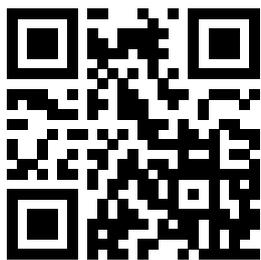


# Mikhail Bochkarev — Unity Developer



📍 Middle  
📍 Черногория, Кипр, Польша, Германия, Словения  
💰 3 000 - 3 500 \$ (дол/мес)  
📅 Полная занятость  
🏠 Удаленная работа  
📍 Релокация  
✉ Контакт: [geeklink.io/cv-89398](https://geeklink.io/cv-89398)



## Навыки

AI, C#, Cinemachine, DOTween, Effect Graph, Git, Network, Particle System, Photon, RestAPI, Shader Graph, uGUI, UI.

## Опыт работы

### • CodeRaptors

**03/2023 - По настоящее время** - Unity Developer

Улучшение уже существующего кода, рефакторинг, фикс багов.  
Создание систем (для VFX, звуков и аналитики). В дальнейшем эти системы перенесены в плагины, которыми пользуется компания.  
Верстка UI и добавление логики.  
Вместе с геймдизайнером, улучшил работу ИИ и алгоритм поиска врагов у героев в режиме Tower Defense.  
Имплементация анимация для героев.  
Разработка кастомных элементов для UI.  
Добавил отправку сохранения игрок на сервер.  
Добавил систему ускорения времени внутри игры, чтобы проходить уровень со скоростью x2/3/4.  
Использовал Zenject в проекте для внедрения зависимостей.  
Добавление дебаг опций для проекта.

### • cookies.games

**01/2021 - 03/2023** - Unity Developer

Модифицировал существующий код, исправлял ошибки и переводил игру на серверное взаимодействие вместе с серверным разработчиком в проекте Start Deathmatch.  
Работал над внутренними модулями компании (система сохранений, локализация) вместе с другими разработчиками.  
Участвовал в создании мобильной игры PvP Match-3, полностью работал над клиентом вместе с командой из 3 человек.  
Создал базовые анимации помощью DOTween в Match-3.  
Верстал дизайн интерфейса, а также анимации в Match-3.  
Создал логику клиента, добавил взаимодействие с сервером в Match-3.  
Создал основные игровые механики для игры в Match-3.  
Добавлены мета-части (друзья, чат) в Match-3.  
Добавил визуальные эффекты в проект вместе с тех. художником в Match-3.  
Использовал Zenject для внедрения зависимостей в Match-3  
Дополнительно работал над игрой в жанре Idle, вышел в soft launch.  
Разработал формат для хранения больших чисел для валюты, не основанный на BigInt в Idle игре.  
Ввел систему ежедневных наград в Idle игре.  
Добавил In Apps, аналитику и рекламу в Idle игре.  
Работал с ECS (Entities) на Idle проекте и переводил его на ECS

- **Edi iLab Game**

01/2021 - 07/2021 - Unity Developer

Участвовал в разработке платформера вместе со вторым разработчиком.

Создал проект на основе созданного ранее.

Обновил пользовательский интерфейс, ввел новые окна.

Добавил локализацию в проект.

Оптимизировал проект для производительности.

Добавил механику персонажа (полностью перестроил логику персонажа на state machine).

Создал основные игровые системы (система выпадения вещей, инвентарь, система характеристик персонажа, прогресс уровня, сохранение данных, квесты).

Добавил рекламу и покупки в приложении.

Данную игру удалось выпустить в стор (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.EDiiLab.SoulEssence>)

- **Freelance**

01/2021 - 07/2021 - Unity Developer

Работал над детской игрой с набором мини-игр.

Был одним разработчиком, создал проект с 0.

Создал пользовательский интерфейс.

Добавил анимации (анимация спрайтов). Добавил анимации в пользовательский интерфейс.

Добавил механику в игру (сохранение прогресса игрока, включая сохранение уровней, монет, энергии и т.д., создал 4 из 5 мини-игр).

Добавил движение игрока, чтение ввода, прыжок, подобие атаки.

Добавил ловушки, простой ИИ

- **Foranj Games**

07/2020 - 12/2020 - Unity Developer

Занимался сопровождением уже созданных игр (в жанре фермы) компании в составе команды разработчиков.

Поддерживал созданные игры, вводил в игры новый функционал.

Верстал интерфейсы на основе макетов. Встроен пользовательский интерфейс в игру, добавлена игровая логика в пользовательский интерфейс.

Добавлен функционал в игры (добавлена система друзей, ежедневные награды, новые квесты).

Исправлены ошибки (локальные для проекта, а иногда общие для всех проектов).

- **Square Dino**

01/2020 - 06/2020 - Unity Developer

Занимался созданием прототипов игр ГК в составе команды из 4 человек.

Добавлены скелетные анимации, анимации для UI.

Создана базовая игровая механика (простой ИИ, физика, подсчет очков, сохранение прогресса и т.д.).

В проект добавлены сторонние ассеты (использованы ассеты с процедурной анимацией ходьбы персонажей и реакции на физические воздействия).

## Образование

- **Информационная безопасность**

Самарский университет

2016-2021

## **Обо мне**

Ориентированный на результат и креативный разработчик Unity с 4-летним опытом работы в отрасли и соответствующим образованием в области информационной безопасности. Отличная репутация в решении проблем и общем улучшении работы. Мои профессиональные навыки, такие как C#, Animation, Zenject, UI, подкреплены прочными навыками межличностного общения, что обеспечивает мою быструю адаптацию в любой среде. Стараюсь выстроить прочные отношения с командой.