

# 黄庭钰

电话 18341897055 | 邮箱 papercitystudio@163.com

作品集 papercitystudio.cn

## 教育背景

### 伦敦艺术大学 游戏设计 · 硕士在读

艺术与设计 QS 排名第 2

相关课程: 理解游戏、游戏设计与原型制作

### 哈尔滨工业大学 软件工程 (数字媒体技术方向) · 本科

985

相关课程: 游戏设计概论、软件工程质量保证、Unity、3DMax

## 项目经历

### Ash of Aetharn | RTS / Roguelike

独立开发

- 一款融合即时战略与塔防元素的roguelike 游戏, 玩家推进据点、生产单位、释放魔法, 重建破碎的家园。
- 设计了完整可复用的 AI 开发工作流。使用 Claude Code、Codex 等 Agent, 以及 Feishu、Godot MCP 协同开发。
- 负责玩法 / 系统设计与数值调整: 设计差异化阵营机制、对玩家行为做出反应的动态 AI、单位星级构筑系统。
- 详情 > [papercitystudio.cn/works/ash-of-aetharn](http://papercitystudio.cn/works/ash-of-aetharn)

### 矮人矿工 | 卡牌桌游 / 电子游戏

独立开发

- 一款 2-4 人、以连锁反应为核心的回合制控矿卡牌游戏, 含桌游与电子两版。
- 通过埋牌机制, 在放大随机连锁的同时赋予玩家影响随机性的手段, 提升策略性与复玩性。
- 测试 50+ 名玩家平均评分 9.3 / 10; LCC 线下试玩展好评率 100%, 约 60% 玩家主动希望重玩。
- 详情 > [papercitystudio.cn/works/dwarf-miner](http://papercitystudio.cn/works/dwarf-miner)

### Outside the Blue | 太空生存

主策划 / 系统策划

- 太空事故主题生存游戏, 玩家分配行动值、搜集物资、合成道具直至获救。
- 确立以“行动值”为核心的系统; 推翻开放探索方案、改为关卡生成式探索, 以压缩节奏、避免体验空洞。
- 详情 > [papercitystudio.cn/works/outside-the-blue](http://papercitystudio.cn/works/outside-the-blue)

### DebugMyLife | 平台跳跃 / 解谜

玩法策划 / 程序 / 项目管理

- 聚光灯 GameJam 参赛作品, 上架 TapTap 平台, 平台评分 10 / 10。
- 核心机制打破常规操作预期: 空格键放大角色而非跳跃, 方向键产生无重力冲刺, 以“反预期”为游戏核心体验。
- 详情 > [papercitystudio.cn/works/debug-my-life](http://papercitystudio.cn/works/debug-my-life)

### Boatwright | 双人协同 / 单按键 / 物理控制器

玩法策划 / 快速原型

- 基于 Makey Makey 物理船桨, 两人通过节奏配合控制航向: 同频直行、齐力提速、错频转弯。
- AI 辅助下 3 天产出可玩原型; 迭代道具契合游戏体验, 将「速度提升」改为「加速度提高」让节奏配合获得更高收益。
- 详情 > [papercitystudio.cn/works/boatwright](http://papercitystudio.cn/works/boatwright)

### 个人任务管理应用 | Claude Code x 飞书 x 妙搭 x GitHub

AI 工作流 / 工具设计

- 基于「各层工具各司其职」原则的多端协同管理工具, 4 项目 100+ 任务统一管理。
- 详情 > [papercitystudio.cn/works/task-system](http://papercitystudio.cn/works/task-system)

## 个人能力

- 专业能力: 系统设计 · 数值平衡 · 玩法原型 · AI 协作工作流
- 技术栈: Unity (C#) 5 年+ · UE (蓝图) 1 年 · Godot 2 年
- 常用工具: Excel · ProcessOn · Figma · Feishu · Claude Code · Codex