

Mikko Mäkinen

Pelikehittäjä

Kokenut pelikehittäjä, jolla on yli 9 vuoden kokemus mobiilipelien suunnittelusta ja toteutuksesta. Erikoistunut Unity-kehitykseen ja reaaliaikaisten moninpelimekaniikkojen rakentamiseen suurten pelaajamäärien skaalaan.

Olen osallistunut useisiin globaalisti menestyneisiin peliprojekteihin, joilla on yhteensä yli 200 miljoonaa latausta. Motivoi teknisesti haastava työ tiiviissä, kansainvälisessä tiimissä.

KOULUTUS

Sep 2010 – May 2014

Tekniikan kandidaatti (TkK), pääaine Tietotekniikka, erikoistumisalana peliohjelmointi, Aalto-yliopisto, Espoo
Kandidaatintyö käsitteli proseduraalisen sisällöntuotannon algoritmeja mobiilipeleissä. Suoritti kansainvälisen vaihto-ohjelman Aalborgin yliopistossa Tanskassa.

TAIDOT

Unity (C#) • Unreal Engine • Palvelinpuolen pelilogiikka (Go, Node.js) • Reaaliaikaiset moninpeliprotokollat (WebSocket, Photon)
• Pelifysiikka ja optimointi • Git ja CI/CD-putket • A/B-testaus ja data-analyysi • Agile / Scrum • Firebase ja pelianalytiikka • Shader-ohjelmointi (HLSL)

SERTIFIKAATIT

Apr 2019 – Apr 2022

Unity Certified Professional: Programmer, Unity Technologies

KIELET

Suomi (äidinkieli) • Englanti (sujuva) • Ruotsi (perustaso)

PROJEKTIT

Jan 2022 – Jan 2022

Frostbite Arena (Nordic Game Jam 2022, voittaja)
48 tunnin game jam -projekti, jossa kehitin Unity-pohjaisen moninpeli-arenapelin kolmen hengen tiimissä.

- Peli voitti **Nordic Game Jam 2022 Best Gameplay** -palkinnon yli 120 osallistujan joukosta
- Toteutin **reaaliaikaisen netcode-järjestelmän** Photon PUN2 -kirjastolla

SUOSITUKSET

Ilkka Paananen, Lead Engineer, Supercell

Helsinki, Suomi

mikko.makinen@gmail.com

+358 40 234 5678

linkedin.com/in/mikkomakinen

KOKEMUS

Mar 2020 – Nykyhetki

Senior Game Developer, Supercell, Helsinki

Vastaavan kehittäjänä Supercell-tiimissä, joka ylläpitää ja kehittää suuren live-pelin palvelinpuolen arkkitehtuuria sekä asiakaspuolen pelilogiikkaa.

- Suunnittelin ja toteutin uuden reaaliaikaisen matchmaking-järjestelmän, joka **lyhensi jonottamisaikaa 34 %** ja kasvatti pelaajien päivittäistä aktiivisuutta (DAU) **12 %**
- Johdin 4 kehittäjän tiimin toteuttaman battle pass -järjestelmän, joka generoi **2,1M€ lisätulot** ensimmäisen kvartaalin aikana
- Optimoin pelin renderöintiputkea Unityssa, millä saavutettiin **22 %:n parannus FPS:ssä** keskitason Android-laitteilla
- Koulutin 3 nuorempaa kehittäjää C#-arkkitehtuuriperiaatteisiin ja koodikatselmuksenmenettelyihin

Jun 2016 – Feb 2020

Game Developer, Rovio Entertainment, Espoo

Kehitin Rovion mobiilipelien pelimekaniikkoja ja UI-järjestelmiä Unity-alustalla, erityisesti Angry Birds -franchisen uusissa projekteissa.

- Toteutin dynaamisen vaikeustasoalgoritmin, joka **vähensi pelin hylkäämistä 18 %** ensimmäisellä viikolla uusien pelaajien joukossa
- Rakensin uudelleen pelin tallennus- ja synkronointijärjestelmän, mikä poisti **97 % raportoitujen tallennusvirheiden** määrästä
- Osallistuin globaalin julkaisun tekniseen tukeen koordinoiden **12 maan** markkinoiden A/B-testausta

Sep 2014 – May 2016

Junior Game Developer, Housemarque, Helsinki

Toimin junior-kehittäjänä konsolipelikehityksessä, erikoistuen pelifysiikkaan ja partikkeliefekteihin.

- Vastasin **partikkeliefektijärjestelmän** toteutuksesta, joka myöhemmin sai useita alan palkintoja visuaalisesta laadusta
- Kirjoitin automaattisia yksikkötestejä, jotka nostivat testauskattavuuden **41 %:sta 79 %:iin**
- Optimoin pelifysiikkamoottorin törmäystarkistuksen, mikä paransi suorituskykyä **25 %** PS4-alustalla