

Вітаю. Мене звати Михайленко Андрій Ігорович. Влітку 2026 року мені виповнюється 28 років. 6 років поспіль я пишу собі документ кожного року, де пишу звіт того, чого я навчився, чого я досяг у створенні ігор. Попередні роки:

1	 2021 UA. Я і gamedev в 23 роки. Андрій Михайленко
2	 2022 UA. Я і gamedev в 24 роки. Андрій Михайленко
3	 2023 UA. Я і gamedev в 25 років. Андрій Михайленко
4	 2024 UA. Я і gamedev в 26 років. Андрій Михайленко
5	 2025 UA. Я і gamedev в 27 років. Андрій Михайленко
6	Ви зараз читаєте "2026 UA. Я і gamedev в 28 років. Андрій Михайленко"

Випущені ігри Steam



Flower Outline

https://store.steampowered.com/app/4640150/Flower_Outline/

Створені безкоштовні ігри

Vendetta Shooting Range

<https://andrewrain.itch.io/vendetta-shooting-range>

Шутер у вестерн-стилі. **Unreal Engine 5**

Spinner: Underwater Star

<https://andrewrain.itch.io/spinner-underwater-star>

Маленька пригодницька гра. Mega Stack 'O' Jam. **Unreal Engine 5**

Декілька слів (few words)

<https://andrewrain.itch.io/few-words>

На конкурс створення ігор в Україні. Тема залиш позаду. **Unreal Engine 4**

CityM5

<https://andrewrain.itch.io/citym5>

Втеча з міста. Створено на Level Design Jam 12. **Unreal Engine 4**

Освіта і навчання

Впродовж року я навчався на онлайн-курсах (записані онлайн-лекції) і частково пройшов ці курси, але, не повністю. Це курси Unreal Engine 5 Developer, Unreal Engine Modular Environments, Unreal Engine 5 Niagara VFX, Level Design for Games, Environment Art, Substance Painter, Environment Art Mastery. Оскільки я активно навчався 5 років тому назад, то, зараз, я розглядаю такі курси як підвищення власної професійної кваліфікації, оскільки, я вже частково знаю програму курсів. Я планую пізніше завершити проходження цих курсів і отримати сертифікат у наступні роки.

Також, я став читати більше книг не про майстерність у власній справі, а, про те, як спілкуватися з людьми. Є і класичні, є і сучасні. Ці навички стануть мені у нагоді, якщо, я, у майбутньому, розпочну наймати персонал.

Нові відео на каналі Андрій Ігорович

1.  Як встановити мод кіт для Сталкер 2? Де скачати інструментарій 3...
2.  Стріла в коліні Unreal Engine 5
3.  Шкода і Здоров'я. Розробка гри на Unreal Engine урок
4.  Імпорт моделі в Unreal Engine на прикладі аптечки без текстур. Ур...
5. <https://www.youtube.com/watch?v=jdgtUA80tko>
6.  Про що моя гра? Декілька слів
7.  База Unreal Engine 4. Урок 1. Створення першого проекту
8.  Noob. Pro. Hacker. Three skill level of Unreal Engine 5
9. <https://www.youtube.com/watch?v=xd3v8QnnGWw>
10.  База Unreal Engine 4. Урок 2. Скидання налаштувань вікон редакт...
11. <https://www.youtube.com/watch?v=i8M3LZaSTaw>
12. <https://www.youtube.com/watch?v=P8NhfxH-xcs>
13.  База Unreal Engine 4. Урок 5. Show in Explorer та як робити резерв...
14.  База Unreal Engine 4. Урок 6. Створення нового рівня
15.  База Unreal Engine 4. Урок 7. Як змінити початкову мапу (карту)?
16.  Моя перша гра в Steam. Скільки я заробив?
17. <https://www.youtube.com/watch?v=K9A6yBR0jRE>
18.  Як очистити кеш шейдерів NVIDIA
19.  Unreal Engine для новачків. Робимо металевий ніж. Урок № 1
20.  Урок по Unreal Engine 4 про ніж для метання по манекенам. Урок ...
21.  Урок по Unreal Engine 4 обмеження боєзапасу кількості ножів. Уро...
22.  Міні-гайд для стелс гри на Unreal Engine
23.  Урок для новачків Unreal Engine Платформа Рухома Простий Спосі...
24.  Summer Forest Level Art 2026 Unreal Engine
25.  Граємо влітку 2026 року! Пташине Перо: Акваріумний Світ

Також я провів пару стрімів на ютубі. Розробка гри з нуля на Unreal Engine.

Досягнення року

1000 підписників на YouTube! Дякую всім, хто дивиться мій канал на ютубі! Я створив свій канал у 2020 році! Сьогодні, у листопаді 2025 році, мій канал досяг 1000 підписників! Ще раз дякую всім! Нас вже 1007!

Мій канал: <https://www.youtube.com/@Andrium>

Розпочато роботу над проєктами

Брами левел-дизайнера

#БрамиЛевелДизайнера

#LevelDesignerGates

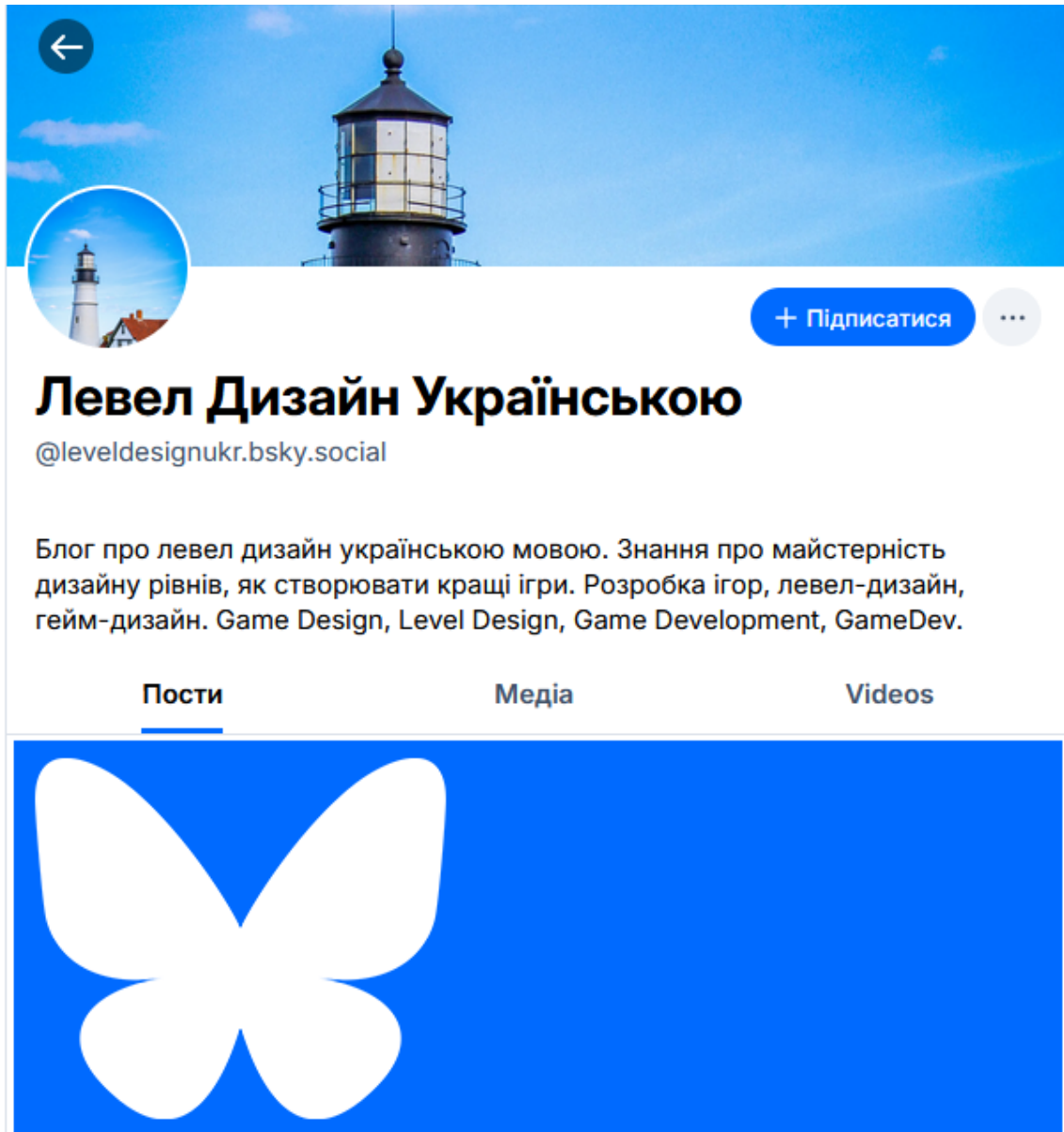
Подробиці там - <https://t.me/ualeveldesign>

Новий блог про бізнес



Andrium Games - Андріум Геймс
<https://t.me/AndriumGames>

Новий блог про левел дизайн



Левел Дизайн Українською

Блог про левел дизайн українською мовою з'являється у соціальній мережі Bluesky! Освітній контент на теми Game Design, Level Design, Game Development.

<https://bsky.app/profile/leveldesignukr.bsky.social>

Резюме

(UKR) Резюме українською мовою

<https://docs.google.com/document/d/1LYST2B8ZrXjt6u0SA7DsPDar8bQcoq52hfjyitaaTDk/>

(ENG) Резюме англійською мовою

<https://docs.google.com/document/d/1GvXfM3Ka0VWhWVg4JWjNdqbXemHxHAgDAoWhkl9R4nQ/>

Портфоліо

(UKR) Портфоліо-презентація своїх робіт з дизайну рівнів українською мовою

<https://docs.google.com/presentation/d/1OtdOO7AyQYjtHyQLaZZuxQ2UyMczLluFhxTLVCHuVCY/>

(ENG) Портфоліо-презентація робіт з левел-дизайну англійською мовою

https://docs.google.com/presentation/d/1fMAUBIf_sZEH98e1B_HNc0VruD84rt3Sn8J64BmveLk/

Портфоліо на власному сайті:

<https://sites.google.com/view/andriimykhaenko/>

Блог - Про дизайн рівнів українською

<https://ualevelldesign.blogspot.com/>

Контакти

- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/andrii-mykhailenko-9a3b401b6/>
- Візитка: <https://uadd.me/Andrium>
- Linktree: <https://linktr.ee/Andrium>

Посилання

Постійне посилання на поточний документ (2026):

<https://docs.google.com/document/d/1QXMjfDsIX3limG-Pqq0lIM3tJdy8Bk1DBtirbSSLbso/>

Замість поезії

Нехай у вас будуть крила. Я згадав про свій старий проєкт, який створив на Unreal Engine 4 у 2021 році. Переглянути

<https://www.youtube.com/watch?v=c3U1RjaIZHk>

Це записано у 2026 році, влітку 2026 року.