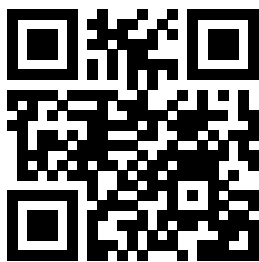
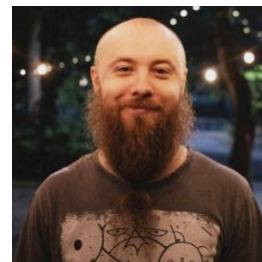


# Михаил Петрошук — Геймдизайнер



Senior  
Россия  
100 000 ₽ (руб/мес)  
Временная работа | Полная занятость | Частичная занятость  
Удаленная работа  
Релокация  
Контакт: [geeklink.io/cv-83920](https://geeklink.io/cv-83920)



## Навыки

геймдизайн, дизайн уровней, написание документации, технический дизайн.

## Опыт работы

### • Socprojekt

2013 - 2014 - Геймдизайнер

Проект: социальное казино (закрыто).  
- проработка элементов игровых механик;  
- создание игрового контента (предметы, квесты, уровни);  
- написание скриптов.

### • Herocraft

2015 - 2017 - Дизайнер уровней

Проекты: Strategy & Tactics: Dark Ages, Armor Age: Tank Wars, World of Dungeons, Game of Drones  
- проработка элементов игровых механик;  
- создание игрового контента (уровни);  
- написание и сопровождение документации.

### • G5 Entertainment

2017 - 2018 - Геймдизайнер

Проект: Mahjong Journey  
- разработка элементов игровых механик;  
- написание и сопровождение документации;  
- расчет игрового баланса;  
- создание игрового контента (уровни);  
- сборка контента.

### • G5 Entertainment

2018 - 2022 - Ведущий геймдизайнер

Проект: Match Town Makeover  
- управление отделом дизайнеров;  
- разработка игровых систем и механик;  
- расчет игрового баланса;  
- работа с аналитикой;  
- написание и сопровождение документации.

- **Wannaplay**

2022 - 2023 - Старший геймдизайнер

Проект: Soccer masters

- разработка игровых систем и механик;
- расчет игрового баланса;
- работа с аналитикой;
- написание и сопровождение документации.

- **Pixup Games**

2023-2024 - Геймдизайнер

Проект: Lily's Town

- разработка игровых систем и механик;
- расчет игрового баланса;
- создание игрового контента;
- работа с аналитикой;
- написание и сопровождение документации.

- **Фриланс**

2023-2024 - Геймдизайнер

Проекты: midcore (NDA)

- создание концептов игр;
- разработка игровых систем и механик;
- расчет игрового баланса;
- создание игрового контента (уровни);
- работа с аналитикой;
- написание и сопровождение документации.

## **Образование**

- **Инженер по специальности "Автоматизация технологических процессов и производств".**

ФГОУ ВПО Калининградский государственный технический университет  
2001 - 2006

## **Обо мне**

В геймдеве уже более 9 лет. Работал как с мобильными, так и с ПК проектами различных жанров. Занимался гейм-дизайном, дизайном уровней, балансом, техническим дизайном. Был ведущим дизайнером на проекте, где выстроил и успешно развил команду дизайнеров от 1 до 8 человек.

Основная экспертиза в казуальных и мидкорных проектах.