GAME DEVELOPMENT / ROBLOX

Кирилл Скорик

Roblox / Luau Developer

Игровые системы · Архитектура · Полный цикл · Аналитика

Telegram: @stf_use ↗ · hellothanksforyou@gmail.com ↗ · GitHub ↗
Портфолио: byusefull.github.io ↗ · Discord: plothelive · Москва

Подчёркнутый текст и ↗ — кликабельные ссылки

Открыт к предложениям: любой формат работы · живу в Москве · готов начать сразу

Программирую 10 лет, с 2024 года делаю игры в Roblox. Пишу архитектуру и игровые системы, экономику и монетизацию, анализирую поведение игроков: retention D1/D7, playtime, QPTR. Был ведущим программистом «Мира Кинопоиска» в MAFF. Свой каркас переношу из игры в игру: на нём последнюю игру собрал с нуля за 3 дня.

Увлекаюсь Roblox как игрок: слежу за играми, трендами и контентом сообщества.

11+ млн	16 игр	3 дня
посещений в Roblox-проектах	опубликовано с моим участием	новая игра с нуля на своём каркасе

01 Опыт и главные проекты

1 Click = 1 Growth

5,4 МЛН ПОСЕЩЕНИЙ

Кликер: персонаж растёт по частям тела от каждого клика и обгоняет других.

Соло-проект · первая версия написана за 10 дней — Открыть игру ↗

- Рост по частям R15: сервер меняет размеры деталей, пересчитывает суставы, аксессуары и HumanoidRootPart; визуал обновляется по стадиям, а не на каждый клик, клики ограничены 12 в секунду.
- Глобальные лидерборды: один сервер по замку в MemoryStore раз в 15 минут переносит топ-100 из OrderedDataStore.
- После релиза: новые зоны, питомцы и яйца, PvP, сезонные ивенты; срочный хотфикс бустов зелий с перезапуском серверов.

My Magic Staff Farm

3,1 МЛН ПОСЕЩЕНИЙ

Экономический симулятор: сундуки, посохи, развитие базы.

Автор и программист · при поддержке 3D-моделлера — Открыть игру ↗

- Архитектура, механики, интерфейсы, экономика и монетизация — больше 120 тыс. строк кода.
- Регулярные обновления: мутации, PvP, PvE с врагами и боссами, погодные ивенты, трейды, мини-игры; PvP-турниры в Discord.

Продана доля 30% проекта инвестору.

MAFF · Мир Кинопоиска

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ

Метавселенная Кинопоиска: кинотеатр-лобби и 8 мини-игр по фильмам и сериалам.

MAFF · 2025 · команда из 5 программистов · 354 тыс. посещений — Кейс MAFF ↗ · Открыть игру ↗

- Каркас всей игры: мини-игры — отдельные плейсы с телепортом, общие данные игрока везде, лидерборды мини-игр в лобби, своя система аксессуаров.
- Подключал к каркасу четырёх программистов: объяснял архитектуру, разбирал ошибки. Сделал ритм-игру «Король и Шут». О проекте писали Кинопоиск, «Российская газета», Trashbox, Gamer.ru, КиноТВ и Licensing Russia.

Don't Leave the Circle

58 МЛН У ИГРЫ

Выживание в круге на 50 игроков.

Приглашённый программист в существующей игре — Открыть игру ↗

- Мини-игры и игровые системы, включая систему предметов, встроенные в чужую архитектуру.

02 Новые игры на своём каркасе · 2026

Grow Your Parts

29 ТЫС. · НОЯБРЬ 2026

Наследник Growth: игрок выбирает, какие из 15 частей тела растут, бьёт NPC, открывает яйца и зоны.

Соло-проект

Открыть игру ↗

- Каркас нового поколения: 55 систем с паспортами, около 116 тыс. строк, тесты. Тела рисуют клиенты, сервер считает только числа.
- Клики на сервере проходят через «ведро с жетонами» (token bucket): честный игрок не замечает лимита, автокликер упирается в него.

Build a Bonfire

ЗА 3 ДНЯ · 19 ТЫС.

Весь сервер вместе носит брёвна и строит один огромный костёр, между ходками игроки качают силу и скорость.

Соло-проект: код, GUI, модели, билдинг, тамбнейлы, монетизация

Открыть игру ↗

- Собрал с нуля за 3 дня на ядре Grow Your Parts: 38 систем, около 60 тыс. строк.
- Куча на 109 480 мест в 68 слоях не нагружает сервер: занятые места — битовая маска, коллизия слоя склеивается в прямоугольники, готовый слой становится одной плитой, а красивые брёвна собирает клиент.

Spell Brawl: Battleground

PVP · ВДВОЁМ

PvP-арена магов: 7 героев со своими стихиями, гемы за убийства, покупка и прокачка героев.

Примерно пополам с напарником

Открыть игру ↗

- Мои части: каркас, система героев (наведение и применение способностей), магазин и покупки, аналитика, сохранения на ProfileStore, часть героев.
- Работали в одном плейсе по очереди и делили игру по системам: у каждой свой хозяин, поэтому вдвоём не мешали друг другу.

Sort the Museum

41 ТЫС. · РАЗВИВАЮ

Кооп до 4 игроков: разнести больше 2 600 картин по залам 56 художников.

Автор, активно развиваю

Открыть игру ↗

- Рекламу выбираю по данным: 7 кампаний, 78 картинок, около 984 тыс. показов. Python-скрипт сравнивает картинку со средней по кампании, чтобы лидер с парой сотен показов не победил случайно.

03 Как устроены мои игры

Каркас	Сервисы и контроллеры с жизненным циклом Init/Start, реестр с типами, шина событий EventBus. Сломанный модуль помечается FAILED, зависимые от него — SKIPPED: игра не падает целиком.
Сеть	Каждый канал — с лимитом частоты и валидатором данных. Клиент только просит, сервер проверяет и решает, у каждого состояния один владелец.
Данные	ProfileStore держит профиль в памяти сервера всю сессию, в DataStore он уходит автосохранением и при выходе. Покупки за Robux сохраняются сразу, до ответа «выдано».
Наблюдение	Logger с уровнями, багрепорты от игроков, аналитика: воронки, кабинет игроков через Open Cloud с карточкой пути каждого, отчёты на Python.

ИИ В РАЗРАБОТКЕ: ЗАДАЧИ И РЕШЕНИЯ — МОИ

Каждая фича — карточка в моём Game Planner: задача, принятые решения, проверки и честно записанные ограничения. Код синхронизирую со Studio через Rojo, с объектами и тестами работаю через MCP.

ИИ пишет и проверяет по карточке; я ставлю задачу, отвечаю на его вопросы, сам играю в Play и возвращаю на доработку, пока результат не работает.

Отвечаю за технические решения, интеграцию и качество готового результата.

04 Другие выпущенные проекты

1 Click = 1 Heat ↗
Кликер: тело раскаляется по 27 стадиям · 1,7 млн

Island Tycoon ↗
Тайкун: два острова, 400+ кнопок · 374 тыс.

Cats Tycoon ↗
Тайкун: соло, включая модели · 215 тыс.

MAFF · Звёзды хоккея (КХЛ) ↗
Весь код игры · режим тренера для родителя и ребёнка

Leafbound ↗
Кооп: всё, кроме моделей и звуков · продана доля 90%

Christmas House Tycoon ↗
Тайкун: 300+ кнопок, всё, кроме карты · 345 тыс.

Beavers Tycoon ↗
Тайкун: автор и программист · 153 тыс.

MAFF · Завод Мармеладыча ↗
Брендовый плейс · исправление ошибок · 141 тыс.

Также: мини-игра для другой метавселенной под NDA. Кейс КХЛ от MAFF ↗

05 Технологии и компетенции

Язык и архитектура	Luau / Lua, строгая типизация, ООП и метатаблицы, сервисы и контроллеры, события, асинхронные задачи, модульные тесты.
Клиент и сервер	RemoteEvent / RemoteFunction, репликация состояния, серверная валидация, ограничение частоты запросов, визуал на клиенте.
Данные и сервисы	DataStore, ProfileStore, MemoryStore, OrderedDataStore, глобальные лидерборды, MarketplaceService, TeleportService.
Игровые системы	Экономика, баланс и прогрессия, магазины и монетизация, питомцы и яйца, NPC и бои, мини-игры, GUI для ПК и телефонов.
Оптимизация	MicroProfiler, слабые устройства, разделение нагрузки клиента и сервера, Vector3, CFrame / Pivot.
Инструменты	Git, Rojo, Selene / StyLua, MCP, Roblox Open Cloud. Python: аналитика, отчёты, боты и автоматизация. Thumbnails: сцены через MCP, генерация и анализ рекламных картинок.

06 Образование

Коломенский институт (филиал) Московского политехнического университета, 2023.
Высшее техническое образование · «Информатика и вычислительная техника».

Stepik: Python ООП ↗ и Django + Docker ↗ (2024, с отличием). Английский: A1.

ЧТО ИЩУ

Работу Roblox-разработчиком в студии или команде. Формат любой: офис или удалёнка, проект или полная занятость. Живу в Москве, могу начать сразу.

Быстрее всего отвечаю в Telegram: @stf_use ↗