



Martin Danihel

Herný vývojár

Gameplay · Multiplayer · Systémy

OSOBNÉ

VEK 28
NARODENÝ 15. 4. 1998
BYDLISKO Trnava, SK
NÁRODNOSŤ slovenská

ODKAZY

PORTFÓLIO
martindan.tech

SOULBOUND
Steam

FISH & CHILL
Steam

JAZYKY

Slovenčina ●●●●●
Angličtina ●●●●●

ZRUČNOSTI

Gameplay
Plynulý gameplay ●●●●●
GML / Game Maker ●●●●●
Godot / GDScript ●●●●●
C# ●●●●●
Unity ●●●●●
Combat, VFX ●●●●●
UI / UX ●●●●●
Shaders ●●●●●
Spine 2D ●●●●●
Performance ●●●●●
Multiplayer
SteamWorks ●●●●●
Steam P2P ●●●●●
TCP / UDP ●●●●●
Dedicated servers ●●●●●
Headless servers ●●●●●
Game communications
infrastructure ●●●●●
Google Play Services ●●●●●

Backend
Google Cloud ●●●●●
Kubernetes ●●●●●
Docker ●●●●●
Postgres / SQL ●●●●●
PHP ●●●●●
Linux / VPS ●●●●●
Retool ●●●●●

Workflow
Git ●●●●●
Linear / tickets ●●●●●
Sentry ●●●●●
Cursor / Claude ●●●●●
MCP / AI agents ●●●●●
TypeScript ●●●●●
Lokalizácia ●●●●●

O MNE

Som gameplay programátor s **5+ rokmi** praxe a **15+ rokmi** tvorby hier (áno, začal som ako dieťa). Zameriavam sa na **core mechaniky, combat, UI, plynulý 2D gameplay** a vizuál. Ďalej backend, networking, **Kubernetes, Google Cloud**, realtime balancing a **Steam P2P**.

Aktuálne som core vývojár na **online MMORPG Soulbound: Online**. Som veľký fanúšik **Godotu** a **Game Makera** a preferujem ich pre **svižný workflow**, dobré výsledky a interface, ktorý mi je blízky. Pracujem aj s **TypeScriptom**. Práca v tíme mi bola vždy blízka a nikdy som nemal problém s ľuďmi. Vždy sme si navzájom dôverovali, dá sa na mňa spoľahnúť.

SKÚSENOSTI

Engineer

2023 — 2026

Spiderware · Soulbound: Online

- Core vývojár na **online MMORPG Soulbound: Online**.
- **Plynulý 2D gameplay** — combat, abilities, dungeony, UI a vizuál.
- Performance, networking a **server-authoritative** multiplayer.
- **Steam P2P, Google Cloud** a **Kubernetes** v produkcii.

Junior Game Developer

2021 — 2023

Digifox s.r.o.

- Podieľal som sa na vývoji **Planetary Strike** ako hlavný programátor: combat, vizuál, backend a storyline.
- VFX, UI a **minimax AI** pre súpera.

Online doučovanie

2021 — 2023

Side-job · individuálne

- Individuálne online doučovanie detí.
- Spoľahlivosť, načas, jasné vysvetľovanie.

Automatizér a robotika

2019 — 2021

Stellantis

- **Siemens PLC, STEP 7** a **TIA Portal**.
- Analýza a riešenie porúch na výrobe.

Technický monitor výroby

2017 — 2019

Stellantis

- **ABB** a **Fanuc** robotika.
- Monitoring automatizovaných ostrovov.

VYBRANÉ PROJEKTY

- **Fish & Chill** — solo hra v **Godote** (dizajn, kód, UI, overlay). Na **Steame**.
- **Live herný admin** — Retool / Kubernetes / Postgres balancing bez nového buildu.
- **Web a VPS** — crash reporty, Steam demo, live štatistiky pre martindan.tech.
- **Dialogue Manager** — NPC grafy, flagy, lokalizácia, export do GameMakeru a Godotu.
- **Game jamy** — Chlastala Vista, The Last Generation, River Crosser (48 h).

VZDELANIE

Stredná škola s maturitou

2014 — 2017

Elektrotechnik · automatizačná technika

- Maturita zameraná na elektrotechniku a automatizáciu.