

# Lars Nielsen

## Spiludvikler

Kreativ og teknisk spiludvikler med 8 års erfaring i AAA- og indie-spiludvikling. Specialist i C++ gameplay-programmering, AI-systemer og game engine-integration. Har bidraget til to udgivne AAA-titler og adskillige prototyper. Brænder for at skabe engagerende spiloplevelser der kombinerer dyb mekanik med stærkt narrativ. Erfaren i agile udviklingsmetoder og tæt tværfagligt samarbejde med designers og artistteams. Dokumenterede resultater inden for faglig kvalitet og effektivisering af arbejdsprocesser. Dokumenterede resultater med **300+ samtidige NPC-agenter** inden for fagområdet.

## FÆRDIGHEDER

C++ (Unreal, Glacier Engine) • C# / Unity • AI-programmering (behavior trees, FSM) • Multiplayer / networking • Performance-optimering • Profiler-analyse (Unreal Insights, Valgrind) • Git & Perforce • Agile / Scrum • Gameplay design og balancering • Shader-programmering (HLSL/GLSL)

## SPROG

Dansk – modersmål • Engelsk – flydende • Tysk – grundlæggende

## ERFARING

Senior Gameplay Programmør, IO Interactive A/S, København

jun. 2019 – Nu

Kerneprogrammering på Glacier Engine til HITMAN World of Assassination-serien og kommende titler. Stillingen indebærer et bredt ansvar for faglig kvalitet, koordinering og samarbejde med interne og eksterne interessenter.

- Udviklede og optimerede AI-patrolje- og opmærksomhedssystem, der håndterer **300+ samtidige NPC-agenter** med stabil 60 fps
- Implementerede et modulært mission story-system, der reducerede designernes implementeringstid med **40 %**
- Refaktorerede networking-kode til online co-op-modus, der reducerede desynkroniseringsfejl med **73 %**
- Mentorerede to junior-programmører og ledede ugentlige tekniske reviews
- Indgik i tæt samarbejde med **tværfaglige kollegaer** om kvalitetssikring og kontinuerlig forbedring

Gameplay Programmør, Square Enix – External Development (kontraktansættelse via IO Interactive), København

jan. 2017 – maj 2019

Bidrog til HITMAN 2-udviklingen med fokus på stealth-mekanik og kontrol-responsivitet.

- Programmerede spillerens bevægelsessystem (locomotion) til PC og konsolplatforme
- Bidrog til bane-scripting-toolchain der forøgede designers produktivitet med **25 %**
- Arbejdede tæt med QA-teamet og løste over **200 gameplay-kritiske bugs** forud for gold-build
- Samarbejdede tværfagligt med kollegaer og eksterne partnere om **kvalitetssikring og procesoptimering**

Junior Spiludvikler, Kiloo Games, Aarhus

jul. 2015 – dec. 2016

Unity-baseret mobilspiludvikling med ansvar for gameplay-systemer og UI-implementering.

- Udviklede core gameplay-loop til to mobilspil med samlet **4,2 mio. downloads**
- Varetog dokumentation og kvalitetssikring af arbejdsprocesser i henhold til **afdelingens retningslinjer**
- Deltog aktivt i faglig udvikling og **interne kompetenceforløb**

## UDDANNELSE

Professionsbachelor i Spiludvikling i Game Programming, The Animation Workshop / VIA University College, Viborg

sep. 2011 – jun. 2015

Afgangsprojekt: Real-time procedurabel bane-generator i C++/OpenGL. Bedømt som årets bedste tekniske projekt.

HTX, Højere Teknisk Eksamen i IT og kommunikation, Aarhus Tech HTX, Aarhus

aug. 2008 – jun. 2011

Teknisk gymnasium med studieretning i programmering, kommunikation og design.

## CERTIFICERINGER

Førstehjælp og brandbekæmpelse, Dansk Røde Kors

jan. 2021 – jan. 2021

Unity Certified Developer, Dansk Erhverv

jan. 2022 – jan. 2022

## PROJEKTER

Indie-projekt

jan. 2022 – jun. 2023

"Vinterkodet" – solo-udviklet 2D platformsspil i Unity, udgivet på Steam 2022 (4,1/5 brugerrating)

## REFERENCER

David Helgason, Grundlægger (tidl.), Unity Technologies, david.helgason@unitytechnologi.dk, +45 28 34 56 78

Rune Vendler, Game Director, IO Interactive, rune.vendler@iointeractive.dk, +45 33 38 67 89

## FRITIDSAKTIVITET

Foredragsholder, Copenhagen Game Collective, 2021–nu

jan. 2021 – dec. 2021

Deltog i planlægning af faglige arrangementer og videndeling med kollegaer i branchen.

Deltager, Global Game Jam – 5 on-site jam-projekter siden

*jan. 2016 – dec. 2016*

Bidrog aktivt til foreningens strategi og netværksarrangementer for fagfolk inden for spiludvikler.