

Frederick Parotat

Curriculum Vitæ

Erfahrung

Sky Castle Studios | *Senior Gameplay Engineer* | seit Mai 2022

Unangekündigtes Onlinespiel: PC, Projektspezifische Engine, WebGPU, ViteJS, TypeScript
Als primärer Entwickler habe ich verschiedene Prototypen implementiert und die grundlegende Architektur des Produktionsprojektes entworfen. Es verwendet eine eigene, in TypeScript implementierte, Spiel Engine mit Web-GPU als Grundlage. Zusätzlich nutzt es browserbasierte Entwicklungswerkzeuge und eine Binärdatei Pipeline, die auf ViteJS aufbaut.

Darewise Entertainment | *Leitender Gameplay Programmierer* | Mär. 2021 – Apr. 2022

Life Beyond: PC, Unreal Engine 4, C++

Als Leitender Gameplay Programmierer habe ich ein halbes Dutzend Entwickler geleitet, einschließlich Scrum Master Aufgaben und abteilungsübergreifender Kommunikation. Zudem habe ich einige Spielsysteme implementiert.

Mi'pu'mi Games GmbH | *Programmierer* | Sep. 2019 – Feb. 2021

Die Siedler Online: Browser, Flash, Unity WebGL, C#

Mit dem Lebensende von Flash haben wir das Spiel auf Unity WebGL portiert. Dabei habe ich ein kleines Entwicklerteam geleitet und mich um die Pflege der Quellcodeverwaltung und des Build Systems gekümmert. Ebenso habe ich an der Portierung des Quellcodes gearbeitet.

HITMAN: Google Stadia, Glacier 2, C++, C#

Ich habe IO bei der Portierung der Glacier 2 Engine auf Google Stadia unterstützt.

The Flower Collectors: PC, Unity, C#

Ich bin zum Ende der Produktion dazugestoßen, um mit der Veröffentlichung zu helfen. Das umfasst Stabilisierung, Integration von Lokalisierung und Plattformunterstützung für GoG und den Microsoft Store.

EA DICE | *Software Engineer* | Jan. 2018 – Jul. 2019

Battlefield V: PC & Konsolen, Frostbite, C++, C#

Ich bin früh in der Entwicklung zum KI-Team hinzugestoßen, und habe primär an Wahrnehmung und Verhalten von KI-Agenten gearbeitet. Nach dem Release haben wir mit einer grundlegenden Überarbeitung der Studio-KI-Lösung begonnen, wobei mein Fokus auf Navigation lag.

Starbreeze AB | *Game Programmer* | Mär. 2017 – Dez. 2017

CrossFire: Eingestellt. PC, Valhalla & Unreal Engine 4, C++, JS

Der ursprüngliche Prototyp wurde in der hauseigenen Valhalla-Engine implementiert, für die ich eine Verhaltensbaum-Laufzeitumgebung entwickelt habe. Mit dem Wechsel auf die Unreal Engine 4 lag mein Fokus dann auf dem Kampfverhalten von KI-Agenten und generellen KI-Systemen.

Crytek GmbH | *Game Programmer* | Aug. 2013 – Feb. 2017

Hunt: Showdown: PC, CryEngine, C++

Nach der Veröffentlichung von Robinson bin ich zu dem Hunt-Team gewechselt und habe an Systemen, wie systemischem Waffenrückstoß und Spielereinventar gearbeitet.

Robinson: The Journey: PSVR, CryEngine, C++

Ich bin zu Beginn der Produktion als Generalist zum Team dazugestoßen, wobei mein Fokus auf KI lag. Ich habe an dem Interessensystem, haustierartigem Verhalten und der Boid Technologie gearbeitet.

CE#: PC, CryEngine, C++, C#

Skriptlayer für die CryEngine basierend auf Mono. Ich war einer der Initiatoren und habe an der Laufzeitumgebung, sowie der Wrapper-Generierung via SWIG gearbeitet.

EXUP|Verschiedene Projekte: VR-Fokus CryEngine, C++, C#, C++/CLI

Ich habe an einem C++/CLI Skriptlayer für die CryEngine gearbeitet und WPF Benutzeroberflächen, die diesen Layer verwendeten. Ebenso generelle Anwendungslogik und Middleware-Integration (Lenkräder, D-BOX Sitze, Bewegungssteuerung, MS Speech API, OpenVR).

Frederick Parotat

Curriculum Vitæ

Contidata Datensysteme GmbH | *Studentischer Softwareentwickler* | Jan. 2012 – Feb. 2013

MAXXplan: C#, WPF

Ich habe an der Benutzeroberfläche der Administrationsanwendung und dem WCF-basierten SQL-Konnektor gearbeitet.

MAXXpanel: C#, WPF, C++

Ich habe an der Anwendungslogik und der Benutzeroberfläche gearbeitet. Ebenso habe ich an einer Anwendung zum Flashen von Ethernet2DVI-Adaptoren gearbeitet, welche das IO-Warrior-SDK verwendete.

Vorberufliche Erfahrung

Ignition-Point Entertainment | *Leitender Programmierer (nicht-kommerziell)* | Aug. 2010 – Jan. 2012

Eternal Silence: PC, Source Engine, C++

Ich bin dem Team während des Live-Betriebs beigetreten und habe mich um die Pflege des Spiels und Implementierung neuer Systeme gekümmert. Das umfasst Release-Management mit Steamworks, sowie eine Überarbeitung und Optimierung des Net-Codes.

Bosch Sensortec GmbH | *Praktikant (BST-SLS)* | Sep. 2010 – Mär. 2011

International CRM: Ich war Teil der Sales-Abteilung und habe die Geschäftsprozesse von technischer Seite analysiert. Anschließend habe ich an der Erstellung des Lastenheftes und des Pflichtenheftes für ein CRM-System mitgearbeitet. Ebenso war ich maßgeblich an der Kommunikation mit dem Beratungsunternehmen während der 'System Design'-Phase beteiligt.

Bildung

2011 – 2013 **Angewandte Informatik** | *Fachhochschule Dortmund*
Kein Abschluss

2008 – 2011 **Angewandte Informatik** | *Fachhochschule Trier*
Kein Abschluss

Kontakt & Profile

Webseite <http://frederick.parot.at>
E-Mail frederick@parot.at
LinkedIn <https://linkedin.com/in/fparotat>
GitHub <https://github.com/sghirate>