

JOHN HÖJER

SPELUTVECKLARE
PROGRAMMERARE
IT-KONSULT

KONTAKT

Sundbyberg, Stockholm
073-593 11 72
joh.hojer@gmail.com
linkedin.com/in/john-höjer
www.johnhojer.com
github.com/Jaypopy

PROGRAMSPRÅK

C#
C++
Haxe
Luau (Roblox Studio)
JavaScript
SQL
HTML / CSS

VERKTYG

Unity	Unreal Engine 4
.NET / ASP.NET	OpenFL
Git / P4V	Blender
Photoshop	Maya

KOMPETENSER

Gameplayprogrammering
Spelmatematik & simulering
Leveldesign
Spel- & narrativ design
Teamledning
Kommunikation

UTBILDNING

Kandidatexamen i speldesign
Södertörns högskola, Huddinge
aug 2023 – jun 2026
Spelutveckling, design & scripting

Gymnasieexamen, Informations- och medieteknik
NTI-gymnasiet, Stockholm
aug 2019 – jun 2022
Programmering, SQL & databaser, IT-infrastruktur

REFERENSER

Lämnas på begäran

OM MIG

Spelutvecklare och programmerare med kandidatexamen i speldesign från Södertörns högskola, och erfarenhet av att leda små team som släppt spel på Steam och Roblox. Trygg med gameplayprogrammering, fysik- och mattesystem och UI/UX, och van att jobba nära artister och designers mot en gemensam vision. Senast byggde jag en spelbar slot-prototyp från grunden, från en C#-mattemotor trimmad med simulering till en klient i webbläsaren. Utanför utvecklingen gör jag musik och studerar andras spel för inspiration.

ERFARENHET

Nordic Fox Gaming — Roblox-utvecklare, praktik mar 2026 – jun 2026

- Programmerade två Roblox-spel i Luau, ett incrementalspel och ett skjutspel, från första prototyp till release och uppdateringar efter lansering.
- Byggde ett tweening-system för UI-animation samt shop, inventory och pets, anpassat för mobil, PC och konsol.
- Implementerade ett dialog- och questsystem för NPC:er där servern validerar spelarens val.
- Hittade en minnesläcka i klienten med memory snapshots och fixade en bugg som stoppade progressionen, upptäckt via live-data.

Atea Sverige — IT-konsult okt 2022 – aug 2023

- Teknisk support och lagerarbete åt företagskunder inom IT i Södertälje.

PROJEKT

Glorious Golf Finns på Steam

Lead developer — team med 2 utvecklare och 5 artister

- Ledde utvecklingen av ett fysikbaserat golfspel som släppts på Steam, med 2 utvecklare och 5 artister.
- Programmerade fysiken och matematiken bakom slagmekaniken och spelkänslan, samt menyer, UI och shop.
- Designade ett checkpointsystem med flera svårighetsnivåer och fixade en minnesläcka i materialen med en profiler.

Gambling Guns Spela i webbläsaren

Eget projekt — C#, ASP.NET Core, Haxe / OpenFL · byggt med AI-stöd

- Spelbar 6x5 cluster pays-slot med tumbles, free spins med persistent multiplikator, wilds och bonus buy (endast lekpengar).
- Serverstyrd arkitektur: C#-mattebibliotek, ASP.NET Core-API som äger saldot och validerar insatser, och en Haxe-klient som bara animerar.
- Trimmade matematiken med Monte Carlo-simulering över 2 miljoner spins (94,3 % RTP, 27,3 % träfffrekvens) och härledde ett rättvist bonus buy-pris på 100x i fem iterationer.
- CSPRNG för spel och seedad RNG för reproducerbara simuleringar; webbversionen verifierad mot 3 300 inspelade rundor.

Magecore Se på GitHub

Lead developer — team med 3 utvecklare och 3 artister

- Ledde ett team som byggde en mage-roguelike i Unity; programmerade fiender, spelarrörelse och projekttilriggning.

ROBLOX-PROJEKT

Coconut Incremental Spela på Roblox

Programmerare

- Incrementalspel med 52 000+ besök: progression, fysik och tweenade animationer.

Zombie Hunters Survival Spela på Roblox

Programmerare

- Survival-skjutspel med 75 000+ besök: system för vapen, fiender och spelarinteraktion.

Nytt spel Under utveckling

Projektleddare och teamlead — team om 4

- Leder ett team på fyra som projektleddare, med ansvar för scope, tidsplan och uppgiftsfördelning.