BURAK ALBAŞ

Oyun Geliştirici · Unity, C#, Unreal Engine

burak@burakalbas.com burakalbas.com instagram.com/burakburton

PROFİL

Unity ve C# ile oyun geliştiriyorum. Oynanış sistemleri, düşman yapay zekâsı ve oyunun görünüşü (shader, ışık, malzeme) üzerinde çalışıyorum. Bir oyunu kodu, görselleri, sesi ve tanıtımıyla baştan sona tek başıma çıkarabiliyorum. Şu an Mystery Visuals Studio'nun oyun kanadını geliştiriyor, kendi projem FirstPunch!! üzerinde de tek başıma çalışıyorum.

DENEYİM

Oyun Geliştirici · Mystery Visuals Studio — Eylül 2026 – devam ediyor
Stüdyonun oyun kanadını geliştiriyorum.

Serbest Logo Tasarımı — 2020 – 2023
Farklı müşteriler için logo ve marka görselleri.

Stajyer · Sosyal Güvenlik Kurumu (SGK) — 2023 – 2024
Excel ile veri girişi ve kayıt düzenleme.

PROJELER

FIRSTPUNCH!!

2026 · yapımda

Birinci şahıs boks roguelite · Unity 6 (URP), C# · Kişisel proje, tek geliştirici

- 1930'ların siyah-beyaz çizgi filmlerinden çıkmış gibi görünen oyun: 11 oynanabilir karakter, 11 bölge, kendi kuralları olan patronlar; 11 dil ve kumanda desteği.
- Düşman yapay zekâsı: aynı anda en fazla üç düşmanın saldırdığı saldırı sırası, ekran dışı saldırılar için kenar uyarıları, harita şekline göre çalışma anında kurulan NavMesh.
- URP görsel teknolojisi: cel-shading shader'ı, uzaklaştıkça incelen mürekkep kontürü, fotoğraf dokulu gerçekçi setlerde çizgi film karakterleri.
- Steam mağaza sayfası içeriği ve fragman.

RAHİP

2025

Birinci şahıs korku · Unity

Lanetli bir evin gizemini çözdüğün, eski kamera kaydı görünümlü korku oyunu: fenerle keşif, not toplama, oyuncuyu kovalayan bir avcı; gerilim kalp atışı sesi ve şimşeklerle kuruluyor.

KARŞI PENCERE

2026

Hikâye · Unity

Yas ve kayıp üzerine kısa hikâye oyunu: telefon kamerasıyla netleme ve fotoğraf çekme mekaniği, polaroidlerle ilerleyen anlatı.

LUCERE

2025

Hayatta kalma prototipi · Unity

Ağaç kesme, envanter, dayanıklılık ve balta animasyonu ile hayatta kalma oyunlarının temel döngüsü.

EĞİTİM

Uşak Üniversitesi
Bilgisayar Programcılığı (Ön Lisans)
2025 – 2027 · 2. sınıf

YETENEKLER

Oyun motorları
Unity (URP)
Unreal Engine

Programlama
C#
HLSL (shader)

Oyun sistemleri
Düşman yapay zekâsı, NavMesh
Oynanış döngüsü, denge
Yerelleştirme, kumanda

Görsel
Photoshop
Aseprite

Araçlar
Git
Microsoft Excel

DİLLER

Türkçe · ana dil
İngilizce · orta (B1)

İLGİ ALANLARI

Müzik: bir müzik grubunda bas gitar çalıyorum (@gayesebat).