

故剑遗 Gujianyi

UE5 客户端 / 游戏程序 · AI 工程化交付

电话 19836171252 邮箱 c2115259095@163.com 微信 gujianyi0 GitHub github.com/gujianyi0

作品站 gujianyi-resume.pages.dev

求职意向: UE5 客户端 / 游戏程序 · AI 工程化交付 | 期望城市: 不限 (可远程) | 到岗: 随时 | 薪资: 面议

核心亮点

- 4 年 UE 蓝图经验 — 自 2022 年初识虚幻引擎起持续学习与实践
- 1 款 游戏上架 Steam — 《OMEGA 卡牌冒险》· 二人团队完成开发
- 1 年 C++ 手写实践 — 从零跟写 GAS 游戏能力系统, 全程 Git 记录
- 1 个 自研上线网站 — 模型世界 Model World · 完整前后端 + DeepSeek API

项目经历

《公民》Civitas · 网页版 中世纪奇幻城建 RTS · 上线可玩 · AI agent 协作开发

2026

我负责架构分层、数据契约与验收标准, 产出由多个 AI 窗口并行实现 (主控 / 程序 / 策划 / 测试 / 美术 / 音频)。一个上线可玩的中世纪城建 + 实时策略网页游戏: PixiJS 渲染 + React 界面 + 纯 TypeScript 模拟层, 配合自建 MCP 工具服务器与 20 多套自动化回归测试 (300+ 断言), 每次改动全绿才上线。

- 我的技术决策: 三层架构 (sim 纯逻辑 / game 渲染 / ui 界面)、4Hz 逻辑与 60fps 渲染分离、存档版本迁移
- 工程保障: 20+ 套自动化回归测试 (300+ 断言) + 架构守卫脚本
- AI 协作: 自建 MCP 工具服务器、多窗口协作规则、网页版数据编辑器
- 玩法闭环: 城建、资源、训练、远征、魔潮防御、成就与等级成长

OMEGA 卡牌冒险 3D 卡牌策略闯关游戏 · 已上架 Steam

2025.03 – 2025.06

在仅有二人的团队中负责全部程序实现 (另一位负责素材与方向), 3 个月从零做出完整可上线版本, 游戏成功上架 Steam。

- 负责游戏内所有功能的蓝图实现与调试
- 与另一位成员分工协作: 我负责全部程序实现, 覆盖从开发到上架的完整流程
- 3 个月从 0 到上线; 游戏含 6 名角色、约 100 张卡牌、50+ 场战斗与随机事件

GAS 游戏能力系统 · C++ 手写实践 跟随 Unreal 教学项目 Aura 逐集手写; 升级最新 UE 版本并做兼...

2025.07 – 2026.07

以 Unreal 的 Gameplay Ability System 教学项目 Aura 为蓝本逐集手写 C++ 实现。不同于原教程的固定旧版引擎: 我升级到当前最新 UE 版本并逐集做兼容修复 (原教程代码在新版会直接报错), 全程中文注释, 每一集提交都能真正跑起来。

- 每一集对应独立 Git 提交, 代码全程手写并带中文注释
- 使用最新 UE 版本 + 逐集兼容修复 —— 原教程固定旧版, 直接跟做无法运行
- 覆盖 Attribute Set、Gameplay Effect、Ability、网络复制 (Replication) 等核心模块
- 仓库非 fork · 384 次提交 · 跨度整一年, 全部可在线核验

3D 模型进游戏 · 安卓端 把自建 3D 模型实时导入 UE, 在手机上跑起来

2025 – 2026

把自建的 3D 打印模型实时导入 UE 项目, 完成安卓平台适配并新增触屏交互; 同一套内容运行在手机与电脑两端。

- 接入 ALSv4 高级运动系统: 行走、跑跳、蹲伏等全套角色动作
- 接入 UDS 动态天气系统, 实现实时昼夜与天气变化
- 新增移动端触屏操作: 点按缩放、长按放大

- 同一工程双端运行：移动端打包与真机调试，均为实机画面

48 小时 Game Jam 中负责泡泡随机掉落的主要逻辑，并提供项目整体框架模板，让队友可以并行开发。

- 书写泡泡随机掉落的主要逻辑
- 提供项目整体模板，支撑团队并行开发

负责游戏 CG 部分的相关逻辑实现。

从零使用 React + Vite 开发并部署上线的模型展示网站，接入 DeepSeek API 辅助内容生成；包含用户系统、评论、点赞、文件上传等完整功能，全站中英双语。

- 完整的线上产品：Cloudflare Pages + Functions + 数据库 + 对象存储
- 用户系统：注册 / 登录 / 邮箱验证码找回密码
- 中英双语切换，移动端适配

专业技能

游戏引擎

Unreal Engine 5 / UE4 (4 年经验)：2022 年至今；蓝图开发为主，C++ 持续实践中 · GAS (Gameplay Ability System) (实践一年)：跟随 Aura 项目逐集手写实现 · 网络复制 / 多人游戏 (课程 + 实操)：跟随 DruidMech 多人射击课程；从零实现同步关键部分与会话系统 (Session) · ALSv4 高级运动系统 (项目接入)：安卓项目中的角色运动 · UDS 动态天气系统 (项目接入)：实时昼夜与天气变化 · 图形学基础 (GAMES101) (课程学习)：光栅化 / 几何 / 光线追踪 / 动画模拟 · 游戏引擎架构 (GAMES104) (课程学习)：引擎分层、渲染管线与工具链

编程语言

C++ (实践一年)：黑马程序员课程打底；UE 框架与 GAS 手写实现 · Unreal 蓝图 (熟练 · 4 年)：商业项目中全部功能的实现 · Lua / UnLua (了解)：基础语法与热更新概念 · JavaScript / React (项目实践)：黑马 Pink 前端课程 + 独立开发上线网站

开发工具

Git / GitHub (良好习惯)：分支管理，GAS 项目持续一年提交 · Visual Studio / Rider (日常使用)：C++ 开发环境 · Android 打包调试 (项目实践)：UE 移动端适配全流程

美术与 DCC

Blender (基础)：建模，配合 3D 打印与游戏导入 · FDM 3D 打印 (实际生产)：从建模到打印到销售全流程 · Photoshop / AE / AU (基础)：图片处理、剪辑与音频编辑

工作与教育经历

侍神娱乐 UE4 蓝图工程师

2025.03 – 2025.06

二人团队完成《OMEGA 卡牌冒险》全部游戏功能开发，并成功上架 Steam。

自主学习与个人项目 2022 – 至今

自 2022 年初识虚幻引擎，4 年持续学习与实践；离职后全身心投入项目：

- 2022–2024 年跟随教程与技术笔记完成 20+ 个 UE 实践工程 (UE 4.26 → 5.6 跨版本)，覆盖蓝图 / C++ / UMG / AI 行为树 / 动画 (Control Rig) / 网络 / 移动端
- 程序化动画实践：恐龙骨骼 Control Rig (参考知乎博主「浩一」笔记实现，并自行修复工程稳定性问题)
- 手写 GAS C++ 项目，持续一年，每集独立 Git 提交
- 跟随 DruidMech 多人射击课程，从零实现关键同步部分与会话系统 (Session)
- 安卓 UE 项目：ALSv4 运动系统 + UDS 动态天气 + 触屏交互
- 系统学习 GAMES101 图形学、GAMES104 游戏引擎架构课程
- 自研并上线「模型世界」网站 (React + DeepSeek API)

南阳农业职业学院 计算机应用技术 · 大专

2022 – 2025

主修课程：前端设计与开发、程序设计基础、计算机基础



在线作品集

扫码查看完整项目、实机演示视频与最新版本

gujianyi-resume.pages.dev