

Łukasz Czyżycki

Data urodzin: 24.10.1991

Lokalizacja: Kraków, Poland

E-Mail: mail@lczyzycki.pl

Telefon: +48 ■■■ ■■■ ■■■

Doświadczenie

Purple Ray Studio · 2025 – Obecnie

Starszy Programista 02.2025 – Obecnie

- Programowanie (głównie C++, również Blueprinty) przy Koshmar: The Last Reverie używając Unreal Engine 5. Praca m.in. nad generacją losową (włącznie z użyciem frameworku PCG), narzędziami, zachowaniami AI z użyciem StateTree, i logiką gracza i przeciwników z użyciem Gameplay Ability Systemu.
- Przewodzenie prac nad technicznym stanem projektu, w tym profilowanie i optymalizacja, ustalanie przyczyn błędów na poziomie silnika, wdrażanie nowych wersji silnika i edukowanie zespołu.
- Praca nad automatyzacją, w tym konfiguracja środowiska continuous integration z użyciem TeamCity i Dockera, i workflow do tłumaczeń z użyciem skryptów Pythonowych w UE łączących się z Google Docs.

7Levels · 2018 – 2025

Starszy Programista Gier i Portów 09.2018 – 01.2025

- Programowanie (C#, Unity), z naciskiem na systemy, gameplay, logikę pod konkretne platformy i optymalizację. Zaimplementowałem m.in. system dialogowy oparty na Yarn Spinnerze, wyspecjalizowany system ruchu oparty na fizyce, achievements, leaderboardy i systemy zapisu oparte na natywnych API platform, czy zachowania bossów oparte o drzewka behawioralne.
- Pracowałem z SDK, usługami, narzędziami i procesami certyfikacyjnymi Nintendo Switch, Xboxa, PlayStation, Steamu i GOGa.
- Byłem odpowiedzialny za organizację i wykonanie pełnego zakresu prac technicznych związanych z portowaniem, wnosząc również dodatkowy design (np. pod kątem sterowania z użyciem gamepada).
- Brałem udział w wydaniu 3 własnych gier (Kong: Survivor Instinct, Destrobots i Jet Kave Adventure) i 6 portów (m.in. Railbound, inbento) na wiele platform.

Project Lead 02.2021 – 02.2024

- Kierowałem małym zespołem przy nieogłoszonym projekcie action-adventure.
- Projektowałem mechaniki rozgrywki.

Flying Wild Hog · 2016 – 2018

Główny Programista 06.2017 – 08.2018

- Prowadziłem zespół do 8 programistów pracujących nad Space Punks.
- Modyfikowałem Unreal Engine 4 na potrzeby projektu, m.in. dodając system zarządzania animacjami w oparciu o ekwipunek gracza. Integrowałem nasze zmiany z nowymi wydaniem i naprawiałem niskopoziomowe problemy.
- Łączyłem rolę z zakresem obowiązków Programisty Sieci i Rozgrywki.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb rekrutacji (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE).

Programista Sieci i Rozgrywki 03.2016 – 05.2017

- Programowałem systemy i gameplay (w C++ i Blueprintach), np. migrację hosta, obiekty interaktywne czy logikę zadań dla graczy.
- Byłem odpowiedzialny za warstwę sieciową projektu (programowanie, optymalizacja, edukowanie zespołu).

EVERYDAYiPLAY · 2013 – 2016

Główny Programista 06.2014 – 02.2016

- Prowadziłem zespół do 5 programistów, głównie przy Vikings Gone Wild.
- Rozwiązywałem sytuacje kryzysowe przy grze typu live service i zarządzałem zespołem podczas nich.
- Wdrożyłem różne API do płatności, analityki i społecznościowe.
- Łączyłem rolę z zakresem obowiązków Programisty Gier.

Programista Gier 07.2013 – 06.2014

- Programowanie po stronie klienta i serwera w C#, do gry stworzonej w Unity.
- Programowanie backendu z użyciem PHP i Pythona.
- Projektowałem elementy bazy MySQL Cluster i procedury dla niej.

Umiejętności

- Duże doświadczenie z **Unity + C#** i **Unreal Engine + C++ i Blueprinty**, a także rosnące doświadczenie z **Godotem**.
- Doświadczenie w programowaniu, profilowaniu i optymalizacji pod kątem platform docelowych: **Nintendo Switch, Xbox, PlayStation, Steam, GOG, Google Play** i iOS..
- Znajomość systemów kontroli wersji (Git, Perforce, SVN), programowania shaderów (HLSL, ShaderLab) i middleware audio (FMOD).
- Doświadczenie z oprogramowaniem m.in. TeamCity, Jenkins, Docker, Blender, Jira, Redmine, YouTrack, Trello, GitLab, Bitbucket Server, Rider, i Visual Studio.
- Doświadczenie z programowaniem backendu z użyciem C#, Python, PHP i MySQL
- Umiarkowane doświadczenie w programowaniu dla PlayStation VR2.
- Doświadczenie w kierowaniu zespołem programistów, utrzymywaniu technicznej spójności projektu, prowadzeniu spotkań, przeprowadzaniu code review, przejmowaniu najbardziej skomplikowanych problemów oraz mentorowaniu członków zespołu.

Wykształcenie

Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie 09.2010 - 02.2014

Inżynier Informatyki

Praca dyplomowa: *“Modelowanie ruchu postaci 2D za pomocą kości.”*

Języki

- Polski - Ojczysty
- Angielski – Płynny w mowie i piśmie, certyfikat FCE B2

Zainteresowania

- Gry komputerowe i planszowe
- Literatura
- Piłka nożna

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb rekrutacji (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE).