

Petrovánszki László

Sokoldalú, önálló fejlesztő vagyok, több mint 15 éves tapasztalattal a játékfejlesztés, eszközfejlesztés (tooling), VR, beágyazott rendszerek és build engineering területeken. Több projekt piacra dobása során bizonyítottam képességeimet; részt vettem a projektek összes fejlesztési ciklusában, és más szakterületekkel is sikeresen működtem együtt.

Bár a szakmai hátterem a játékiparban gyökerezik, tudatos célom, hogy más területen folytassam a pályafutásomat. Olyan környezetet keresek, ahol érték a mély szakmai tudás, a hatékonyság és a minőségi munkavégzés. Önálló és felelősségteljes vagyok, ugyanakkor az új szakterületi ismeretek elsajátítása mellett nagyra értékelném a szakmai mentorálást és az előrelépési lehetőségeim tervezhetőségét.

TAPASZTALAT

The Wild Gentlemen — Lead Programmer, 2022-2025

Vezető fejlesztő (Lead Programmer) a stúdió legösszetettebb játékán, a Wild Tactics-on. Programozás mellett elláttam tervezési, projektmenedzselési, mentorálási és a játéktervezéssel kapcsolatos feladatokat is, míg a projekt el nem nyerte közel végleges formáját.

Lost Pilgrims Studio — Lead Programmer, 2020-2022

Vezető fejlesztő a Vagrus – The Riven Realms játékon. Egy óriási kódbázist örököltöm meg, és segítettem a projektet a kiadásig juttatni. Több junior kollégát is mentoráltam itt.

Elder Brains Studios — Lead Programmer, 2015-2020

Több projekt vezető fejlesztője, beleértve a Herogrinder (többjátékos, körökre osztott játék) kliensoldalát, valamint egy többplatformos online közösségi játékot. Emellett kidolgoztam egy teljes pipeline-t kulcsrakész Android, iOS és WebGL alkalmazások gyors gyártásához és kiadásához.

360World — Lead Programmer, 2013-2015

Vezető fejlesztő egy úttörő AR/VR technológiára építő startupnál. Számos projekten dolgoztam csúcstechnológiás és egyedi hardverekkel, amelyeket gyakran extrém körülményekre optimalizáltunk – például bázisugráshoz, légiforgalmi irányításhoz, vagy ipari felhasználáshoz.

Pixelsky Games — Lead Programmer, 2012-2013

Vezető fejlesztő az Error Threshold nevű többjátékos TPS játékon. A projektet végül pénzügyi okokból leállították, de sikeres köröket futott kiadóknál és szakmai expókon.



thelastpointer@gmail.com

<https://thelastpointer.github.io/>

KÉPESÉGEK

Unity Expert

C# Expert

Erős algoritmikus, geometriai és matematikai képességek

Önállóság és döntéshozási képesség

Komoly jártasság más szakterületekkel való együttműködésben

Több projektet végigkísértem az elejétől a végéig

A játékfejlesztés majdnem minden területén dolgoztam

NYELVEK

Angol, Magyar

Artery Studios — Senior Programmer, 2010–2012

Senior fejlesztővé léptem elő a **Pora Ora** projekten, amely egy brit ügyfél számára fejlesztett oktatási célú MMO volt.

Korábbi munkák — Programmer, 2007–2010

Junior éveim alatt webes frontend és backend feladatokat láttam el; Java applikációkat fejlesztettem, valamint közreműködtem egy nagyszabású orvosi szoftver fejlesztésében C++ nyelven.

- Weboldalak kisvállalkozások számára: a statikus landing page-ektől a fizetési és szállítási megoldásokkal ellátott webshopokig (PHP, HTML, CSS, JS).
- Java ME játékok hagyományos mobiltelefonokra (feature phones).
- Kisebb funkciók fejlesztése és hibajavítás a SOTE/Carl Zeiss digitális mikroszkóp alkalmazásához C++ nyelven.

TANULMÁNYOK

ELTE IK, Budapest, 2005–2010

Programtervező matematikus szakon tanultam, de amikor lehetőségem adódott a munkába állásra, a gyakorlati tapasztalatszerzést választottam, így végül nem szereztem diplomát.