

# "Mr.Runner" 马奔驰

## 游戏引擎开发

13659191993 • 陕西西安人

dteye1533014901@126.com

1998-01-12

Github : InternationalDefy

Steam : Mr.Runner

个人介绍页

## 个人技能

C++语言	● ● ● ● ●
Rust语言	● ● ● ● ●
图形API	● ● ● ● ●
工具管线	● ● ● ● ●
渲染技术	● ● ● ● ●
多端交互	● ● ● ● ●
游戏引擎	● ● ● ● ●
工作沟通	● ● ● ● ●
英语	● ● ● ● ●
CET-6	

## 自我介绍

良好的教育, 扎实的基础.  
在业余时间有自驱力地学习  
开放的眼界, 熟练的沟通, 务实的精神, 积极的态度.  
积极参与开源社区, 技术书籍阅读, 网络文档自学.  
对游戏行业的熟悉, 对游戏事业的热爱, 和大量的游戏经验.  
有经验和思路, 预研过大型商业引擎(Unity)的底层移植.  
游戏逻辑, 游戏引擎, 游戏工具, 全技术栈经验, 熟悉游戏开发的全流程.

## 教育经历

软件工程专业 硕士, 华东师范大学  
2022-09 – 2025-06 | 上海

软件工程专业 学士, 华中科技大学  
2016-09 – 2020-06 | 武汉, 湖北

## 职业经历

实习 C++游戏引擎开发(虚幻4), 腾讯-天美L2工作室  
2024-03 – 至今 | 成都, 四川

实习工作, 对主程序员和项目经理汇报, 负责资产管线搭建和维护, 性能优化方案落地, 引擎中间层系统开发和维护.

C++游戏客户端开发, 完美世界  
2021-01 – 2021-07 | 北京

正式工作. 对主程序员汇报, 能够独立完成游戏客户端中完整系统(包括C++和lua)的开发和维护.

初级软件工程师(游戏引擎方向), 维塔士电脑软件  
2020-07 – 2020-12 | 成都, 四川

正式工作. 对游戏制作人和主程序员汇报, 调查与解决游戏底层移植中的bug, 预研新的底层移植项目.

实习 C++游戏引擎开发(WebGPU), Unity中国  
2023-07 – 2023-09 | 上海临港

预研Unity引擎在wasm平台底层API的移植, 输出基础代码和大量文档.

志愿 C++游戏引擎开发, OpenXRay  
2023-03 – 2023-06 | 远程参与

远程志愿, github领取任务并独立完成, 调查和解决Bug, 熟悉项目源码.

实习 C++游戏客户端开发(UE4), 西山居游戏  
2019-06 – 2019-08 | 深圳, 广东

实习工作, 在指导和建议下开发lua客户端系统, Slate用户界面插件.

## 项目经历

王者荣耀世界, UE4引擎多端开放世界游戏  
2024-03 – 至今

Unity, 跨平台商业性游戏引擎  
2023-07 – 2023-09

OpenXRay, 游戏系列S.T.A.L.K.E.R.的开源版  
2023-03 – 2023-06

新笑傲江湖手游, MMORPG手机游戏  
2021-01 – 2021-07

尼尔机械纪元-Switch移植, 开放世界动作冒险游戏  
2020-09 – 2020-12

地平线零之黎明-PC移植, 开放世界动作冒险游戏  
2020-07 – 2020-09

Re2, Rust语言实现的轻量级E-C-S架构游戏引擎  
2019-11 – 2020-05