

Viktor Pennskog

viktor@pennskog.com | +46725131865

portfolio.viktorpennskog.com | linkedin.com/in/viktor-pennskog | github.com/ViktorP04

PROFIL

Junior spelprogrammerare med erfarenhet av Unity och C# inom gameplaysystem, procedurell generering, multiplayer, verktygsutveckling och Steam-integration. Har nyligen avslutat studier inom spelprogrammering och vidareutvecklar mig inom C++ och Unreal Engine.

UTBILDNING

Högskolan i Skövde

Dataspelsutveckling - Programmering

Aug. 2023 - Jun. 2026

Skövde, Sverige

NTI Gymnasiet

Informations- och medieteknik

Aug. 2020 - Jun. 2023

Västerås, Sverige

PROJEKT

Hollowstride - Soloutvecklare

Aug. 2025 – Nu

Unity, C#, FishNet, Steamworks, Jobs + Burst, Procedural Generation

- Utvecklar en multiplayerbaserad voxel-sandbox med fokus på procedurell världsgenerering, modbarhet och skalbara system
- Byggt chunkbaserade världssystem med 32x32x32 voxelchunks, inklusive streaming, sparning och stegvis generering.
- Implementerat FishNet-multiplayer med serverauktoritativ gameplay och responsiv klientstyrning/rendering.

VOICEBOX - Programmerare

Apr. 2026 – Nu

Studentprojekt som vidareutvecklas som indieprojekt - Unity, C#, Steamworks, multiplayer, levelgenerering

- Utvecklar ett co-op-spel för Steam med en mindre grupp efter att det ursprungliga studentprojektet avslutades.
- Fokuserar på multiplayer-nätverk, procedurell levelgenerering och Steam-integration.
- Byggt seed-baserad levelgenerering med segment, connectors, dörrar/pussel och deterministisk variation.

Forgetmenots - Gameplayprogrammerare

2025

10-veckors studentprojekt - Släppt på Steam - Unity, C#, gameplaysystem, lokalisering, editorverktyg

- Arbetade som en av två programmerare i ett studentteam på 10 personer för att utveckla och släppa ett narrativt pusselspel.
- Byggede pussel-/gameplaysystem, designervänliga editorverktyg, lokalisering, narration och stöd för inställningar.

ARBETSLIVSERFARENHET

byBrick Interface AB

Summer 2022

Web 3D-utvecklare, sommarjobb

Distans

- Återskapade delar av ett Unity-baserat projekt som en webbaserad 3D-version i Babylon.js.

CERTIFIKAT & FÄRDIGHETER

- **Certifikat:** C++ Programming Fundamentals
- **Språk:** C#, C++ grunder
- **Tekniker:** Unity, Git, Visual Studio, Rider, .Net
- **Specialområden:** Procedurell generering, verktygsutveckling, nätverksprogrammering, gameplaysystem