

# 钟志越

## 单机开放世界游戏策划（任务 / 系统 / 执行）

15828063285 | 924001482@qq.com | GitHub: github.com/fregi5/MyFps

### 个人优势

- 计算机科学与技术硕士，长期深度体验开放世界、RPG、生存建造及动作游戏；求职方向为单机开放世界任务/系统/执行策划。
- 完成《天国：拯救2》深度报告与系统拆解，能从任务分支、NPC反馈、声望与经济循环分析沉浸感来源。
- 具有 UE5 项目功能设计与落地实践，能将体验目标拆解为规则、配置、资源需求、边界情况、验收标准和测试项。

### 核心能力

- 任务与系统策划：任务流程与分支、状态和边界规则、NPC反馈、资源循环、配置表、验收标准、测试用例及迭代复盘。
- 数值与配置：熟练使用 Excel 进行参数整理；具有射速、伤害、弹药、换弹、距离衰减、后坐力和散布配置经验。
- 引擎与工具：Unreal Engine 5、DataAsset、UMG、Niagara、Animation Montage、Blueprint/C++、Git、Word、Markdown。
- 游戏理解：重点研究开放世界、RPG、ARPG 与沉浸式模拟，能够从世界规则、系统循环、资源流转及玩家目标角度进行拆解。

### 项目与策划实践

#### MyFps | UE5 多人 FPS Demo

系统策划 / 战斗策划 / 技术策划 | UE5.5、C++、DataAsset、UMG、Niagara、Excel

- 围绕武器系统输出设计说明、配置表与结构化协作文档，将功能拆分为战斗规则、参数字段、资源需求、联机口径和验收项。
- 规划 DataAsset 配置结构，按 Fire、Damage、Ammo、Reload、Recoil、Spread、Animation、SFX、VFX 等模块整理字段，支持多武器复用和快速调整。
- 设计换弹状态机及动作时间轴，明确输入限制、补弹生效节点、死亡打断等边界情况，并结合动画通知点、UI 与程序实现进行验证。
- 参与多人对战流程的实现与测试，覆盖武器拾取/丢弃/装备、服务端伤害、击杀计分、结算 UI、Ready 下一局及重生互斥等功能。
- 整理武器、角色表现及关卡布点的资源需求与验收口径；开发配置与布点校验工具，支持非法点定位和批量检查。

#### 《天国：拯救2》开放世界系统拆解

Word、Markdown | 任务系统、NPC反馈、沉浸体验、系统循环

- 撰写深度体验报告，从自然引导、探索密度、任务多解法及合理反馈分析开放世界沉浸感与自由度的形成方式。
- 拆解战斗、养成、任务、社会、经济、移动及 UI 引导之间的关系，梳理金钱、装备、声望与技能成长的资源循环。
- 分析属性、技能、声望及玩家主动行为对任务分支和 NPC 态度的影响，总结开放世界任务设计中的状态反馈与结果承接。
- 针对多人战斗与锁定体验等问题进行复盘，区分核心体验、局部缺陷与系统间约束，并提出改进方向。

### 游戏经历

- 开放世界/RPG：《天国：拯救2》《荒野大镖客2》《巫师3》《GTA5》《艾尔登法环》《刺客信条》《消逝的光芒》 | ARPG/ACT：《怪物猎人》系列、《鬼泣5》《黑神话：悟空》 | 另长期体验 FPS、MOBA、MMORPG、卡牌与 Roguelike

### 教育经历

电子科技大学 | 计算机科学与技术 硕士 2023.09 - 2026.06 | GPA 3.54 | 学业三等奖学金

西南交通大学 | 物联网工程 本科 2017.09 - 2021.06