# Евгений Мандрыкин



## Senior Unity Developer | C# Developer

Новосибирск

portfolio: https://evgen.tech/projects/ | github: https://github.com/maxshayne
email: evgenymandrykin@gmail.com | telegram: **@maxshayne**

## О СЕБЕ

**Основной опыт и специализация**
12 лет коммерческого опыта, mobile F2P, Steam, LiveOps, SDK-интеграции и оптимизация production-приложений. Есть выпущенные проекты от прототипа до релиза, развивал игровые механики, клиент-серверные ивенты, content-delivery решения и внутренние инструменты. Есть опыт управления небольшой командой: планирование релизов, code review, архитектурные решения. Комфортно чувствую себя как в команде, так и в роли соло-разработчика.
**Сильные зоны**
Unity Mobile; LiveOps ивенты; Поддержка legacy; Оптимизация билда/performance; Быстрое доведение прототипов до production

## НАВЫКИ

**Core:** Unity, C#, SOLID, DI, async/await, UniTask, R3/UniRx
**Architecture:** Zenject, VContainer, modular packages, reusable systems
**Mobile & Release:** iOS, Android, Xcode, Android Studio, Git, App Store / Google Play releases
**Content & Delivery:** Addressables, AssetBundles, Unity CCD, LiveOps
**SDK & Analytics:** Firebase, AppMetrica, Amplitude, AppsFlyer, Facebook SDK, AppLovin MAX, AdMob, Adjust
**Gameplay/UI:** DOTween, Spine, Unity Animator, Yarn Spinner

## ОПЫТ РАБОТЫ

### **TapEmpire, Remote** – *Senior Unity Developer*

ИЮЛЬ 2024 – НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Основные проекты:

- **Word Merge** — puzzle hybrid-casual game, iOS/Android
- **I Am Goose** — 3D simulator, iOS/Android

Зона ответственности:

- Отвечаю за разработку мобильных Unity-проектов от прототипа до production-релиза на iOS/Android: архитектура, core gameplay, SDK-интеграции, подготовка к LiveOps.
- Проектирование и реализация игровых механик, внутриигровые ивенты, UI-flow и переиспользуемые модули для ускорения разработки новых фич.
- Поддержка существующих приложений: доработка функциональности, UX-доработки, production-фиксы, обновление SDK и адаптация под требования платформ.
- Интеграция SDK аналитики и монетизации: AppMetrica, AppLovin MAX, AdMob и др.

Достижения:

- Довёл **I Am Goose** от прототипа до production-релиза на iOS/Android за 12 недель: отвечал за архитектуру core gameplay, SDK, релизную сборку и подготовку проекта к LiveOps.
- Подготовил техническую базу проекта для дальнейших обновлений: gameplay-системы, аналитика, рекламная монетизация и релизный pipeline.
- Переработал onboarding / core loop / UI-flow в существующих приложениях на основе фидбека и аналитики, что привело к повышению ретеншена.

### **Undead Fox, Remote** – *Middle Unity Developer*

ИЮЛЬ 2023 – ИЮНЬ 2024

Основные проекты:

- **Dark Lord** — midcore card game, Steam
- **Where's Tess?** — visual novel, iOS/Android

Зона ответственности:

- Поддерживал и развивал игровой код Unity-проектов: gameplay systems, UI, контентные фичи, production-фиксы и оптимизации.
- Разрабатывал UGC-функциональность для **Dark Lord** с использованием Unity UGC.
- Оптимизировал загрузку контента и размер клиента **Where's Tess?** через Unity Addressables и Unity CCD.
- Выполнял UI-refactoring, SDK-интеграции, оптимизацию и техническую поддержку мобильных релизов.
- Руководил небольшой Unity-командой: планирование версий, распределение задач, code review, контроль качества релизов.

Достижения:

- Оптимизировал **Where's Tess?** через Addressables/CCD и переработку UI: снизил размер клиента, повысил стабильность приложения и подготовил проект к дальнейшим LiveOps-обновлениям.
- Разработал UGC-функциональность для **Dark Lord** на Unity UGC, расширив возможности пользовательского контента и поддержки проекта после релиза.
- Подготовил gameplay/UI-часть демо-версии **Dark Lord** к показам на Steam-фестивалях и участвовал в выпуске релизной версии игры в Steam.
- Обеспечивал регулярный релизный процесс внутри небольшой Unity-команды через планирование задач, code review и контроль качества изменений.

### **Dankolab, Новосибирск** – *Middle+ Unity Developer*

ИЮЛЬ 2018 – ИЮЛЬ 2023

Основные проекты:

- **Interior Story** — match-3 + home design, iOS/Android
- **Aquapark Tycoon** — idle simulator, iOS/Android
- **Solitaire House Design & Cards** — Android
- **TV Show: Design & Match 3 Game** — iOS

Зона ответственности:

- Разрабатывал и поддерживал mobile F2P-проекты на Unity для iOS/Android: match-3, idle, home design, внутриигровые ивенты и LiveOps-активности.
- Планировал архитектуру gameplay/UI-систем, реализовывал core gameplay, клиент-серверные ивенты и переиспользуемые механики.
- Разрабатывал внутренние инструменты и модульные пакеты для команды, ускорявшие создание новых фич и повторное использование решений между проектами.
- Интегрировал SDK аналитики, рекламы и монетизации: Facebook SDK, Firebase, Amplitude, AppsFlyer, AppLovin, Adjust и др.
- Работал с AssetBundles/Addressables, оптимизировал загрузку контента, размер клиента, производительность и потребление памяти.
- Руководил небольшой Unity-командой: планирование версий, распределение задач, code review, контроль сроков регулярных релизов.

Достижения:

- Разрабатывал и долгосрочно поддерживал крупные mobile F2P-проекты **Interior Story** и **TV Show**, включая регулярные обновления, LiveOps-активности и production support.
- Для **Interior Story** реализовал набор универсальных игровых механик и технических решений, которые затем переиспользовались в других проектах компании.
- Выступал ведущим разработчиком **Aquapark Tycoon** и провёл проект через полный цикл разработки: от прототипа до релиза.
- Выстроил рабочий процесс внутри небольшой Unity-команды: планирование версий, декомпозиция задач, code review и контроль качества релизов.

### **Shark Develop, Новосибирск** – *C# Developer*

ИЮНЬ 2015 – АПРЕЛЬ 2018

Разрабатывал cross-platform mobile-приложения на Xamarin, Windows/UWP-приложения и ASP.NET-решения. Спроектировал и выпустил **10+ приложений**, участвовал в мобильных сервисах для крупных заказчиков, включая Литрес и MyBook.

### **Academ Media, Новосибирск** – *Junior Unity Developer*

АПРЕЛЬ 2014 – ИЮНЬ 2015

Разрабатывал и портировал Unity-проекты на Android/iOS/Windows Phone, интегрировал SDK аналитики, рекламы и внутриигровых покупок, участвовал в подготовке мобильных релизов.

## ОБРАЗОВАНИЕ

**НГТУ, Новосибирск** – *степень бакалавра*

СЕНТЯБРЬ 2009 – ИЮЛЬ 2013

Завершил обучение на факультете автоматики и вычислительной техники (АВТФ), кафедра вычислительной техники