

Stellengesuch vom 05.07.2026

**Spieleentwickler | Senior Unity Developer | C# |
Principal Gameplay Programmer | Tech Lead |
Game Architecture**

Name: Oleksii Sadykov
Alter: 38

Kontakt

E-Mail: salexeyv[at]gmail.com

Beschreibung

Art der Beschäftigung: Vollzeit
Eintrittsdatum: ab sofort
Gehaltsvorstellung: €52k - €65k / year gross

Über mich:

Ich bin ein erfahrener Unity-Entwickler mit fast 10 Jahren Erfahrung in der Spieleentwicklung.

Ich habe einen Abschluss in Informationstechnologie und habe hauptsächlich an Gameplay-Systemen, Architektur und produktionsreifem Unity-Code gearbeitet.

Ich beschäftige mich mit Game Development seit meiner Schulzeit. Angefangen habe ich mit dem Erstellen eigener Maps und dem Programmieren in Pascal und Delphi und habe sogar versucht, eine eigene Game Engine zu entwickeln. Daraus ist später Unity und die professionelle Spieleentwicklung geworden. Es ist eine Leidenschaft, die mich mein ganzes Leben begleitet.

Nach meiner Umsiedlung nach Deutschland aufgrund des Krieges in der Ukraine hatte ich ab 2022 eine Karrierepause. Ich suche eine langfristige Position in einem Team.

Mein Hauptfokus liegt auf Unity-Architektur, Gameplay-Programmierung, Tool-Entwicklung, Performance-Optimierung und darauf, große Codebasen wartbar zu halten, ohne die Entwicklungsgeschwindigkeit zu verlieren.

Games-Career.com ist ein Angebot von:

Mein Hintergrund liegt überwiegend in Indie-Teams und flachen Hierarchien. Ich arbeite am besten in einem inklusiven und progressiven/offenen Umfeld. Mir sind Teams wichtig, in denen Menschen offen Ideen teilen, ihre Individualität ausleben, Eigeninitiative zeigen und wirklich daran interessiert sind, ein gutes Produkt zu bauen.

In meiner Freizeit schaue ich Sci-Fi und Anime, spiele PC- und VR-Spiele, schreibe Code, lese und chatte mit Freunden auf Discord.

Kontaktaufnahme gerne jederzeit.

Education

Bachelor of Science in Information

Technology (Abschluss 2012)

Programming Languages: C#

Game Engines: Unity3D / Unity3D (einschließlich DOTS/ECS-Ökosystem)

Tools / Software: Visual Studio, Cursor, Trello/Jira, Git (SourceTree/GitLab), KI-Tools

Architecture & Design Patterns: OOP, SOLID, MVC, DOD (Data-Oriented Design)

Assets & Frameworks: Addressables, UI Toolkit, I2 Localization, Dialogue System, FMOD, Behavior Designer, A* Pathfinding Project, KinematicCharacterController, DOTween, InControl, etc.

Methodologies / Processes: Agile (Scrum, Kanban), Profiling & Refactoring, CI/CD

Games-Career.com ist ein Angebot von: