



## Карих Леонид Сергеевич

Middle Unity Developer

Дата рождения: 21.11.2002

Место проживания: Санкт-Петербург, Россия

Telegram: [t.me/lekret](https://t.me/lekret)

GitHub: [github.com/Lekret](https://github.com/Lekret)

Email: lekret399@mail.ru

## ОПЫТ РАБОТЫ

### Unity Developer в Playdarium (продуктовая студия, удаленная работа, работа в команде) - май/2021 - июль/2022

#### Обязанности:

- Поддержка существующий проектов, [Heroes Impact](#), [Desert Skies](#).
- Разработка нового проекта - [Zombie Train](#).
- Разработка игровых механик по ГДД.
- Верстка и программирование UI (uGUI).
- Работа с рекламой и аналитикой.

### Unity Developer в NextGenium (продуктовая студия, удаленная работа, работа в команде) - октябрь/2022 - июль/2023

#### Обязанности:

- Разработка проекта Alien (ныне проект закрыт, показать могу только ["девлог"](#) и пару скриншотов - [1](#) и [2](#)).
- Разработка игровых механик по ГДД.
- Верстка и программирование UI (uGUI).
- Разработка ИИ через Behavior Designer.
- Настройка управления под геймпад, включая UI.
- Также последние два месяца я был переключен на другой проект, где разработка велась на Unreal Engine.

## НАВЫКИ

- Работа с Git.
- Понимание ООП, паттернов проектирования, умение применять их на практике, знание SOLID.
- Понимание MV\* паттернов и опыт их применения.
- Большой опыт с ECS (Entitas, а также LeoEcs, ME.ECS)
- Опыт с Zenject, UniTask, async-await, UniRx, DOTween, Odin.
- Опыт с клиент-серверным взаимодействием.
- Опыт с FMOD.
- Небольшой опыт с Unreal Engine, опыт с C++.
- Английский на уровне чтения тех. документации + разговорный.

## ДОП. ИНФО.

- Предпочитаю работать удаленно, но также рассматриваю офис (СПБ).
- Предпочитаю работать в команде, конкретно в команде из программистов, так как интересует профессиональный рост.
- Любимые жанры игр - разные, но в основном экшен игры: шутеры, слешеры и песочницы, желательно где есть кооп/пвп. Из одиночных в сердце - серия Dark Souls, Dishonored, Outer Wilds. Из кооперативных - For Honor, Sea of Thieves, Factorio, Stellaris.