

# Александр Гусаров

Game Developer — Unity · GameMaker · Level Design

Email  
GitHub  
Telegram  
Upwork  
LinkedIn  
Habr

## ОБРАЗОВАНИЕ

### Wargaming Forge

2020  
Level Designer & Balancing

### Сибирский политехнический университет

2017–2018  
Факультет информационных технологий

## НАВЫКИ

### Разработка игр

Unity · GameMaker Studio · C# · GML  
· геймдизайн · левел-дизайн · монетизация

### Мультиплеер и бэкенд

Node.js · WebSockets · мультиплеерная архитектура · P2P · выделенные серверы

### Фронтенд и мобайл

React · React Native · iOS · Android

### Инструменты и платформы

Firebase · Figma · Git · Docker · Google Cloud

### Языки

Русский — родной · Английский — IELTS 7.0 (B2)

## ЯЗЫКИ

### Русский

Родной

### Английский

IELTS 7.0 (B2)

## Обо мне

Разработчик игр с опытом по обе стороны — дизайн и инженерия. Шипил хайпер-казуальные хиты, строил мультиплеерные бэкэнды, проектировал тысячи уровней. Реальные продукты, реальные цифры.

## Ключевые достижения

- Sand Balls — левел-дизайн и механики в мобильном хите с 100M+ скачиваний
- Bhop Jump — построил мультиплеерный бэкенд, \$160K+ выручки в первом квартале
- Lana and Ronen — мобильный тайтл с 1M+ скачиваний
- Спроектировал и сбалансировал 3000+ уровней для мобильных Match-3 и Solitaire игр
- Upwork Top Rated Plus — топ 5% фрилансеров, 20+ успешных проектов

## Опыт

### Project Tech — Software Engineer / Сооснователь

Фев 2017 — Окт 2019

- Основал игровую студию — нанимал разработчиков, вёл переговоры с клиентами, заключал контракты
- Спроектировал и построил мультиплеерный бэкенд для Bhop Jump вдвоём — P2P + выделенные серверы до 16 игроков, \$160K+ выручки в Q1
- Выпустил Lana and Ronen — мобильный тайтл с 1M+ скачиваний
- Выпустил 10+ продуктов — игры, мобильные приложения и бизнес-ПО
- Выступал техлидом — от архитектурных решений до продакшн-кода

Unity, C#, GameMaker, Node.js, WebSockets, React, React Native, Docker, Google Cloud, Firebase

### SayGames — Гейм-дизайнер / Левел-дизайнер

Фев 2020 — Июнь 2020

- Участвовал в разработке Sand Balls (100M+ скачиваний) — проектировал уровни и механики, совместно с разработками создавал и расставлял пропсы на картах
- Участвовал в разработке FlowerKing — та же роль, механики и левел-дизайн
- Улучшил D1-retention на 10% через итеративный метрико-ориентированный дизайн

Unity, Game Design, Level Design, Analytics

### Popside Games — Левел-дизайнер

Июль 2020 — Окт 2020

- Спроектировал и сбалансировал 3000+ уровней для Match-3 и Solitaire в сжатые сроки
- Улучшил completion rate уровней на 15% через итеративное тестирование

Game Design, Level Design

### Udemy — Unity-разработчик (фриланс)

Мар 2021 — Окт 2021

- Разработал приложение для изучения немецкого языка с нуля как фриланс-заказ — 22 категории, ~3000 карточек
- Оптимизировал архитектуру и хранение данных, уменьшил размер с ~3GB до 400MB

Unity, C#, JSON, iOS, Android

### Neosight — Гейм-дизайнер / Левел-дизайнер

Ноя 2021 — Фев 2022

- Написал GDD для 6 мобильных игр — механики, монетизация, прогрессия
- Переработал уровни, UI и онбординг для Park Them All — ежемесячные установки выросли в 30 раз
- Проводил эксперименты по валидации концептов, CTR вырос с 0.4% до 5%

Unity, Game Design, Level Design, Analytics

### SOFTINTERMOB — Unity-разработчик

Ноя 2023 — Июль 2024

- Разработал два companion-приложения (Minecraft и Roblox тематика) от Figma до релиза в App Store
- Унаследовал legacy-кодovou базу — рефакторил архитектуру, переписал парсеры и логику с нуля
- Снизил схожесть кода с другими проектами компании с 95% до 5% через AppRefactor
- Интегрировал Firebase и сторонние SDK, решал проблемы совместимости iOS/Android

*Unity, C#, Firebase, iOS, Android*