

Игровой инженер, 7+ лет в индустрии, из них 6 в одной студии: мобильные и PC-проекты на C# и Unity плюс .NET-сервисы под ними. Зовут за три вещи — двигать легаси-движок, не останавливая продукт; превращать прототипы в архитектуру, которая держит тесты; ставить ИИ-агентов на реальную работу в конвейере.

Опыт

Helio Games

Senior Programmer с июля 2025 (Middle 2021–2025, Junior 2020–2021)

Лимасол, Кипр
июль 2020 – настоящее время

- Миграция легаси-движка:** Перевёл живой Unity-клиент с 2017 на Unity 6.3 шестью LTS-этапами, не останавливая продукт. Каждый этап закрыт тегом-чекпоинтом и проверен компиляцией, боем 5v5, standalone-билдом и сборкой ассет-бандлов.
- Прототип в продакшн-архитектуру:** Разложил режим из 343 файлов на слоистые сборки: тесты 98 → 289 EditMode плюс 14 сквозных PlayMode, ScriptableObject-конфиги 29 → 0 (перешли на JSON), изменяемые статикки 9 → 0 (DI-реестр), крупнейшая система 1665 → 780 строк. Выбрал рефакторинг на месте после того, как полное переписывание оказалось медленнее.
- Бэкенд мета-слоя с нуля:** Сервис на MagicOnion StreamingHub, MongoDB и .NET Aspire: JWT access и refresh с хранением только хешей токенов, Steam как провайдер авторизации, разграничение прав по ролям, heartbeat с авто-реконнектом и замер потерь пакетов.
- Диагностика инцидента на проде:** Нашёл корень амплификации DDoS в слое RUDP по 46 клиентским сессиям и 2 краш-дампам. Убрал O(n)-скан на каждый неизвестный пакет и лог на каждый пакет за флагом failover, закрыл 5 регрессионными тестами.
- Фичи и платформы:** Снизил потребление памяти на 30% и CPU на 20% за счёт allocation-free паттернов. Довёл до релиза 15+ фич, включая батл-пасс, с интеграцией Firebase, AppsFlyer, Pushwoosh, Unity IAP и Xsolla.
- Менторство:** Провёл мид-программиста через испытательный срок и перевёл команду на allocation-free код с задокументированным пайплайном работы с ассетами.

Nival

Junior Game Designer

Санкт-Петербург, Россия
январь 2019 – июль 2020

- Контентные системы:** Довёл до релиза 10+ типов башен с разными механиками в tower-defense проекте и написал техзадания, по которым работали художники и программисты.
- Опенсорс и сообщество:** Выпустил 2 проекта компании в открытый доступ, собрал команду энтузиастов и запустил 2 сообществом поддерживаемых игровых сервера.

Избранные проекты

- Платформа управления ИИ-работой:** Заменял учёт задач в таблице локальной платформой: ASP.NET Core (.NET 10), Blazor WASM PWA, MongoDB, собственный MCP-сервер на 13 инструментов и оркестрация в n8n со своей нодой для шагов агента. MVP за одну сессию при 41/41 юнит-тестов, подтверждено задачей, прошедшей весь конвейер целиком.
- RAG-помощник для абитуриентов:** С нуля до задеплоенного сервиса за 10 дней: корпус на 700 чанков по двум доменам, Chroma с fastembed и LLM-судья релевантности вместо хрупкого порога 0,52; деплой под systemd после того, как Docker упал по OOM на машине с 961 МБ памяти.
- Telegram-бот тренировки общения:** Работает в проде, аналитика построена с нуля: 0 → 374 события за 35 дней от 12 пользователей, завершаемость диалогов 88%, 295 проходящих тестов.
- Prime World в опенсорсе:** Первый контрибьютор публикации, 19 коммитов из 25: проверил лицензии и вычистил проприетарные вендорские SDK из всей истории git, а не только из текущего состояния – github.com/nival/Prime-World.
- Выпущенные проекты:** Mutiny: Pirate Survival, Westland Survival, Amikin Village, Prime World, Prime World: Defenders 2.

Навыки

Языки	C#, Python, SQL
Геймдев	Unity, DoTween, Unity IAP, NoesisGUI, пайплайны ассетов, IL2CPP
Бэкенд	ASP.NET Core, Blazor, MagicOnion/gRPC, MongoDB, .NET Aspire, Docker
ИИ-инструменты	агенты Claude Code, MCP-серверы, RAG, n8n

Образование

БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д. Ф. Устинова
Аспирантура, системный анализ (диссертация в работе); средний балл 4,76

Санкт-Петербург, Россия
сентябрь 2022 – октябрь 2025

БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д. Ф. Устинова
Магистратура, программная инженерия; средний балл 4,88

Санкт-Петербург, Россия
сентябрь 2019 – август 2021

БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д. Ф. Устинова
Бакалавриат, программная инженерия; средний балл 4,68

Санкт-Петербург, Россия
сентябрь 2015 – август 2019

Статья о методах оценки качества распознавания ситуаций принята к публикации (2027).