Github репозиторий: <https://github.com/Exploit89>  
Лэндинг-визитка: https://exploit89.github.io/

Состав:

1. Выпускная работа геймдев школы IJunior на Unity

<https://github.com/Exploit89/ImmuredByChess>  
Видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=eNPJvU2BjVM&ab_channel=KSSG>

Черновик на Yandex Игры:

<https://yandex.ru/games/app/258513?draft=true&lang=ru>

Однопользовательская игра с элементами РПГ и головоломки на шахматную тематику, с видом от 3го лица. Главный герой попадает в мир шахмат в виде фигуры Короля.  
Тема персонажа: выбраться из мира шахмат.  
Тема игры: развитие своих шахматных фигур для победы над всеми противниками в мире шахмат.  
РПГ-стратегия с элементами головоломки.

Перспектива 3D от 3го лица. Игрок управляет фигурами путем перемещения и взаимодействия с объектами на сцене. В процессе игроку предстоит играть в особенные шахматы и развивать свои фигуры. Таким образом усиливая их, чтобы побеждать всё новых и сложных противников.

1. Текущий проект для Яндекс игр – разработка самостоятельно с нуля. Здесь предстоит еще много работы. Проработано около запланированных 50% механик.

<https://github.com/Exploit89/FishFarm>  
Черновик на Yandex Игры:  
<https://yandex.ru/games/app/240351?draft=true&lang=ru>   
  
Черновик текущего проекта на ЯИ:

Однопользовательская игра с элементами менеджмента на фермерскую тематику, с видом от 3го лица. Главный герой – игрок «произвольное имя» получивший в наследство от отца-бизнесмена лишь маленькую рыбную ферму.

Тема персонажа: выяснить суть второго завещания.

Тема игры: развитие рыбной фермы для получения мирового статуса «Лучший поставщик рыбы»!

Экономическая стратегия с элементами квеста.

Перспектива 3D от 3го лица. Игрок управляет персонажем путем перемещения и взаимодействия с объектами на сцене. В процессе игроку предстоит развивать рыбный бизнес (свою ферму) и зарабатывать деньги и мировой рейтинг поставщика путём расширения фермы, и выполнения заказов. Деньги для приобретения оборудования, рейтинг – для документарных разрешений на новые технологии и практики.

1. Репозиторий, составленный мной по ходу обучения в геймдев школе IJunior. В основном консольные задачи на C#.  
   <https://github.com/Exploit89/IJunior>
2. Репозиторий, составленный мной по ходу решения задачек на Ulearn.  
   <https://github.com/Exploit89/ULearn>
3. Тренировка алгоритмов.

<https://github.com/Exploit89/Algorithms>

1. Тренировка паттернов проектирования с Metanit.  
   <https://github.com/Exploit89/Patterns>

Прочее в репозитории.

Части выполненных задачек для Unity – ничего интересного.  
Несколько попыток в Python – моё первое серьезное знакомство с разработкой несколько лет назад. Забросил. Изучал библиотеку пользовательского интерфейса PyQt, параллельно разрабатывая инструмент для одной мобильной игры. Код ужасен – хороший пример как делать не надо. <https://github.com/Exploit89/SGMechanicusProject_Cancelled>