

Опыт работы: ~ 2 года коммерческой разработки

Обо мне:

Конев Кирилл Андреевич, 21 год. Занимаюсь разработкой игр на Unreal Engine 4 / 5, предпочтительно на PC. Имею высшее образование (бакалавриат) по специальности “Информатика и вычислительная техника”

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, выполняя различные задания по разработке на Unreal Engine 4.

Успел поработать совместно с несколькими студиями над недавно анонсированным Goat Simulator 3. Работал 6 месяцев.

Специализируюсь на компьютерных играх. Предпочтительны экшн игры с видом от 3-го лица (TPS / RPG). Но также имеется опыт в мобильных играх с механикой шутеров.

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

Опыт работы:

09.2020 – 10.2021 Фриланс заказы по разработке игр/ ключевых механик/ систем на Unreal Engine 4.

12.10.2021 – 22.03.2022 – Работа в FaromStudio совместно с FracturedByte, SaberInteractive, CoffeStain над GoatSimulator 3. В связи с мировой ситуацией сотрудничество пришлось остановить с жителями РФ.

- Трейлер проекта - <https://www.youtube.com/watch?v=-t0VIf0GA18>
- EpicGames - <https://store.epicgames.com/ru/p/goat-simulator-3>

В проекте работал над:

1. Доработкой механик и мутаторов в MMO Goat.
2. Фикс багов и крашей по всему проекту.
3. Реализация новых мутаторов для GoatSpace

04.2022 – 31.07.2022 – Фриланс заказы по разработке игр/ ключевых механик/ систем на Unreal Engine 4 / 5.

05.2022 – 31.07.2022 – Преподавание в GeekBrains. Курс по основам Unreal Engine. (частичная занятость, 2 дня в неделю, 2 часа по вечерам)

Контакты для связи:

Telegram: @Kirya052

Mail: kirrya052@gmail.com

Профессиональные навыки:

- Программирование игровой логики Blueprint/C++ в контексте Unreal Engine 4 /5
- 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
- Умение работы с task-трекерами (в основном Jira)
- Самообучаемость и желание развиваться в геймдев сфере
- Большое количество свободного времени

Портфолио своих проектов:

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=lU70wXj308w>

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