

Én vezettem egy ambiciózus **többjátékos online játék** fejlesztését és tervezését, amely egy nagy méretű, űr témájú játék volt. Gyakorlatilag az összes **játéklogikát, a motor testreszabását (Unity 3D és Unreal Engine 4) az AI logikától a shader programozásig** én végeztem. Elkészült több mint 300 egyedi **ikon, volumetrikus effekt, moduláris 3D úrhajó 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.