



黄燕琪

28岁 女

手机 15702085766
邮箱 15702085766@163.com
微信 xyx525400

基本信息

居住地 广东 广州

职业技能

开发引擎：Unity、Unreal、Godot
原型设计：Figma、墨刀
AI：Claude、Codex、ChatGPT
AI 美术：Lovart、即梦
文档与表格：Excel、Xmind
版本管理：SVN

教育背景

广东白云学院 2017-09 至 2021-06
会计学院 财务管理 本科



工作经历

阿里灵犀互娱子公司-广州乐创互娱

系统策划→资深系统策划

2022-03 至 2026-01

项目：《荒原曙光》（已上线 · 3D生存类多人合作手游 · 月流水过千万）

一、工作内容

- 核心系统：

1、**核心生存系统**：主导设计核心生存循环（探索→采集→制作→家园→再探索），涵盖野外探索、资源采集、物品制作、家园建造；

2、**主线指引系统**：设计主线任务链，搭建新手引导流程，将新手完成率从25%提升至60%。

3、**深度社交**（好友、聊天、名片）及**策略玩法**（宠物放置 PVE/PVP、大地图探索）等。

- **商业化**：结合游戏品类，针对大中小R付费习惯制定付费策略，涵盖**基础付费**（礼包、月卡）、**个性化外观和高价值抽奖**。其中，高价值抽奖收入占总流水**50%以上**。

- **版本活动**：主导上线、萌宠节及双旦等大型节点活动设计，通过拉新促活策略，有效提升活动期间流水。

二、工作能力

- **全生命周期流程**：负责核心系统从 0 到 1 的设计、数值演算、验收跟进及测试、上线后的数据回馈迭代，确保设计意图与最终产出高度一致。

- **AI+研发流程**：建立开发Skill，使策划案设计、数值演算、原型草图设计、配置表格等产出效率提升约 50%。

- **新人培训**：担任新策划 Mentor，制定新人培养计划，成功带教多名执行策划快速上手核心业务。

- **研发流程优化**：沉淀并输出《策划工作流 SOP》《系统文档书写规范》等文档，并在团队内部分享交流，有效提升团队协作效率。

个人网站

作品集网址：<https://www.theyurika.com/>

内容包括：工作设计思路、个人技能、VibeCoding项目以及 AI Skill展示。

知识储备

作为一名多年热衷深度体验游戏的玩家，我积累了丰富的游戏经验，并作为中小R持续体验手游，关注付费内容。我的游戏历程包括但不限于：

-商业化游戏

开放世界：《原神》《鸣潮》《七日世界》《明日方舟：终末地》《洛克王国：世界》《燕云十六声》《逆水寒》《永恒之塔2》

策略卡牌：《崩坏：星穹铁道》《重返：1999》《剑与远征2》《金铲铲之战》《无尽冬日》《赛马娘》《胜利女神：妮姬》

模拟经营：《江南百景图》《梦幻花园》《心动小镇》《我的花园世界》《桃源深处有人家》《时尚百货城》

轻度RPG：《杖剑传说》《宗师之上》《寻道大千》《向僵尸开炮》《英雄没有闪》

女性向：《恋与深空》《夜幕之下》《如鸢》《光与夜之恋》《恋与制作人》

其他：《超自然行动组》

-单机游戏

开放世界：《艾尔登法环》《红色沙漠》《赛尔达传说》系列《赛博朋克2077》《GTA》《荒野大镖客2》《幻兽帕鲁》《巫师3》《黑神话》

角色扮演：《女神异闻录》系列《暗喻幻想》《空之轨迹》《博德之门3》《33号远征队》《咚奇刚》《宇宙机器人》《神秘海域》《美国末日》《寂静岭f》《苏丹的游戏》《传说之下》《Pokopia》《怪物猎人》系列《灵魂摆渡人》《多重人生》《宝可梦ZA》

构筑刷装：《暗黑破坏神5》《流放之路2》《哈迪斯》《杀戮尖塔》《土豆兄弟》《背包乱斗》《咩咩启示录》《球比伦战记》《废墟图书馆》

模拟经营：《冰汽时代》《动物森友会》《星露谷》《学园构想家》《潜水员戴夫》《双点医院》《中国式家长》《东方夜雀食堂》《药剂工艺》《牧场物语：风之镇》《沙威玛传奇》《戴森球计划》《开罗游戏》《模拟人生4》《沙石镇时光》《小小书店》《火山的女儿》

生存建造：《英灵神殿》《我的世界》《森林》系列、《饥荒》《方舟：生存进化》《木筏》《绿色地狱》《雾锁王国》《逃离鸭科夫》

叙事解谜：《逆转裁判》《极乐迪斯科》《人狼村之谜》《杰克珍妮》《去月球》《黑暗侦探》《红弦俱乐部》《本所七大不可思议》《烟火》《渔帆暗涌》《沉默意志》《寂静岭f》《锈湖》系列《层层恐惧》《底特律变人》《鲁特里一家死了》《君死》《艾迪芬奇的记忆》