

Erman Onay

Unity Oyun Geliştiricisi | Oynanış ve Sistem Programlama | C# | Steam'de
Yayınlanmış 2 Oyun

Türkiye · UTC+3 · Uzaktan çalışma rollerine açık · erman.onay@outlook.com · +90 530 133 29 47
linkedin.com/in/ermanonay



ÖZET

Oynanış ve simülasyon sistemlerine odaklanan, iki ticari oyunu Steam'de yayınlanmış Unity/C# oyun geliştiricisi. **Café Manager'**ı tek programcısı ve tasarımcısı olarak prototipten Steam v1.0'a taşıdı; en son **Internet Cafe 98**'in herkese açık demosunu yayınladı.

DENEYİM

Unity Oyun Geliştiricisi ve Kurucu Ortak, GrindWill Labs

AĞU 2025 - GÜNÜMÜZ

Üç kişilik bağımsız oyun stüdyosu · Türkiye (uzaktan)

- **Purple Pop - Unity 6/C#**: İlerleme, prestij ve ekonomi sistemlerini ekiple geliştirdi; bubble yaşam döngüsünü ve render yolunu object pooling, shader tabanlı render ve tek ortak materyal kullanarak **1.000 aktif bubble'a** kadar destekleyecek şekilde optimize etti.
- Purple Pop, doğrudan Steam satışları ve Humble Bundle dağıtımını toplamında **17.000+ kopyaya** ulaştı ve Steam'de **Very Positive overall** derecelendirmesine sahip.
- **Internet Cafe 98 - Unity 6/C#**: PC kurma ve gelir simülasyonunu, zamanlamaya dayalı manuel araştırma mini oyununu ve Defrag panelindeki PC optimizasyonu/buff rotasyon sistemini Unity 6/C# ile tasarladı ve geliştirdi.
- Herkese açık Steam demosunu yayınladı; demo **121 eş zamanlı oyuncu zirvesine** ulaşırken tam oyun **10 gün içinde 1.000 wishlist'i** aştı.

Purple Pop - Steam · Internet Cafe 98 - Steam

Solo Oyun Geliştiricisi, Bağımsız - Café Manager

TEM 2024 - HAZ 2026

Sikitesens Lti. altında yayınlandı · Unity, C#, Steamworks

- Café Manager'ı tek programcısı ve tasarımcısı olarak prototipten Early Access sürecine ve Steam v1.0'a kadar geliştirip yayınladı.
- Kafe inşa sistemi, personel işe alımı ve performansı, müşteri simülasyonu ile servis akışını ve işletme ilerlemesini destekleyen arayüzü geliştirdi.
- Build, depot ve branch iş akışları, achievements, Steam Cloud ve demo configuration dahil Steamworks entegrasyonunu ve yayın sürecini yönetti.

Café Manager - Steam

Ek Deneyim: Bilgi Teknolojileri Stajyeri, Türkiye Petrolleri A.O.

EYL 2019 - HAZ 2020

BECERİLER

Motorlar ve diller	Unity 6, C#, Unreal Engine 5.6 / C++ proje deneyimi
Oynanış sistemleri	Simülasyon, ilerleme, ekonomi, save/load, localization, Unity UI
Performans	Unity Profiler, Frame Debugger, object pooling, shader tabanlı render, draw call azaltma, Steam Deck profiling
Yayın ve araçlar	Steamworks SDK, build, depot ve branch yönetimi, achievements, Steam Cloud, Git

EĞİTİM

Bilgisayar Mühendisliği Lisans - Eğitim Devam Ediyor, Selçuk Üniversitesi

2021 - GÜNÜMÜZ

Beklenen mezuniyet Haz 2028 · Ticari oyunlar yayınlamak için planlı olarak eğitime ara verdi.

DİLLER

Türkçe - Ana dil · İngilizce - Profesyonel çalışma yeterliliği