

Александр Гусаров

Game Developer — Unity · GameMaker · Level Design

[Email](#) · [GitHub](#) · [Telegram](#) · [Upwork](#) · [LinkedIn](#) · [Habr](#)

ОБО МНЕ

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

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)

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 разрабами 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

ОБРАЗОВАНИЕ

Wargaming Forge, Level Designer & Balancing, 2020

Сибирский политехнический университет, Факультет информационных технологий, 2017–2018

ЯЗЫКИ

Русский — Родной, Английский — IELTS 7.0 (B2)