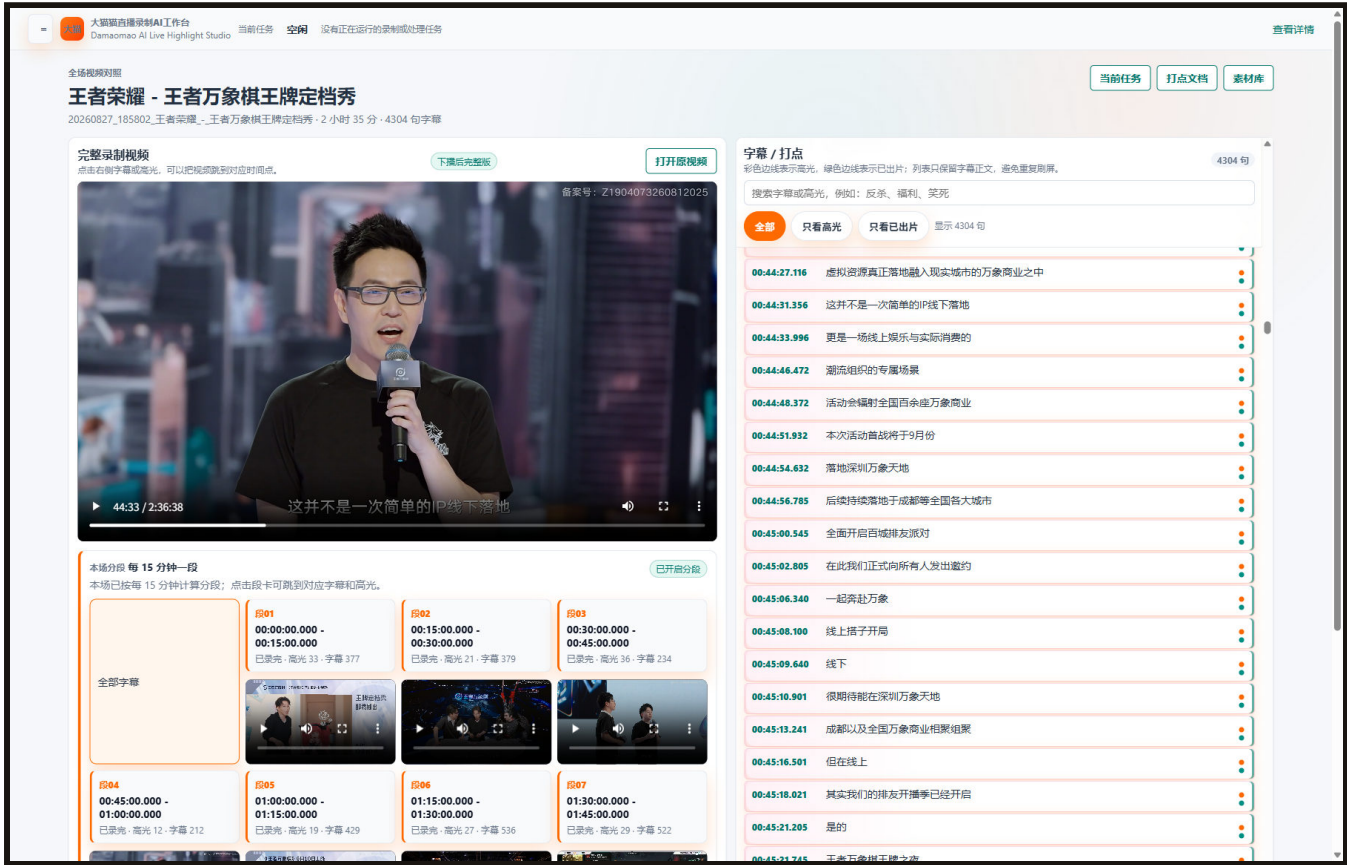
任何一条素材， 都能追回原始录像

术语纠正只作用于对外展示，模型的原始判断完整保留。可追溯不是承诺，是下面这一页每天在用的功能。

图 06 · 全场视频对照

点字幕跳画面，点画面定位字幕

承上文：「项目组随时可以核对『AI 当初到底怎么说的』，不存在无法回溯的黑箱改写。」



左边完整录像，右边全场 4304 句字幕逐句排列，两边始终对齐——图中播放头停在 44:33，右侧第三行正是 **00:44:31「这并不是一次简单的IP线下落地」**。被选为高光的句子有彩色边线，已出片的是绿色，可只看高光、只看已出片，也可直接搜关键词。全场按每 15 分钟自动分段，每段标着录完没有、有几条高光、多少句字幕。

它在大猫猫四位一体服务矩阵中的位置

这套工作台不是独立产品，而是大猫猫内容营销服务的**素材发动机**——它为矩阵中最依赖优质素材供给的两项服务持续供料。

SUPPLIES

短视频内容营销

从内测种草到上线引爆的全周期投放，需要持续、稳定、正确的素材供给。一场直播产出可直接投放的成品素材，配套判定依据与发布文案起点。

SUPPLIES

热榜话题营销

冲榜要的是「快」——事件发生后越早出片越有机会。开播三分钟即可拿到第一条素材，直播进行中就能启动话题投放。

平台定制采买

短视频内容营销 ← 素材供给

热榜话题营销 ← 素材供给

内容生态自孵化

我们正在继续做的

分层

按内容类型自适应的素材推荐门槛，让教学向与赛事向直播各自拿到合适的推荐量

规模

多路并发录制能力，支撑赛事期间多机位、多主播同时开播的采集需求

复盘

素材取用行为数据回流，用真实传播效果反哺「什么样的片段值得剪」

共鸣

用弹幕反推高光，让观众最有反应的片段在推荐里往前排

准备好把直播变成内容资产了吗？

让大猫猫文化为您的项目打造专属的内容增长方案

DAMAOMAO.COM

数字口径 场次 = 生产数据库与全部归档快照按场次 ID 去重后逐条统计，已剔除 3 场内部测试；录制时长 = 实际落盘分片时长之和，非开播到下播的时段跨度；赛事转播 = 标题含明确赛事阶段名，已剔除主播头衔中的赛事名。