

Faruk Yıldırım

Senior Gameplay Programmer | Unreal Engine / C++

Bolu, Türkiye | +90 534 305 0894 | agresorowyt@gmail.com
github.com/Thyke | linkedin.com/in/faruk-yildirim-aa1433103

PROFESYONEL ÖZET

FPS, ARPG ve korku oyunlarında Unreal Engine / C++ oyun programcısı. En fazla 5 kişilik ekip yönettim; Good Kill! performansını 40 FPS'den 120 FPS'ye çıkardım. Yayımlanan Night Record: Thin Walls ve Steam erken erişimdeki Good Kill! için temel oynanış sistemleri geliştirdim.

TEKNİK BECERİLER

Unreal Engine 5, C++, Blueprints, Gameplay Ability System (GAS), oynanış mimarisi
Yapay zekâ programlama, çatışma ve silah sistemleri, prosedürel animasyon, performans optimizasyonu
Object pooling, tick batching, editör araçları, eklenti geliştirme, kod inceleme ve mentörlük

İŞ DENEYİMİ

Lead Programmer | Althera Games

2025 - 2026 | Night Record: Thin Walls

- Yayımlanan korku oyununun 3 temel oynanış sistemini Unreal Engine ile geliştirdim: düşman yapay zekâsı, bölüm yönetimi ve envanter.
- Bölüm tasarımcısıyla çalışarak oynanış sistemlerini karşılaşma temposuna ve oyuncu yönlendirmesine bağladım.

Lead Programmer (Sözleşmeli) | Vasanta Global

2024 - 2025 | Kongar: Awakening

- Gameplay Ability System entegrasyonu, çatışma, görev ve envanter sistemlerini geliştirerek ARPG altyapısını 4 temel alanda kurdum.
- Temel oynanış mimarisini tasarladım ve performans optimizasyonu çalışmalarını yönettim.

Senior Programmer / Lead Programmer | Gamegine Games

2023 - 2025 | Good Kill!, NOMAD ve şirket içi Ar-Ge

- Good Kill! (Steam erken erişim) için oynanış programlamasını yönettim; modüler mimari ile ateş etme, nişan alma, şarjör değiştirme ve mühimmat sistemlerini tasarladım.
- LOD ve texture optimizasyonu, CPU tarafındaki AI kodu, object pooling ve helikopter sistemi optimizasyonu ile Good Kill! performansını 40 FPS'den 120 FPS'ye çıkardım.
- Prosedürel FPS animasyonu ve uzuv koparma sistemlerini geliştirdim; düşman yapay zekâsı ve fizik tabanlı helikopter sisteminin geliştirilmesine katkı sağladım.
- En fazla 5 kişilik ekibini kod incelemeleri, mentörlük ve teknik problem çözme çalışmalarıyla yönettim.
- NOMAD ve robot temalı proje olmak üzere 2 prototip ile arazi üretimi ve dinamik çevre sistemleri için World Generator aracını geliştirdim.

Unreal Engine Eğitmeni | Navras Academy

2022 - 2025

- Unreal Engine Blueprint ve programlama dersleriyle 150'den fazla öğrenciye eğitim verdim; 2 yıl boyunca oyun mekaniği geliştirme konusunda mentörlük yaptım.

SEÇİLİ PROJELER VE AÇIK KAYNAK

- Coldwater Hollow / NarrativeFramework: solo korku oyunu ve çalışma zamanı ile editör modüllerini ayıran modüler C++ anlatı eklentisi geliştiriyorum.
- Açık kaynak: EnhancedTick (tick yönetimi), ObjectRecycler (nesne havuzu) ve Dismemberment. Kod ve dokümantasyon: github.com/Thyke.

EĞİTİM

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi | Bilgisayar Mühendisliği | 2018 - 2022

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi | Bilgisayar Programcılığı | 2013 - 2016