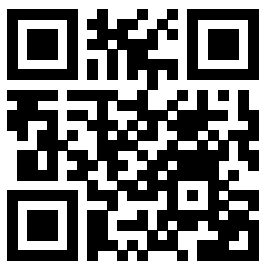
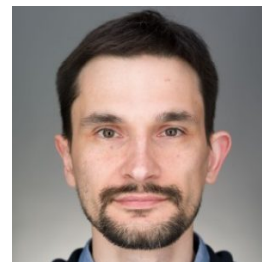


Denis Pigozin — Lead/Senior Game Designer



Team Lead
Россия, Кипр, Сербия, Казахстан, Узбекистан, Грузия, Черногория
2 500 \$ (дол/мес)
Полная занятость
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-94794



Навыки

Game Design, Level-Design, UX.

Опыт работы

• AntsGames

апр. 2021 г. - февр. 2023 г. - Lead Game Designer

Вошел в KOP-команду Ceres: Space game Survival war на этапе концепта с задачей реализовать проект.

- Из краткого концепта была разработана структура игры; описаны геймплейные и монетизационные механики; игровой контент. Набран отдел ГД 4 человека.
- Выпущен прототип проекта собравший хорошие маркетинговые показатели.
- Основной проект выпущен в софт-лонч с контентом на 10+ часов игры.
- После запуска проекта были увеличены метрики покупок, удержания и возврата относительно стартовых.

• LIGHTMAP

апр. 2020 г. - апр. 2021 г. - Senior Gameplay Designer

Принят в проект Pixel Gun 3D: Online Shooter для решения задач улучшения игрового опыта пользователей.

- Разработал и выпустил 3 новых режима игры. Это позволило увеличить время сессии старых игроков, увеличило медийность проекта.
- Доработал поведение ботов, что позволило добавить их в большем количестве режимов и ускорило подбор оппонентов перед матчем.
- Изменил логику туториала, что позволило настраивать воронку отвалов.

• Банк “Точка”

июнь 2018 г. - май 2019 г. - Product Owner/Game designer

Принят с задачами: добавить геймификацию в продукты; создать технологию web-игр.

- Организовал пайплайн работ. Собрал запросы и выпустил три рекламные web-игры с высокими показателями по уникальным игровым сессиям.
- Описал и утвердил документацию по остальным продуктам банка.

• Enplex Games

нояб. 2017 г. - июнь 2018 г. - Senior Game Designer

Принят в команду Population Zero (Survival MMO) на стадии детализации концепта.

- Довел проект до vertical slice; реализовал все основные механики выживания и базовые механики поведения мобов.
- Управлял командой ответственной за создание мира игры (3-5 человек). Создали первый биом и его контент.

- Описал и ввел в игру систему добычи ресурсов их процедурного респауна, смену климатических условий их влияние на персонажа.
- Настроил баланс факторов оказывающих влияние на survival статьи персонажа.

• Cybertime Games

дек. 2010 г. - нояб. 2017 г. - Lead Game Designer/Level Designer

Принят в проект Anomaly Zone (MMOFPS) на стадии ЗБТ.

- Вывел проект в ОБТ; запуск на собственном лаунчере затем в Steam.
- Перевел на FTP-монетизацию. Ввел внутренний магазин; добавил товары и механики; добавил клановую систему.
- Увеличил площадь мира игры в 3 раза. Настроил геймплей и наполнил событиями.
- Собрал команду гейм- и левел-дизайнеров. Обучал, ставил и принимал задачи.
- Участвовал как технический-ГД и левел-дизайнер в проекте ZoneDriver.

• IceHill

апр. 2008 г. - февр. 2010 г. - Game Designer/Level Designer

Принят на позицию левел-дизайнера.

- Выпустил 2 слэшер экшена для РС; работал над хоррор-шутером.
- После реорганизации студии вошел в сокращенную команду работал как ГД.
- Выпустил 2 проекта Vampire Origins, Incredible Express.

Образование

• Дизайн интерьера и графики

УГАХА
2003/2007

Неоконченное

Обо мне

Добрый день!

Мой опыт работы в игровой индустрии больше 15 лет.

Начал с позиции левел-дизайнера, больше семи лет работал лид-ГД.

В качестве лида выпустил и оперировал проектом ММО-шутера, который перевел с подписки на FTP-модель, разработав и внедрив магазин, его наполнение, и внутриигровые услуги.

Также, как лид, начав в команде из 3х человек и имея только питч-документ, вывел в софт-лонч мобильный мидкорный проект.

В этих проектах принимал активное участие в:

- Определении механик геймплея.
- Планировании сроков и очередности работ.
- Выдвигал гипотезы и разрабатывал изменения для увеличения метрик.
- Подбирал, обучал, людей. Управлял работой отделов до 6 человек (в т.ч. состоящим из разных специалистов).
- Отвечал за результат совместной работы команд ТЕХа, АРТа и ГД.

Работая продактом в банке вел параллельно несколько проектов для разных внутренних заказчиков. Собирал техническое задание, отвечал за сроки и поиск исполнителей. Собирал статистику по результативности проектов.

Работая с клиент-серверными играми активно общался с программистами и писал для них технические задания.

Как ГД работал не только с документацией, но и руками, создавая локации, настраивая сущности в движках, правил

таблицы и различные конфиги.

До прихода в ГД занимался графическим дизайном, знаю базу 3D моделирования.