



Карпуша Николай Сергеевич

Мужчина, 39 лет, родился 21 мая 1986

+7 (923) 2429284

megasuperkarp@mail.ru — предпочитаемый способ связи

Teams: Николай Карпуша (почта: megasuperkarp@mail.ru)

Free-lance: <https://www.fl.ru/users/djkarp/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/redleggames/>

Другой сайт: <http://redleggames.com>

Проживает: Новосибирск

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Не готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Unity C# разработчик

100 000

₽

Специализации:

— Программист, разработчик

Занятость: полная занятость, частичная занятость, проектная работа

График работы: полный день, гибкий график, удаленная работа

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 11 лет 1 месяц

Апрель 2020 —
Январь 2025
4 года 10
месяцев

Game Labs

store.steampowered.com/publisher/gamelabsinc

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

• Разработка программного обеспечения

Unity C# Разработчик

Ultimate Admiral Dreadnoughts (Steam)

- Разработка конструктора кораблей с автоматической генерацией с учетом коллизий и проектных ограничений.
- Работа с глобальной картой: отображение стран, ресурсов, оперативных групп.
- Программирование факторов, влияющих на точность орудий.
- Полная переработка интерфейса игры, включая экран битвы, флота, политики, настроек.
- Создание новых игровых механик: барбеты, динамическая цитадель, переработка кораблей.
- Настройка системы локализации на 9 языков, включая китайский и корейский.
- Интеграция Steam API, автоматическая обработка багрепортов через Jira.
- Использование MessagePack для ускоренного сохранения данных.
- Создание внутренних инструментов в Unity Editor для геймдизайнеров.
- Применение паттернов: Singleton, Command, State, Object Pool.

Секретный проект (неанонсирован)

- Реализация конструктора техники, автоматическая интеграция новых моделей.
- Прототипирование и программирование механик в стилях RTS, FPS, Action.
- Плотное взаимодействие с продюсером, участие в проработке игровых концепций.

Рекомендации:

- Максим Засов (продюсер Game Labs)
- Александр Петров (продюсер Game Labs)

Август 2019 —
Март 2020
8 месяцев

NoDeadLineGames

Новосибирск

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Unity C# Разработчик

Проект: Magnia

(Steam: <https://store.steampowered.com/app/1151430/Magnia/>)

- Полная интеграция звука через FMOD, GUI, достижения Steam.
- Автоматическая оптимизация FPS.
- Локализация на 28 языков с помощью I2Localization.
- Создание скриптов для 3D/VFX художников.

Ноябрь 2017 —
Август 2019
1 год 10 месяцев

OMG Studio

Новосибирск

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Unity C# Разработчик

- Две командировки в Китай (студия 10 Heroes), участие в разработке Physia.

Проекты:

- Max & Maya — создание эффектов воды, подводного мира, ролика с анимацией и озвучкой.
- Physia — уровни, звук (FMOD), GUI, освещение, оптимизация под мобильные устройства.
- Crash KnockDown — FMOD, интерфейс.
- Gorilla Action и Gorilla Idle Game — смена жанра, скрипты ИИ (Behavior Designer), UI, звук, управление командой.

Январь 2014 —
Ноябрь 2017
3 года 11
месяцев

RedLegGames

Новосибирск, redleggames.com

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Программист-разработчик

- Полный цикл создания инди-игр: от идеи до публикации.
- Написание сценария, подбор графики, звуков, программирование (Clickteam Fusion 2.5).
- Портирование на разные платформы, создание трейлеров и контента.

Образование

Высшее

2008

Новосибирский государственный технический университет, Новосибирск

Механико-технологический факультет, Технология машиностроения

Повышение квалификации, курсы

2012

Зимняя школа Академпарка

Alawar, GameDev

Тесты, экзамены

2016

Универсариум

WarGaming, ГеймДизайн

Электронные сертификаты

2016

ГЕЙМДИЗАЙН: ПО ТУ СТОРОНУ ИГРЫ

Навыки

Знание языков

Русский — Родной

Навыки

C# Unity Adobe Photoshop Git FMOD GUI Behavior Designer
DOTween Entry Point R3 MVP State Factory NavMesh
Atlassian Jira Timeline

Дополнительная информация

Рекомендации

Game Labs

Максим Засов (Продюсер Game Labs)

Game Labs

Александр Петров (Продюсер Game Labs)

Обо мне

- Свободно ориентируюсь в чужом коде, быстро вникаю в проект
- Опыт работы в международных командах (переписка на английском)
- В браке, есть дочь (11 лет)
- Увлекаюсь геймдизайном, аналитикой, коллекционированием видеоигр
- Ссылка на гит - <https://github.com/DjKarp> - проверить навыки в проектах.