



Портфолио

Я целеустремленный и ответственный разработчик с большим интересом к созданию многопользовательских игр. Моя страсть к программированию на C++ и увлечение компьютерными играми с детства определили мой профессиональный путь.



by Артём Ганькулич

Опыт работы

Аналитические навыки

Опыт работы с реальными пользователями в онлайн-играх позволяет мне эффективно применять аналитические навыки.

Методичность

Я работаю методично, разбивая задачи на небольшие, управляемые этапы, тщательно планируя и документируя каждый из них.

Стрессоустойчивость

Высокая стрессоустойчивость и работоспособность позволяют мне эффективно справляться со сложными проектами.

Изучение английского

Активно изучаю английский язык в течение полутора года, достигнув уровня, достаточного для неплохого общения и перевода текстов.



MobWars Online - СМОТРЕТЬ

1

Описание

Многопользовательская игра MobWars, разработанная за два месяца, использует для организации сессий C++ и инфраструктуру Steam, взяв за основу схожий режим из Minecraft.

2

Игровой процесс

Задача – выжить в пяти 60-секундных раундах, уничтожив 80% из 150 зомби. Смерть означает переход в режим наблюдателя.

3

Цель

Зомби стремятся дойти до края карты, тем самым отобрав у команды очки прочности. После того, как очки дойдут до нуля – команда проиграла.

Особенности MobWars Online

Враги

Враг реализован в единственном экземпляре с типом bases, чтобы можно было наследованием расширить разновидности врагов.

UI-виджет

Есть игровой UI-виджет, на котором изображены следующие параметры: Health игрока, таймер волны, номер волны, оружие, количество игроков.

Эффекты

Звуки и анимации смерти игрока через массив, звуки и эффекты выстрела, анимация выстрела, звуки и анимации попадание по игроку.

Игровой баланс MobWars Online Online

Смерть

После смерти игрок становится переход в роль зритателя за любым другим игроком.

Атмосфера

Стилистически игра создает атмосферу мрака и мглы (демонстрация на всех этапах: меню, лобби, игровой уровень).

Бонусы

С врагов может с какой-то вероятностью выпасть бонус в виде хилки.





Top-Down Shooter Multiplayer - [СМОТРЕТЬ](#)



Цель

Игрок уничтожает постоянно меняющихся врагов в каждом раунде, завершая игру битвой с боссом.



Управление

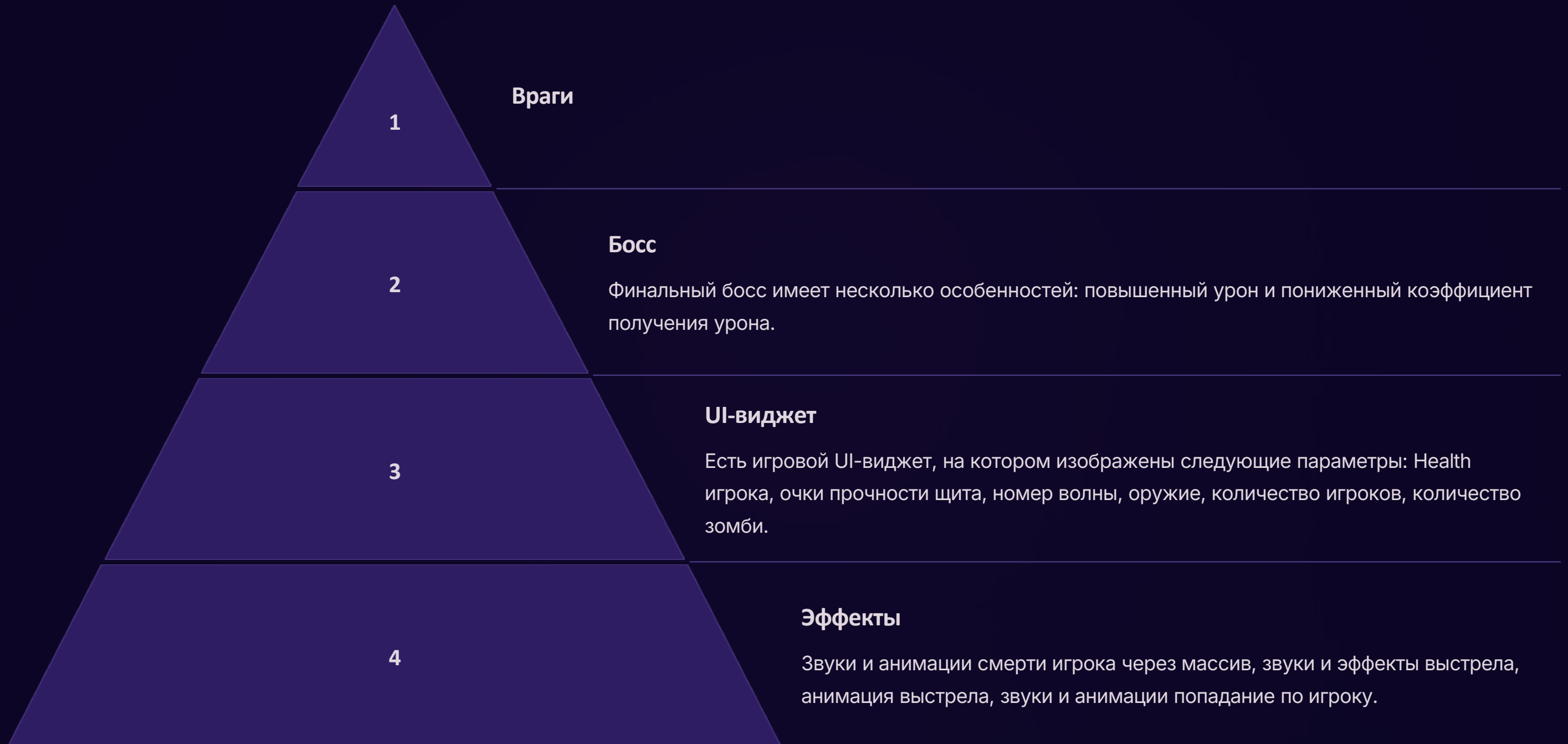
Управление персонажем – клавиатура + мышь. WASD для бега, ПКМ для прицеливания, ЛКМ для стрельбы, R для перезарядки.



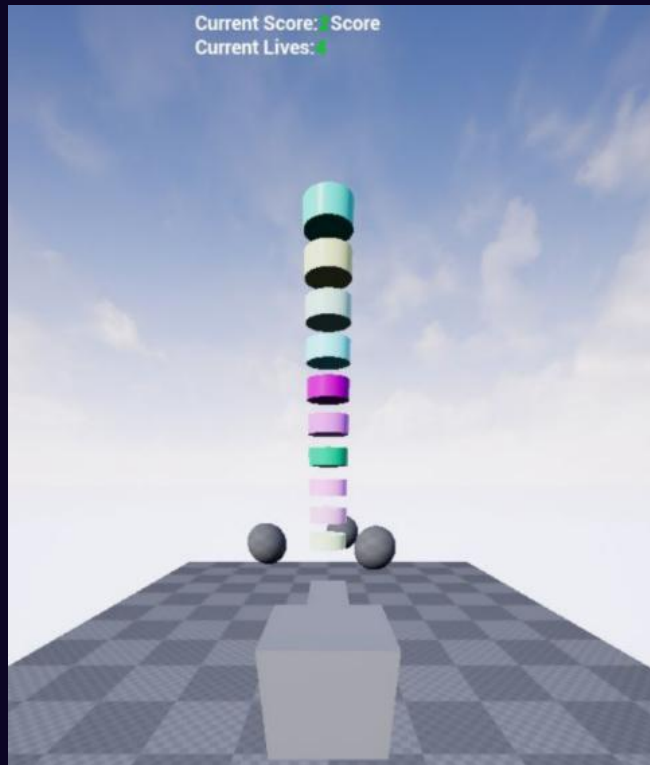
Оружие

Система добавления оружия реализована через таблицы, позволяя расширять типы и разновидности оружия без добавления кода.

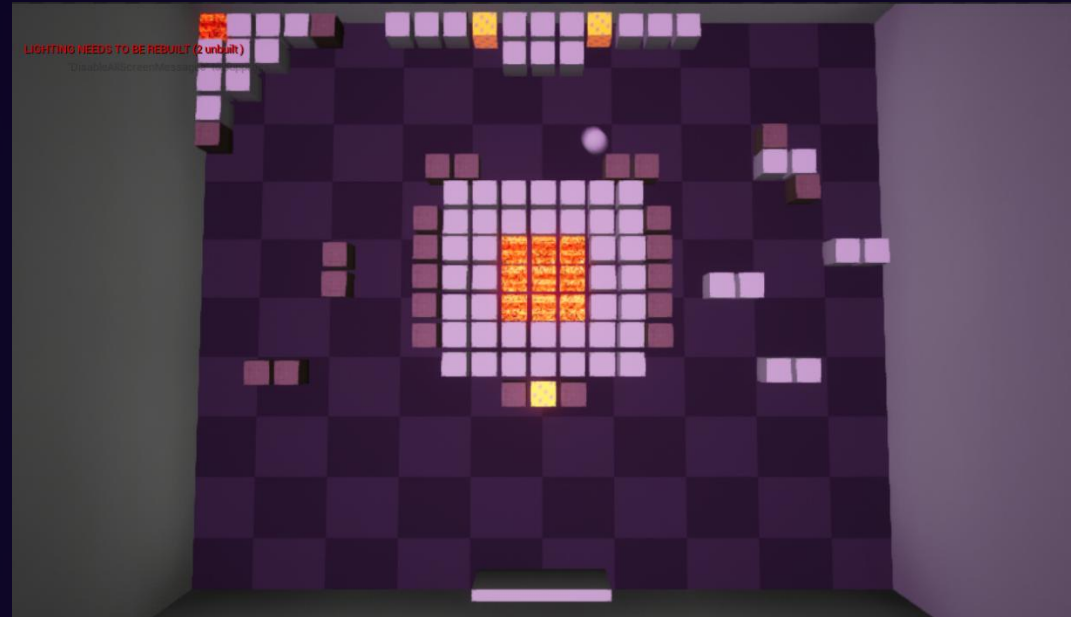
Особенности Top-Down Shooter Multiplayer



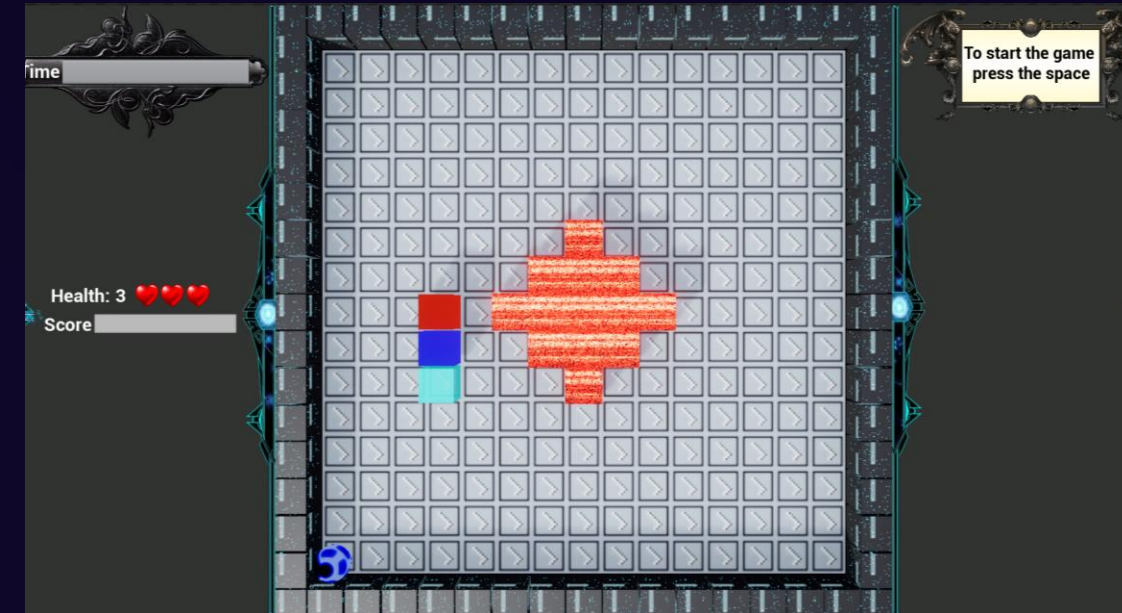
Малые проекты



Mobile Clicker



TheArcanoid



TheSnake

Мой путь освоения разработки игр на Unreal Engine 4/5 начался с трёх проектов: TheSnake, TheArcanoid и MobileClicker. Эти проекты продемонстрировали умение эффективно использовать как Blueprints, так и C++, а также способность адаптировать игры под разные платформы.