

Макар Осокин

Ведущий программист

elmortem@gmail.com

<http://github.com/elmortem>

Резюме

Ведущий программист с 15+ годами опыта в геймдеве, опытом руководства командой программистов и работой над хитовыми играми. Последние 5 лет настраиваю взаимодействие программистов с командой, разрабатываю на Unity/C# и обучаю новичков.

Навыки

Unity, C#

Photon

iOS, Android

Casual, Mid-core игры

Опыт работы

Ведущий программист (Unity, C#, C++)

IT Territory, MY.GAMES (Ноябрь 2014 - продолжаю работать)

- Настройка пайплайнов разработки и взаимодействия с командой
- Ревью кода и обучение новичков
- Регулярные one2one с разработчиками
- Найм новых программистов - тестирование, интервью
- Курсы по Unity для студентов
- Руководитель команды программистов проекта HAWK Freedom Squadron
 - Проектирование архитектуры игры
 - Разработка и поддержка механик
 - Клиент-серверное взаимодействие
 - P2P мультиплеер на Photon
 - Внедрение интерфейсов
 - Разработка инструментов для дизайнеров
 - Техническое сопровождение всех отделов команды
 - Полный цикл от препродакшена до поддержки
- Программист команды прототипов
 - Быстрая разработка и проверка мультиплеерных игровых прототипов
 - Разработка библиотеки для ускоренного прототипирования
- Программист проекта Castle Duels
 - Проектирование и внедрение системы талантов
 - Подключение звуковой системы
 - Переделка боевой системы под несколько игровых режимов

Программист UI (C++, Lua)

Allods Team, MY.GAMES (Октябрь 2013 - Ноябрь 2014)

- Разработка интерфейсов для Allods Online

Программист (ActionScript 3)

Shape Shifters (2012 - 2013)

- Портирование социальной изометрической РПГ на мобильные платформы iOS/Android
- Настройка конвейеров ассетов
- Оптимизация графики

СЕО, Программист (ActionScript 3, Objective-C, C++)

Karma Team (2006 - 2012)

- Поиск заказчиков и спонсоров, управление командой
- Разработка Flash игр (Georganism, Black Thing, Jumpix, etc...)
- Портирование Flash игр на мобильные платформы iOS/Android
- Разработка игр на заказ

Программист (Delphi, C++)

Ghost software (2005 - 2006)

- Разработка хардкорной РПГ Black Ocean, которая так и не вышла в релиз
- Разработка систем ИИ, скриптования и нарративных диалогов