

Опыт работы: ~1 год в геймдеве, 2 года опыт в программировании

Обо мне:

Конев Кирилл Андреевич, 20 лет. Студент 4 (последнего) курса по направлению “Информатика и вычислительная техника”. Занимаюсь разработкой игр на Unreal Engine 4, предпочтительно на PC.

По большей степени веду разработку на C++ в комбинации с визуальным скриптингом. В основном работа велась над созданием небольших прототипов и геймплейных механик в одиночку. Имеется небольшой опыт работы в команде на позиции геймплейного программиста (1 из 3). Также имеется опыт участия в различных GameJam. Хочется поработать над интересными компьютерными проектами.

При необходимости готов выполнить тестовое задание, чтобы подтвердить уровень своих навыков.

Профессиональные навыки:

- Программирование игровой логики Blueprint/C++ в контексте Unreal Engine 4
- Знания API UE4, ООП и C++
- Разработка механик для прототипов и концептов
- Работа с AnimBlueprint, UMG, AI Behaviour
- Умение работать с системами контроля версий: Perforce, Git
- Самообучаемость и желание развиваться в геймдев сфере
- Большое количество свободного времени

Портфолио:

Проект GameCode – проект, в котором показаны базовые реализации различных механик. А именно:

- Передвижение, плавание
- Подтягивание на предметы, передвижение по лестницам
- Получение урона и различные виды вооружения
- Противники
- Система инвентаря
- Сохранение и загрузка уровней

Ссылка на скачивание:

https://drive.google.com/file/d/1yBn41D16gjshyCLEu5M_QFsyYK_05MZ8/view?usp=sharing

Пример кода:

<https://github.com/Kirya052/GameCodeProject>

Проект Middle Ages Game – прототип игры в жанре средневековья, где главный герой способен к ближнему бою и магии, также имеются враждебные NPC, система инвентаря. Основная архитектура проекта написана на C++ с использованием Gameplay Abilities System.

Ссылка на скачивание:

https://drive.google.com/file/d/1fOUzG_RCORCHcMc74pwjMS8AdyEwbxx-/view?usp=sharing

Github проекта: https://github.com/Kirya052/RazrabotkaPO_Project

Видеоролик: <https://www.youtube.com/watch?v=IU70wXj308w>

Проект Adobe Of Anarchy – проект, который делался в течение 48 часов для GameJam от компании BlackClaviarGames. Игра про ограбление. Частично реализована стелс-система, враждебные NPC патрулируют и пытаются найти игрока.

Ссылка на скачивание:

<https://drive.google.com/file/d/1O3EAWfdujwBNMPNrD6VyGTCKaEv9yFdc/view>

Видеоролик: https://www.youtube.com/watch?v=mo_TXqQfdWs&t=8s