



# CTO / Lead Programmer (Unreal Engine 5)

WN Talents

## Детали

---

**Тип занятости:** Полная  
**Регион:** Удаленная работа  
**Веб-сайт:** <https://talentsingames.com/>

## Описание

---

**WN Talents** в поиске **CTO / Lead Programmer (Unreal Engine 5)** для клиента.

### О проекте

Компания создаёт мобильную GTA Online-like игру с синхронным мультиплеером и открытым миром. Проект ориентирован на рынок Android (возможен выход и на другие платформы). Основная модель монетизации — F2P с фокусом на продаже скинов (не Pay to Win), стилистика и арт — стилизованный реализм.

Проект находится на стадии работы над MVP для тестового запуска и проверки ключевых KPI. Основные механики: шутер от третьего лица, вождение автомобилей, ближний бой, открытая городская карта, покупка и кастомизация оружия, транспорта и персонажей. В качестве референсов можно рассматривать Grand Criminal или Vice Online. В игре присутствуют различные игровые режимы, например Battle Royal, Deathmatch, Race.

### Задачи:

Управление командой программистов: планирование, распределение задач, контроль выполнения, коучинг джуниор- и миддл-специалистов.

Разработка и оптимизация кода на базе Unreal Engine 5.

Создание и доработка систем, отвечающих за сетевую репликацию и мультиплеер.

Оптимизация производительности (CPU, GPU, memory) для мобильных устройств.

Работа с инструментами UE5 (Blueprints, C++, возможности Lumen, Nanite).

Проектирование и реализация основных игровых систем и механик (движок, физика, AI, внутриигровая логика).

Техническое консультирование всей команды: участие в выборе технологий, интеграция плагинов, обоснование решений продюсеру и гейм-дизайнерам.

Ведение технической документации: описание архитектурных решений, регламентов кодирования.

Проведение код-ревью: обеспечение высокого качества и стабильности кода.

Принятие технических решений: участие в обсуждениях кор-команды, определение технологических приоритетов проекта.

### Требования:

Опыт работы на позиции Lead Programmer или Senior Programmer от 3 лет.

Уверенное владение **Unreal Engine 4/5**, глубокое понимание сетевой части (репликация,

мультиплеер).

**Отличное знание C++ и опыт работы с Blueprints.**

Опыт оптимизации игр для мобильных платформ (Android/iOS) либо консольных/PC-платформ.  
Навыки управления: умение организовать команду, вести планирование, наставлять младших специалистов.

Уровень английского не ниже Upper-Intermediate.

Знание систем контроля версий (Git, Perforce или аналогов).

Понимание процессов и методологий разработки игр (Agile/Scrum/Kanban).

**Будет плюсом**

Опыт создания игр с открытым миром.

Знание других движков и технологий (Unity, custom engine).

Участие в коммерчески успешных проектах.

Опыт DevOps-практик, CI/CD.

Умение работать с сервисами аналитики и телеметрии.

**Условия**

Зарботная плата: на уровне рынка и выше, готовы обсудить ваши ожидания.

Формат работы: удалённо. 8 часов в день, 5 дней в неделю (часовой пояс Мск или близкий).

Варианты выплат: рубли, криптовалюта или доллары — выбираете сами.

Команда: профессиональные разработчики, продюсер, гейм-дизайнеры, UI/UX специалисты.

Перспективы роста: возможность перейти в позицию СТО и определять техническое будущее студии.

Дополнительно: гибкий график (по согласованию), поддержка обучения и посещения конференций, сильная экспертиза внутри команды.

**Формат общения**

Первичное общение с рекрутером.

Интервью с кор-командой (продюсер, проектный менеджер, потенциальные коллеги-программисты) — обсуждение технических вопросов, архитектуры, лидерских и управленческих качеств.

Финальный созвон (при необходимости) с топ-менеджментом, уточнение деталей контракта.

Последнее обновление: 23.01.2025