

Berk Karakaş

berkkarakas98@hotmail.com | github.com/unsulliedd | unsulliedd.github.io | linkedin.com/in/berk-karakas

Yetenekler

Programlama Dilleri: C#, C++, C, Python, JavaScript

Oyun Motoru: Unity 3D/2D

Unity Teknolojileri: DOTween, UniTask, Unity Input System, Unity Animator, Unity Physics, Unity UI, Unity NavMesh, Unity Netcode

Oyun Sistemleri: Durum Makineleri, Seviye Yönetimi, Efekt Sistemi, Nesne Havuzu, Dokunmatik Girdi, Sahne Yönetimi

Mobil: Android/iOS Yayınlama, Mobil Optimizasyon

Çok Oyunculu & Ağ: Unity Netcode, Unity Relay, Steam SDK, Ağ Senkronizasyonu

Deneyim

Indie Oyun Geliştirici, Hooligan Games

Kasım 2024 – Günümüz

- 2 geliştirme takımı (4 geliştirici) ile oyun stüdyosunu kurdu ve yarış, strateji, bulmaca ve casual türlerinde 10+ mobil oyunun geliştirilmesini yönetti
- Birden fazla ekip tarafından kullanılan yeniden kullanılabilir oyun sistemleri tasarlayıp geliştirdi
- Ekipler arası birlikte çalışılan sistemleri entegre ederek modüler mimariye katkıda bulundu
- Mobil platformlar için performans optimizasyonu yaparak Android cihazlarda 60fps oyun akışını sağladı

Stajyer, Google Oyun ve Uygulama Akademisi

Kasım 2023 – Temmuz 2024

- Proje yönetimi, UI/UX tasarımı ve oyun geliştirme en iyi uygulamalarına odaklanan eğitime katıldı
- 3D açık dünya oyununda temel oynanış mekanikleri, oyuncu hareketi, çevre etkileşimleri ve modüler sistemler geliştirdi
- Steel Horizon (İlk 10 finalist) için çok oyunculu ağ yapısı, ML-Agents yapay zekâ ve gelişmiş boss sistemlerini uyguladı

Projeler

Steel Horizon

github.com/unsulliedd/Unity-Steel-Horizon

- 4 oyunculu co-op destekleyen 3D çok oyunculu aksiyon RPG geliştirdi (Google Bootcamp İlk 10 finalist)
- Unity Netcode ve Relay ile çok oyunculu ağ sistemini kurdu
- Saldırı, hareket, animasyon, istatistik ve efekt yöneticilerini içeren modüler karakter sistemi geliştirdi
- Steam SDK, ML-Agents ve durum makinesi tabanlı gelişmiş boss yapay zekâsı entegre etti
- Envanter ve crafting sistemlerini uyguladı

Dungeon Escape

github.com/unsulliedd/DungeonEscape

- Android için dinamik tuzaklara ve saldırı desenleri farklı düşman yapay zekâsına sahip 2D platformer geliştirdi
- Satıcı etkileşim sistemi, Unity Input System ile özelleştirilebilir kontroller ve kapsamlı kayıt sistemi oluşturdu

TemplateProject - 2DMobile / 3DMobile

github.com/unsulliedd/TemplateProject-2DMobile

- Hooligan Systems Framework (13+ entegre sistem) ile üretim için hazır 2D/3D mobil oyun şablonları geliştirdi
- Audio, Effect, Leaderboard, Level, ObjectPool, Reward, Scene, Settings, TouchInput, Tutorial, UI, Upgrade ve PlayerData sistemlerini içeren modüler mimari kurdu
- ScriptableObject tabanlı event channel yapısını düzenleyici araçlarla birlikte geliştirdi
- Yeniden kullanılabilir animasyon bileşenleri, safe area yönetimi ve 2D/3D örnek sahneler hazırladı
- Verimli nesne havuzu, hafif ses yönetimi ve esnek seviye yönetim sistemi tasarladı

SaveMoney

play.google.com/store/apps/details?id=com.hooligan.savemoney

- 3D kule savunma oyunu geliştirdi; kart tabanlı savunma yerleştirme sistemi oluşturdu
- Kart slotları, kart kuyruğu, el yönetimi ve enerji sistemi içeren deste yapısını kurdu
- Hırsız yapay zekâsı ile dalga tabanlı dövüş sistemi geliştirdi (çalma noktası yönetimi, ganimet tespiti, kaçış mekaniği)
- NavMesh/Spline/Stationary navigasyon ve durum makinesi ile çalışan düşman çeşitleri geliştirdi
- GameAnalytics ve TinySauce entegrasyonu, performans optimizasyonu ve eğitim sistemi ekledi

AuraRacer

- Ritim tabanlı tekne yarış oyunu geliştirdi; dokunma-tile mekaniği, kombo sistemi ve yapay zekâ rakipleri uyguladı
- Akış durumu yönetimi, ritim desen sistemi ve liderlik tablosu oluşturdu

Eğitim

Karadeniz Teknik Üniversitesi – Bilgisayar Mühendisliği Lisans Derecesi Ağustos 2023