

陆万里 技术策划

+86 182-2123-6070 / +1 (385) 476-6806 | 上海 / 盐湖城 | lukeonelelu@gmail.com | 作品集: thenakedgame.dev

核心技能: UE5 (C++ / 蓝图 / GAS) | 编辑器与工具链开发 (UE Python / AI 辅助工作流) | 战斗与 AI 系统设计 | Perforce & Git

教育背景

犹他大学 | 娱乐艺术与工程硕士 (MEAE), 程序工程方向
宾夕法尼亚州立大学 | 计算机科学学士, 数学辅修

盐湖城, 犹他州 | 2025.09 - 2027.05
州学院, 宾夕法尼亚州 | 2019.09 - 2024.12

实习经历

技术策划 | 米哈游 | 《源初之结》项目组 2026.05 - 2026.06

- 设计并开发基于 UE Python + MCP 的自然语言编辑器工具链 (Rules / Skills / Agents), 策划在 IDE 中以自然语言直接驱动蓝图与场景操作, 显著缩短关卡布置的迭代周期
- 深入 World Partition 大世界工作流, 开发角色一场景碰撞卡点的自动化分析与定位工具, 将人工逐点排查升级为工具化批量检测
- 推动 AI 辅助开发流程在组内落地, 沉淀工具使用规范与工作流文档, 降低协作成本

AI 游戏策划 | 巨人网络 | 《妹居物语》项目组 2026.07 - 2026.09

- 设计并推进落地新手引导相关系统, 包括引导系统、红点提示系统、教程排队系统, 规范新玩家的首次体验流程与信息触达节奏
- 从策划视角梳理系统的触发条件、优先级与状态流转规则, 协同程序推动功能落地与迭代

后端开发 | 腾讯 | 2021 数字生态大会项目 2021.01 - 2021.08

- 使用 Java / Spring Boot 实现多层后端 API 与数据层 (PostgreSQL / MySQL / Redis), 支撑大会线上系统稳定运行

证书与语言

Epic Games Unreal 授权讲师 (2026.01) | Epic Games 游戏设计专业证书 (2025.02) | GRE 335 + 4.5 | TOEFL 108

学术出版

第一作者 | Unreal Engine Nanite Foliage Shadow Imposter | SPIE 2023.08

- 提出「阴影替身 (Shadow Imposter) + 非投射阴影植被」替代动态阴影植被的性能优化方案, 实现启用 WPO 的高成本 Nanite 网格的动态 / 静态阴影切换机制
- 使用 Blender / UE 完成 Alpha 卡树木建模、多级 LOD 与贴图制作, 并将优化流程系统化文档化

个人项目

Stateflow Combat Framework (UE5 / C++) | 玩法主程·技术策划 2026.01 - 至今

状态驱动的动作战斗框架, 基于 GAS 与 Unreal Animation Framework, 目标发布至 Fab / Epic Games Store

- 以「状态驱动」为核心设计战斗循环: 近战连击、闪避、格挡 / 招架、反击反馈、敌人 AI 均建模为可组合的执行状态, 策划可通过数据配置扩展新招式, 无需修改框架代码
- 基于 Contextual Anim Scene (CAS) 实现双人同步处决 (Paired Finisher), 处理双角色对位、动画同步与打断规则
- 架构可复用的 Gameplay Ability / Effect / Attribute / Cue 体系, 统一管理战斗状态流转与表现触发
- 集成并定制 MetaHuman 流水线, 扩展 Story Framework 与 Narrative Tales, 实现玩法事件驱动的叙事触发与流程推进

Bubba Yuga (UE5) | 主程·玩法策划 2025.10 - 2025.12

类《Chained Together》双人本地合作物理解谜: 被魔法锁链连接的姐妹通过物理协作解救儿童、打破诅咒

- 设计并实现锁链物理系统 (Physics Constraint / Handle), 以状态机将物理行为映射为动画表现, 支撑悬挂、拉拽、抛掷等核心玩法
- 开发本地双人增强输入方案 (手柄适配); 负责 Perforce 版本管理与 Steam 发布全流程 (Depot / 分支 / 发布配置), 完成 PC 版本上线

Forgetful Roots VR (UE5) | 主程·VR 交互设计 2025.09 - 2025.10

VR 叙事游戏, 以阿尔茨海默症老人的三段记忆日常为核心体验

- 设计并实现核心抓取交互组件 (双手抓取、远程拉取、攀爬、驾驶、射击等) 与 Twin-Stick 移动方案
- 实现多层级 VR UMG 菜单系统 (自定义指针、UI 随视角跟随等体验优化), 负责全系统整合与最终品控交付

游戏阅历

动作 / 魂类: 《艾尔登法环》《只狼》《黑神话: 悟空》《燕云十六声》(1000+ 小时) 竞技: 《DOTA 2》(北美 Rank 132) 《Apex》《死锁》

合作 / 物理: 《双人成行》《人类一败涂地》《求生之路 2》 肉鸽: 《雨中冒险 2》《杀戮尖塔 2》 其他: 《原神》《星穹铁道》《博德之门 3》

作品展示

Stateflow Combat Framework (UE5 / C++ / GAS)



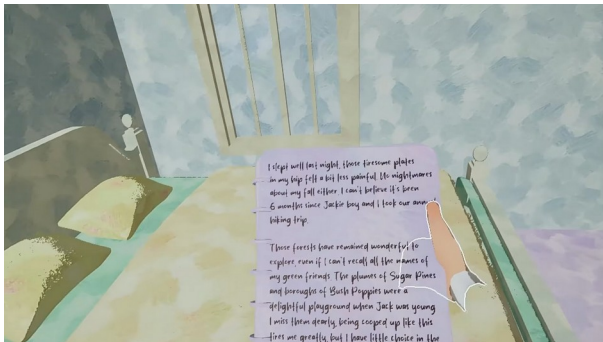
左: CAS 双人同步处决 (Paired Finisher) 右: GAS 实时调试 (伤害结算 / CommitAbility / GameplayCue 触发链)

Bubba Yuga (UE5 · 双人合作物理解谜)



左: 绳索牵引 右: 锁链滑索

Forgetful Roots VR (UE5 · VR 叙事)



左: 日记阅读交互 右: NPC 对话系统与 Enhanced 物理抓取 | 更多演示: thenakedgamedev.com