

Опыт работы: ~2 год в геймдеве, 3 года опыт в программировании
~ 1.5 года коммерческой разработки.

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.

Веду разработку на C++ в комбинации с Blueprints. Изначально работал над небольшими проектами, реализациями всевозможных механик. Участвовал в GameJam'ах, после чего ушел на фриланс. В последствии устроился в студию, где и работал последние полгода.

Специализируюсь на компьютерных играх. Предпочтительны экшн игры с видом от 3-го лица (TPS / RPG).

Не очень силен в теоретических познаниях, больше практик. Но постоянно совершенствуюсь в этом.

Готов поработать над новыми и интересными проектами, чтобы внести свой вклад в развитие индустрии.

Опыт работы:

01.2021 – 07.2021 Фриланс заказы по разработке игр/ ключевых механик/ систем на Unreal Engine 4.

12.10.2021 – 06.03.2022 – Работа в аутсорс студии совместно с FracturedByte, SyberInteractive, CoffeStain над их проектом (проект не анонсирован, под NDA). Отвечал за фикс багов, реализацию новых механик (способностей персонажа) и фич. Работал на позиции Junior+ / early middle.

Контакты для связи:

Telegram: @Kirya052

Mail: kirrya052@gmail.com

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
- Опыт работы с Gameplay Ability System
- Умение работать с системами контроля версий: Perforce, Git + SVN
- Опыт работы с Unreal Engine 5
- 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/1aI_WaJYmHuiygbiQ4EDRZyZ4viV4hax/view?usp=sharing

Пример кода:

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

Система отображения квестов — пример фриланс заказа (выставлен с разрешения заказчика). Была реализована система динамического добавления квестов, последующее отображение их на экран.

Ссылка на скачивание: <https://drive.google.com/file/d/1OZ-DMOnEi-KBjFnJy5FJqlmaUw2vNFoC/view?usp=sharing>

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