

Oskar Lindgren

Spelutvecklare

Passionerad spelutvecklare med sju års erfarenhet av att bygga spelupplevelser i Unity och Unreal Engine för PC, konsol och mobil. Bred kompetens inom gameplay-programmering, AI-system och optimering med ett starkt sinne för spelkänsla och spelmotorarkitektur. Söker kreativa utmaningar i ett drivet studio-team där kvalitet och splarupplevelse alltid sätts i centrum.

UTBILDNING

Aug 2013 – Jun 2016

Kandidatexamen i datateknik i Datateknik med inriktning spelprogrammering, KTH – Kungliga tekniska högskolan, Stockholm

Kandidatprogram i datateknik med valbara kurser inom spelprogrammering, datorgrafik och realtidssystem. Examensarbete om procedurrell banegenerering i Unity.

KOMPETENSER

C++ (Unreal Engine / Frostbite) • C# (Unity) • Spelmekanik och gameplay-system • AI och pathfinding • Prestandaoptimering • Multiplayer och nätverksprogrammering • Versionskontroll (Perforce, Git) • Agile / Scrum • Konsolportering (PS5, Xbox Series X) • Procedurrell generering

SPRÅK

Svenska (modersmål) • Engelska (flytande)

PROJEKT

Hobbyspel i Unreal Engine 5 med procedurrell vädersimulering och dynamisk spelvärld. Publicerat på itch.io med 4 200+ nedladdningar.

Stockholm, Sverige

oskar.lindgren@gmail.com

+46 70 789 01 23

linkedin.com/in/oskarlindgren

oskarlindgren.dev

ERFARENHET

Feb 2021 – Nuvarande

Senior Gameplay Programmer, Paradox Interactive, Stockholm
Arbetar i ett team om 12 programmers på ett odiskuterat strategispel i Paradox-familjen, med ansvar för gameplay-system, AI-beteende och prestandaoptimering för PC och konsol.

- Implementerade ett nytt diplomatsystem som förbättrade spelarengagemanget med **34 %** (mätt i genomsnittlig sessionslängd)
- Optimerade AI-pathfinding-algoritm och reducerade CPU-användningen med **28 %** på kartorna med störst antal enheter
- Ansvarade för **konsolportering till PlayStation 5** och säkerställde stabil 60 fps under hela kampanjen
- Mentorade **2 junior-programmers** och höll regelbundna code review-sessioner med teamet
- Bidrog med **230+ pull requests** under 2023 med en genomsnittlig review-tid på under 24 timmar

Aug 2018 – Jan 2021

Gameplay Programmer, DICE (EA), Stockholm

Ingick i gameplay-teamet på Battlefield-serien och arbetade i Frostbite Engine med fokus på rörelsesystem, vapen och multiplayerlogik.

- Programmerade rörelse- och klättersystem för infanteri som användes av **miljoner spelare** i Battlefield 2042
- Reducerade nätverksfördröjning i multiplayer-rörelser med **15 ms** genom förbättrad klientprediktionsmodell
- Deltog i **3 sprintcykler** per kvartal i skalad agile-process med 60+ teammedlemmar
- Byggede prototyper för 4 gameplay-features i pre-production-fasen varav 3 implementerades i det slutliga spelet

Sep 2016 – Jul 2018

Junior Spelutvecklare, King, Stockholm

Ingick i mobilspelsutvecklingsteamet och arbetade i Unity med fokus på spelmekanik, UI-system och A/B-testning av spelfunktioner.

- Bidrog till att implementera **15 spelnivåer** i ett casual-mobilspel med 2+ miljoner MAU
- Genomförde A/B-tester som ökade Day 7-retentionen med **8 %**
- Bidrog aktivt till teamets kvalitetsförbättringsarbete och interna processutveckling.