

Adam NIECKARZ



PROFIL

Programowanie gier to praca oferująca ciekawe, nietuzinkowe problemy do rozwiązania. Jestem osobą, która chce rozwiązywać właśnie te problemy – doprowadzenie do powstania złożonego systemu jest dla mnie nagrodą samą w sobie. Pragnę dawać graczom radość z doświadczania efektów mojej pracy, pozwalając im przeżywać ciekawe i angażujące przygody poprzez medium, jakim są gry komputerowe.

DANE KONTAKTOWE

@ adamnieckarzo2@gmail.com

+48 605 636 707

aallfik11.github.io

in/adam-nieckarz

Okolice Katowic, Polska / Zdalnie

JĘZYKI

- **Polski** (Ojczysty)
- **Angielski** (Płynny - C1/C2)

UMIĘTNOŚCI

- C++, DirectX 11
- Unreal Engine, Blueprints
- Unity
- Perforce, Git
- RenderDoc

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

SOFTWARE ENGINEER INTERN w *Sperasoft*

2023.11 – 2024.02

- ◊ Współtworzenie funkcjonalności trybu kariery oraz migracja systemów legacy w grze EA Sports. Implementacja nowych funkcjonalności na bazie specyfikacji technicznej w dużej bazie kodu C++.
- ◊ Wykorzystanie Perforce'a jako narzędzia kontroli wersji, oraz Helix Swarm w procesie Code Review.

PROJEKTY

CYBERNINJA VR (*Unreal Engine 5, C++, Blueprints*)

- ◊ Dynamiczne cięcie siatek szkieletowych (skeletal mesh) w czasie rzeczywistym – brak konieczności przygotowywania predefiniowanych, pociętych assetów. Wykorzystuje wielowątkowość w celu odciążenia głównego wątku gry oraz technikę puli obiektów (object pooling).
- ◊ Pełny awatar gracza z realistyczną rotacją łokcia – pozycja i rotacja łokcia jest obliczana na bazie pozycji oraz rotacji nadgarstka gracza.
- ◊ AI przeciwników zaimplementowane przy użyciu systemów State Tree oraz EQS.

RENDERER WOKSELOWY (*C++, DirectX11*)

- ◊ Stworzony od podstaw z wykorzystaniem DirectX 11 oraz WinApi (bez gotowego silnika).
- ◊ Potok renderowania (rendering pipeline) typu deferred, shading w modelu PBR, shadow mapping, bloom oraz tone mapping.
- ◊ Batchowanie geometrii w oparciu o chunki w celu minimalizacji liczby draw calli.
- ◊ Wielowątkowy meshing chunków w celu uniknięcia blokowania głównego wątku podczas aktualizacji bloków.

SKELETON SLAYER – PIERWSZOOSOBOWY SLASHER

(*Unreal Engine 5, C++, Blueprints*)

- ◊ System manipulacji ciosem – rotacja górnej partii ciała gracza sterowana ruchem kamery, umożliwiającą kontrolę trajektorii ataku (mechanika inspirowana grami typu Mordhau/Chivalry).
- ◊ System płynnych komb – możliwość swobodnego łączenia ataków, z opcją przerywania sekwencji blokiem.
- ◊ AI przeciwników zaimplementowane przy użyciu systemów Behavior Tree oraz EQS.

EDUKACJA

MAGISTER INFORMATYKI. *Politechnika Śląska.*

2025 – Present

- ◊ Specjalizacja IGT (Interaktywna Grafika Komputerowa) – Unity, Unreal Engine, API Graficzne, AR/VR.

INŻYNIER INFORMATYKI. *Politechnika Śląska.*

2021 – 2025

- ◊ Specjalizacja w Grafice Komputerowej – Unity, Unreal Engine, API Graficzne.

HOBBY

Gry Komputerowe: Szczególnie przepadam za grami, które wymagają znajomości mechanik i refleksu – jak na przykład Monster Hunter i gry Soulslike.