ИГОРЬ БУРАКОВ

Lead Game Designer | Mobile Casual F2P

Гданьск, Польша | Удалённая работа

cyberboy2611@gmail.com | Telegram: @cyberboy2611 | LinkedIn

Портфолио: UI/UX-макеты

Геймдизайнер с 15 годами опыта в игровой индустрии. Специализация - казуальные мобильные F2P-игры: Match-3, Match-3D, Merge-2, Hidden Object, Strategy и Expeditions. Разрабатываю игровые механики, LiveOps и UI/UX. Есть опыт руководства командой из 5 человек и запуска проекта в soft launch.

Ключевые компетенции

Системный дизайн, LiveOps, дизайн уровней, UI/UX, игровая аналитика, Narrative Design, дизайн-документация и спецификации.

Опыт работы

Finespace **апр. 2025 - сент. 2026**

Lead Game Designer

Mighty Match: 3D Puzzle Game | Match-3D

- Спроектировал LiveOps-события: состязания на серию побед, индивидуальные и командные турниры, кооперативные события с общей целью. Описал условия участия, прогрессию и награды.
- Разработал концепции ивентов для стимулирования расхода внутриигровых ресурсов и увеличения вовлеченности в игру с целью повышения монетизации и удержания игроков.
- Проработал дополнительные мета-механики и их связь с основным Match-3D: объединение предметов (Merge-2), выполнение заказов и восстановление объектов.
- Создавал, проверял и дорабатывал уровни Match-3D для основного режима и ежедневных испытаний; проводил ревью игровых предметов.
- Подготовил дизайн-документацию и требования для разработки, QA и ART отдела: игровые правила, клиентскую и серверную логику, синхронизацию прогресса, онлайн и оффлайн поведения, определение ключевого арта, подбор референсов.
- Проработал пользовательские сценарии, UI/UX и обучение; написал интерфейсные тексты, проверил локализацию и участвовал в приоритизации LiveOps-задач.
- Написал сценарии для режима историй и курировал их визуальную реализацию.

VOKI Games **окт. 2023 - март 2025**

Game Designer (Match-3)

Manor Matters | Match-3, Hidden Object

- Спроектировал механизмы адаптивной сложности и концепции развития геймплея Match-3.
- Сопровождал разработку игровых фич до релиза: графика, анимация, звук и тактильная отдача (haptic feedback).
- Готовил и актуализировал GDD и спецификации; писал тексты для внутриигровых объектов, туториалов и уведомлений.

Опыт работы (продолжение)

Glera Games
сен. 2022 - май 2023

Senior Game Designer

Charmbrook: Merge Adventure и Road Trip | Expeditions, Merge-2

- Разработал цепочки предметов, бустеры и механики Merge-2. В первый месяц после релиза доход от внутриигровых покупок вырос примерно на 10%.
- Создавал интерактивные объекты и механики для экспедиций, проектировал LiveOps-события.
- Разрабатывал UI-концепты и макеты, писал сценарии и внутриигровые тексты.

Fenomen Games
июл. 2015 - авг. 2022

Game Designer

Gods of the Skies | Strategy

- Руководил командой из 5 человек (разработка, арт, анимация) и запустил проект в soft launch.
- Спроектировал структуру игры, ключевые механики и социальные системы: PvP, чаты и турниры; проработал UI/UX, лор и тексты.

Fancy Blast | Match-3

- Спроектировал регулярные LiveOps-события: одиночные и мультиплеерные турниры, временные офферы.
- Разработал чаты, команды и лиги. В первый месяц после запуска социальных функций DAU вырос примерно на 15%.
- Создавал UI/UX-макеты, дизайн-документацию и текстовый контент; координировал работу с переводчиками.

Lucky Jack Story | Puzzle

- Спроектировал структуру геймплея и взаимодействие с окружением; разработал UI/UX-концепты, сценарии и сюжет.

Awem Games
окт. 2011 - июн. 2015

Game Designer

Letters From Nowhere | Hidden Object

- Разработал сюжетные квесты, коллекции и пазловые мини-игры.

Cradle of Empires: | Match-3

- Проектировал UI/UX, готовил техническую документацию и тексты, координировал работу с переводчиками.

Age of Rome | Match-3

- Создавал уровни Match-3, UI/UX-концепты, техническую документацию, занимался проработкой структуры игры.

Cradle of Rome 2 (HD) | Match-3

- Создавал уровни для платного набора и оптимизировал графику для мобильных устройств.

Инструменты

Amplitude, Confluence, Coda, Google Docs, Miro, Figma, Adobe Photoshop, Redmine, Asana, Jira.