

Egy kis szoftverfejlesztő csapatot vezettem, amely egy ambiciózus online játékot fejlesztett, amely egy nagy méretű, űr témájú játék volt. A játéklogika és a motor testreszabásának nagy részéért én feleltem (Unity 3D és Unreal Engine 4) az AI logikától a shader programozásig. **Elkészült több mint 300 egyedi **ikon, volumetrikus effekt, moduláris 3D űrhajó modell, UI elem** és egy sor fejlesztői eszköz. A projekt önszorgalmú tanulást igényelt különböző készségek terén, közöttük a háttértörténet írásától a monetizációra vonatkozó üzleti modellek finomításáig, a tartalmi elemek legyártására való eszközök létrehozásától, az **összes grafikáig, mind a 2D, mind a 3D-t, a procedurális geometria generálási logikát, a VFX és a hangtervezést** beleértve.