



# Lead Unreal Engine developer

WN Talents

## Детали

---

<b>Тип занятости:</b>	Полная
<b>Регион:</b>	Удаленная работа
<b>Навыки:</b>	Unreal Engine 4, Unreal Engine 5
<b>Веб-сайт:</b>	<a href="https://talentsingames.com/">https://talentsingames.com/</a>

## Описание

---

**WN Talents** в поиске **Lead Unreal Engine developer** для компании партнера, который занимается кроссплатформенной разработкой.

### О проекте

Клиент создает мобильную GTA Online-like игру с синхронным мультиплеером и открытым миром. Проект ориентирован на рынок Android (возможен выход и на другие платформы). Основные механики: шутер от третьего лица, вождение автомобилей, ближний бой, открытая городская карта, покупка и кастомизация оружия, транспорта и персонажей.

### 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.

Этапы отбора:

1. Собеседование с рекрутером агентства
2. Техническое собеседование с командой (оффер/отказ)

Последнее обновление: 07.02.2025