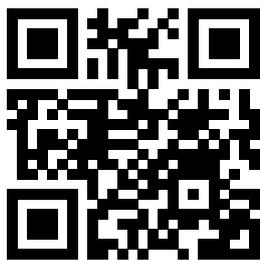


Михаил Петрошук — Геймдизайнер



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



Навыки

геймдизайн, дизайн уровней, написание документации, технический дизайн.

Опыт работы

• Socproekt

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.