



Marian Mazurek

GAME DEVELOPER
UNITY · GODOT

KONTAKT

TELEFON
508 498 536

E#MAIL
marian.mazurek.cambini@gmail.com

ADRES
Komarowo 21
72-105 Komarowo

TOP ACHIEVEMENT

700 000+

pobrań gry **Zaradny Polak** w Google Play — produkcja solo

STORE HIGHLIGHT

#1 TOP 5%

GOOGLE PLAY APP STORE

aplikacja **Belly Scan**

WŁASNE PORTFOLIO ONLINE

bedevilgames.com

domena z wieloma grami własnej produkcji

KLUCZOWE SILNIKI

Unity · 10 lat

C#, Addressables, Odin Inspector

Godot 3 / 4 · 5 lat

GDScript, C#, systemy 2D

Marian Mazurek

GAME DEVELOPER

→ bedevilgames.com

PROFIL ZAWODOWY

Game Developer z 10-letnim doświadczeniem w Unity (C#) oraz 5 latach pracy w Godot (GDScript / C#). Specjalizuję się w projektowaniu i implementacji systemów gier 2D — od prototypu do wersji produkcyjnej — dbając o architekturę, jakość kodu i stabilność produktu live. Pracowałem przy projektach wydanych na Androida, iOS i Steam; samodzielnie portowałem gry mobilne na PC, integrowałem backend (Node.js / TypeScript), Firebase i Unity Addressables.

Języki: polski (ojczysty), angielski (czytanie dokumentacji technicznej, komunikacja pisemna). **Preferowany model:** praca zdalna z udziałem w spotkaniach/integracjach kilka razy w roku.

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Matrix Reliability — Game Developer (Godot) 2026 – obecnie

Projekt: *Major Hoof (Steam)* — w produkcji

- Rozwój gry Major Hoof na platformę Steam.
- Implementacja mechanik rozgrywki oraz systemów core gameplay w Godot (GDScript / C#).
- Projektowanie logiki gry oraz interakcji gracza z systemami.

Skynity — Game Developer (Godot / Backend) 2025

Aplikacja mobilna — dwie gry w jednym produkcie

- Tworzenie aplikacji mobilnej w Godot (GDScript / C#) zawierającej grę losową typu slot machine oraz grę karcianą (PvP / bot).
- Integracja aplikacji z backendem oraz obsługa komunikacji klient–serwer.
- Rozwój funkcjonalności sieciowych i synchronizacji danych.
- Współpraca przy projekcie wykorzystującym elementy kryptowalutowe.

FunVenture Sp. z o.o. — Unity & Backend Developer 2022 – 2025

Projekt: *Miners Settlement (Android, iOS, Steam)*

- Rozwój i utrzymanie systemów gry w Unity (C#).
- Projektowanie i współtworzenie architektury backendu (Node.js / TypeScript).
- Integracja Firebase: Auth (email / Google / Apple / Facebook), Firestore, Remote Config, Crashlytics.
- Konfiguracja i wykorzystanie Unity Addressables do zdalnych aktualizacji zasobów.
- Samodzielny port gry mobilnej na platformę Steam — integracja Steamworks SDK, mikropłatności, automatyzacja procesu buildów i publikacji.
- Praca zespołowa z wykorzystaniem Git (branching, merge, code review).

Bedevil Games — Własna działalność / Solo Dev **2020 – obecnie**

Samodzielna produkcja gier i aplikacji · portfolio: bedevilgames.com

- **Zaradny Polak** (Android, Godot / GDScript) — samodzielne stworzenie gry od koncepcji do wydania.
700 000+ pobrań w Google Play
- **Belly Scan** (iOS / Android) — aplikacja mobilna.
#1 w Google Play **Top 5% w App Store**
- Implementacja systemów gry, zapisu stanu oraz monetyzacji.
- Tworzenie systemów 2D w Godot 3 i 4 (GDScript oraz C#).
- Własna domena **bedevilgames.com** z wieloma grami własnej produkcji.

Fiema Studio — Game Developer (współpraca) **2011 – obecnie**

- Długoterminowa współpraca przy projektach gamedev — prototypowanie, implementacja systemów gry, wsparcie techniczne.

Hello School Sp. z o.o. — Developer **2015**

Picco (Szczecin) — Developer **2010 – 2011**

STACK TECHNOLOGICZNY

JĘZYKI

C#, GDScript, TypeScript

BACKEND

Node.js, HTTPS API, komunikacja klient-serwer

USŁUGI / CLOUD

Firebase (Auth, Firestore, Remote Config, Crashlytics)

PLATFORMY WYDANIA

Steam (Steamworks SDK), Google Play, App Store

CONTENT MANAGEMENT

Unity Addressables — zdalne aktualizacje zasobów

NARZĘDZIA

Odin Inspector, custom editor tools, Git

NOWOCZESNY WORKFLOW

- ▶ Wykorzystanie narzędzi AI do planowania architektury nowych projektów.
- ▶ Tworzenie wytycznych stylu kodu i standardów programistycznych.
- ▶ Wsparcie w code review i prototypowaniu przy zachowaniu kontroli jakości.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez potencjalnego pracodawcę dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji, zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).

Marian Mazurek

GAME DEVELOPER

→ bedevilgames.com