

Max Gaida

Unity Developer

Разработчик на Unity и C# с системным мышлением: архитектура, мультиплеер, оптимизация — плюс понимание геймдизайна, которое держит механики реализуемыми.

Москва · Релокация · Удалёнка · Гибрид

Telegram: t.me/kaliguri · Email: maxgaida.work@gmail.com · GitHub: github.com/Kaliguri

ОПЫТ

Game Designer · RedBoon

ноя 2023 — янв 2025 · 1 г 3 мес

- Создание и поддержка контента на ScriptableObject (существа, карты, инвенты), реворк существующего.
- Глобальный реворк всех инвентов в игре; блок-схемы их работы и взаимного влияния.
- Новая локация с уникальной механикой для DLC «Nightmares of Millenis», новые достижения Steam.
- Работа с баг-репортами игроков и тестировщиков, правки и балансировка; совместная работа с художниками, программистами и аниматорами.

Unity · Git · GitLab · YouTrack · Figma

Unity Developer (C#) · R-Studio

апр 2025 — май 2025 · 2 мес

- MVP проектов разных жанров (стратегии, автобаттлеры, idle-RPG, tower defense) и их поддержка.
- P2P-мультиплеер для нескольких игр: лобби, матчмейкинг, геймплей 1×1 и кооператив (Photon, NGO).
- Архитектура на ScriptableObject и EventBus; оптимизация, Object Pool.
- Билды под платформы (Яндекс.Игры, Android, WebGL); реклама и метрики Яндекса.

Unity · C# · SOLID · EventBus · ECS · Photon · NGO · Object Pool · Android

НАВЫКИ

- C#, ООП, SOLID, паттерны
- Архитектура на ScriptableObject
- EventBus, ECS, Object Pool
- Мультиплеер: Photon, NGO, P2P
- Оптимизация и работа с физикой
- Android, WebGL, Яндекс.Игры, Steam
- Git, GitLab, Fork

ОБРАЗОВАНИЕ

Программное обеспечение игровой компьютерной индустрии (Информационные системы и технологии)

Московский политехнический университет · 2026

Web-разработка · Backend · Базы данных · Android (Android Studio) · Unity · Godot · Игровые паттерны проектирования · Физика · Оптимизация · ООП (C#)

В рамках ПД (Проектной деятельности) я поучаствовал на следующих проектах:

ЯЗЫКИ

Русский – родной, Английский – B2