Юрій Кобиляцький

Senior / Lead Unity Developer

Мобільні та ПК-ігри • LiveOps • Інтеграція SDK • Оптимізація • Технічне лідерство

Україна | Лише віддалена робота | +380957575677 (Telegram, Viber) | finmagnat@gmail.com | Portfolio - Yuriy Kobylyatskiy

GitHub: github.com/finmagnat | LinkedIn: yuriy-kobylyatskiy

Професійний профіль

Senior / Lead Unity Developer. У розробці програмного забезпечення з 2007 року, у GameDev — з 2011 року.

Розробляю та підтримую мобільні й ПК-ігри для iOS, Android, Windows і Steam. Основна спеціалізація: ігрові механіки та системи (gameplay systems), LiveOps, інтеграція SDK, віддалена доставка контенту, оптимізація, інструменти Unity та підтримка продуктів у продакшені.

Поєдную практичну розробку на Unity із досвідом технічного керівництва: проєктування архітектури, управління командами, наймання, наставництво, CI/CD, технічна документація та аудит проєктів.

Вибрані інженерні кейси

Продуктивність та оптимізація

- Зменшив розмір iOS-збірки з 200 МБ до 41,7 МБ, а Android-збірки — до 48,2 МБ, одночасно розширивши контентну базу.
- Знизив споживання пам'яті з 1,7 ГБ приблизно до 900 МБ та усунув зависання й аварійні завершення роботи у великих сюжетних проєктах.

Інфраструктура

- Скоротив витрати на CDN з $4000–5000 до приблизно $400 на місяць і підвищив швидкість завантаження застосунку приблизно на 80%.
- Автоматизував очищення CDN та операційні завдання за допомогою Bash, Rclone і Cron, зменшивши обсяг регулярної ручної роботи розробників.

Безпека та надійність

- Реалізував захист клієнт-серверного геймплею від модифікації критичних ігрових змінних у пам'яті клієнта та усунув публічно оприлюднений експлойт Cheat Engine.

Виробничий конвеєр (Production Pipeline)

- Розробив конвеєр створення AI-персонажів для Comix Zero, скоротивши час налаштування нового ворога з кількох тижнів приблизно до 2 годин.
- Надав технічним художникам і левел-дизайнерам можливість самостійно створювати та налаштовувати базових NPC без залучення програмістів.

LiveOps та доставка контенту

- Реалізував LiveOps-функції та механіки залучення гравців: onboarding, щоденні бонуси, нагороди, промокоди, реферальну систему, рекомендований контент, сортування контенту та збереження прогресу через PlayFab.
- Розробляв процеси віддаленої доставки контенту через CDN, конфігураційно керований контент і конвеєри оновлення мобільних проєктів.

Технічне лідерство

- Керував технічними командами чисельністю до 150 фахівців, брав участь у найманні, наставництві та технічних аудитах.
- Керував архітектурою та випуском понад 15 ігрових проєктів із використанням Unity, Flash/ActionScript, C++, PHP та супутньої інфраструктури.

Ключові компетенції

Unity Development: Unity 2D/3D, програмування геймплею та UI, системи анімації, Unity Addressables, UniTask, async/await, CancellationToken, ScriptableObject, DOTween, Spine, Steamworks, власні інструменти редактора.
AI & Game Systems: Behavior Trees, Behavior Designer, власні вузли BT, кінематична фізика, бойові системи, системи збереження, інвентарю та налаштувань, кат-сцени.
LiveOps & Monetization: onboarding, щоденні бонуси, нагороди, реферальні системи, промокоди, рекомендований контент, A/B-тестування, віддалені конфігурації, доставка контенту.
SDK Integrations: PlayFab, Firebase, RevenueCat, AppsFlyer, Amplitude, Google Analytics, Google AdMob, Google Play Services, iOS Game Center.
Optimization & Automation: оптимізація використання пам'яті, розміру збірок і продуктивності, зменшення кількості аварійних завершень, Unity Memory Profiler, CI/CD (Jenkins, TeamCity), Bash, Rclone, Cron.
Graphics: власні шейдери Unity, налаштування матеріалів, реалізація ігрових VFX, легкі ефекти візуального зворотного зв'язку.
Architecture & Engineering Practices: модульна архітектура, Dependency Injection (Zenject), SOLID, KISS, DRY, YAGNI, рефакторинг, технічне проєктування. Leadership: оцінювання завдань, наставництво, управління командами, наймання, технічна документація, аудит проєктів.

Професійний досвід

Unity Developer — Bear Games

Лютий 2025 — дотепер | Comix Zero, Windows / Steam

- Розробляв ігрові механіки, AI, бойові, UI та production-системи для 2D/3D-платформера на Unity.
- Реалізував AI ворогів за допомогою Behavior Trees і власних вузлів BT: патрулювання, атаки, відступ та ігрові взаємодії.
- Розробив бойові системи та системи персонажа: атаки, постріли, завдання шкоди, відкидання, інвентар, налаштування користувача, кат-сцени та конфігурації на основі ScriptableObject.
- Реалізував здібності персонажа й взаємодії з оточенням: телепортацію, вогняну кулю, компаньйона Wisp, healing pencil, підтягування на виступ, атаки в повітрі, блокування та інші механіки.
- Створив інструменти Unity Editor (EditorWindow, CustomEditor) і налаштував процес збирання та розгортання через Steamworks.
- Реалізував легкі власні шейдери для ігрових та UI-ефектів, поліпшивши візуальний зворотний зв'язок без помітного впливу на продуктивність.

Технології: Unity, C#, Behavior Designer, DOTween, Steamworks, ScriptableObject, CustomEditor.

C# / .NET Developer (часткова зайнятість) — Freelance

Листопад 2025 — грудень 2025 | Настільний застосунок для Windows

- Розробив Windows-застосунок для шифрування та дешифрування текстових файлів за індивідуальними алгоритмами замовника.

Технології: C#, .NET.

Lead Unity Developer — Readable Games / ILARK LTD

Серпень 2023 — січень 2025 | Мобільна платформа візуальних новел, iOS / Android

- Керував Unity-розробкою мобільних візуальних новел на базі Unity та Naninovel.
- Реалізовував ігрові механіки та LiveOps-функції: onboarding, щоденні бонуси, бонусні сервіси, нагороди, промокоди, рекомендовані історії, реферальну систему, вподобання/невподобання, галерею ілюстрацій, конфігурацію жанрів, сортування контенту, мінісітібілдер і збереження прогресу через PlayFab.
- Інтегрував PlayFab, Firebase Remote Config / Realtime Database, Amplitude, AppsFlyer, RevenueCat, CDN та процеси A/B-тестування.
- Налаштував конвеєр віддаленої доставки контенту й автоматизував тестування контенту візуальних новел.
- Оптимізував проєкти: зменшив споживання пам'яті та розмір збірок, оновив версії Unity і підвищив стабільність.
- Автоматизував очищення CDN за допомогою Bash, Rclone і Cron; повністю переробив адаптивний UI.

Технології: Unity, C#, Naninovel, PlayFab, Firebase, RevenueCat, AppsFlyer, Amplitude, CDN, Bash, Rclone, Cron.

Unity Developer — BiniBambini

Березень 2023 — серпень 2023 | Bini Beehive, iOS / Android

- Спроєктував архітектуру геймплею та розробив із нуля основні ігрові механіки й систему навчання.
- Реалізував геймплей, UI, анімації, візуальні та звукові ефекти, а також внутрішні інструменти для гнучкого налаштування гри.
- Інтегрував SDK реклами, аналітики та A/B-тестування для покращення утримання гравців і монетизації.
- Оновив кілька застарілих Unity-проєктів до новіших версій рушія.

Технології: Unity, C#, Mobile SDKs, Analytics, A/B testing.

Unity Developer — Playgendary

Липень 2022 — лютий 2023 | Казуальні та гіперказуальні мобільні ігри

- Розробляв і вдосконалював казуальні й гіперказуальні Unity-проєкти для iOS та Android: геймплей, UI, ефекти, виправлення помилок і оптимізацію.
- Працював над проєктами DIY Projects, Bowmasters, Despicable Bear та іншими.
- Інтегрував SDK монетизації та аналітики: Google AdMob, Unity Ads, Adjust.
- Поліпшував використання оперативної пам'яті, розмір збірок, частоту кадрів і виробничі процеси за допомогою інструментів редактора та рефакторингу функціональності.

Технології: Unity, C#, Google AdMob, Unity Ads, Adjust, iOS, Android.

Unity Developer — Nexters

Лютий 2022 — червень 2022 | Puzzle Odyssey, iOS / Android

- Розробляв функціональність мобільної гри на Unity, виправляв помилки та реалізовував системи, з якими взаємодіють гравці.
- Реалізував систему щоденних бонусів і допомоги гравцеві; готував технічну документацію.

Технології: Unity, C#, Mobile.

C++ Developer — Bear Games

Серпень 2021 — лютий 2022 | Мобільні ігрові системи, власний рушій

- Розробляв мобільні ігрові системи на C++17 для iOS та Android із використанням власного рушія компанії.
- Брав участь у створенні ігрових механік на рівні рушія та підготовці технічної документації.

Технології: C++17, iOS, Android, proprietary engine.

CTO — Bear Games

Грудень 2013 — липень 2021 | Департамент розробки ігор та інфраструктура

- Керував технічним департаментом, архітектурою ігор та інженерними процесами для проєктів на Flash/ActionScript і Unity/C#.
- Керував плануванням і координацією команд чисельністю до 150 фахівців та безпосередньо брав участь у розробці понад 15 проєктів.
- Упровадив процеси розробки на основі Scrum, внутрішні регламенти, контроль якості та відстеження виконання робіт.
- Підвищував надійність інфраструктури: міграція серверів, резервне копіювання, моніторинг, Zabbix і перевірки працездатності.

- Упровадив CI/CD-процеси на Jenkins та управління конфігураціями через FreeIPA і Puppet.
- Брав участь у найманні, наставництві й аудитах зовнішніх проєктів.

Технології: Unity, C#, Flash/ActionScript, Jenkins, Puppet, FreeIPA, Zabbix.

Lead Game Developer — Crystal Clear Soft

Вересень 2011 — грудень 2013 | Ігри для соціальних мереж та мобільних платформ

- Керував невеликою командою програмістів і проєктував клієнт-серверну архітектуру соціальних та мобільних ігор.
- Розробляв і підтримував застосунки на Unity/C#, Flash/ActionScript, PHP та MySQL.

Технології: Unity, C#, Flash/ActionScript, PHP, MySQL.

Lead Full Stack Web Developer — WonderKiD Studio

Квітень 2007 — вересень 2011 | Вебсайти, портали та Flash-застосунки

- Розробляв вебсайти, вебігри та портали: проєктування баз даних, backend/frontend-розробка, SEO, хостинг і розгортання.
- Керував командою до 10 розробників для іноземних і місцевих замовників; навчав співробітників і координував виконання проєктів.
- У 2007–2008 роках виконав фриланс-проєкт із розробки порталу соціальної мережі та адміністративних модулів.

Технології: PHP, SQL, HTML, CSS, JavaScript, MySQL, Flash/ActionScript.

Власні проєкти (Independent Projects)

WordBattle — власний інді-проєкт

Unity / Android | У розробці та тестуванні | Опис проєкту в портфоліо

- Розробляю словесну стратегічну гру з AI-суперником, відповідаю за архітектуру, алгоритми пошуку слів, ігрові механіки, UI, інтеграцію SDK та підготовку Android-релізу.
- Реалізую ігрові сервіси, аналітику та монетизацію з використанням PlayFab, GameAnalytics, Google Play Billing і AdMob.

Технології: Unity, C#, Unity Addressables, Zenject, UniTask, PlayFab, GameAnalytics, Google Play Billing, AdMob.

Технології

Мови програмування: C#, C++17, PHP, JavaScript, SQL, HTML, CSS.
Ігрові рушії та платформи: Unity, Steam, iOS, Android, Windows, розробка мобільних ігор та ПК-ігор.
Backend та дані: PlayFab, PlayFab CloudScript, Firebase Realtime Database, Firebase Remote Config, PostgreSQL, MySQL, Redis.
SDK / аналітика / монетизація: RevenueCat, AppsFlyer, Amplitude, Google Analytics, Google AdMob, Unity Ads, Adjust, Google Play Services, iOS Game Center.
CI/CD та автоматизація: Jenkins, TeamCity, Bash, Cron, Rclone.
Інструменти та IDE: Git, Bitbucket, GitHub, SVN, Mercurial, Rider, Visual Studio, PhpStorm, IntelliJ IDEA, базові знання Xcode та macOS, Android Studio / Logcat, Unity Memory Profiler, ChatGPT, Codex.

Мови

- Російська — рідна.
- Українська — вільне читання та розуміння тексту, розмовний рівень.
- Англійська — A2 (Elementary), активно вивчаю.

Освіта

Комп'ютерна академія «ШАГ» — розробка програмного забезпечення, кваліфікація «Програміст», 2007.

- Додатково: мережеве адміністрування, адміністрування Windows, комп'ютерна графіка.