

Вознюк Денис Ігорович

Game Designer

+380634758297 (Viber, Telegram)

sentropyd@gmail.com

[Портфоліо](#)

В мене за плечима більш ніж 7 років створення захопливих і веселих ігор для мобільних платформ. Моя сильна сторона це поєднання творчості та математики під час створення нових механік та їх подальшого балансування.

НАВИЧКИ

Game & Level Design

- Створення рівнів, визначення їхнього темпу, налаштування кривої складності
- Ігрова документація всіх типів
- Дизайн UI/UX
- Елементи системного геймдизайну
- Налаштування всіх аспектів економіки гри
- Діалоги і копірайтинг
- Підбір звуків у гру

Game Balance

- Створення таблиць балансу
- Налаштування всіх аспектів економіки гри
- Балансування окремих ігрових механік, зброї, юнітів, тощо

Data Analytics

- Devtodev, Google Analytics, Firebase, BigQuery
- Аналіз вузьких місць в грі, створення аналітичних звітів
- Аналіз метрик ігрових рівнів

Programming

- Базові знання C#, C++, Visual basic
- Візуальне програмування в Unity (PlayMaker)

Management

- Керування командою до 10 людей
- Створення планів розробки, роздача задач і контроль за їх виконанням

ДОСВІД

Game Designer/Developer/Artist, власний проєкт

Травень 2023 - Січень 2024

Food Clash

- Після тривалої роботи в BYV, хотілося спробувати чогось нового, тому я створив невеликий проєкт самостійно. Відкрив для себе візуально програмування у вигляді PlayMaker в Unity. Це було цікаво. :) Також отримав певний досвід в створенні реклами і рекламування застосунку

BYV, Game Designer & Level Designer

Лютий 2019 - Травень 2023

Boom Stick: Bazooka Puzzles

- Створення перших 100 ігрових рівнів.
- Створення контенту для рівнів, створення документації та задач, контроль за їх виконанням.

The Catapult 2: bone masters

- Створення контенту для гри. Практично вся гра (починаючи з 45 до 450 рівня) розроблялася за моєї участі.
- Робота з документацією, створення задач для команди та контроль за її виконанням.
- Плейтести і внесення правок.
- Балансування всіх елементів гри: від економіки до характеристик окремих ворогів.
- Робота з аналітикою (devtodev, firebase, BigQuery). Додавання аналітики в гру (визначення що, коли і як ми відправляємо з гри в аналітику).
- A/B тестування.

The Tank: Stick pocket hill

- На цьому проєкті я виконував функцію Lead Game Designer. Безпосередньо я займався лише ігровим балансом, все інше було на плечах підлеглого гейм дизайнера.

Game Designer/Developer/Artist, власний проєкт

Червень 2018 - Жовтень 2018

Space Battle

- Хотілося відпочити від роботи в команді, тому зайнявся невеликим Roguelike проєкт на космічну тематику. Проєкт був на play market, наразі видалний.

FRIENDLY CACTUS, Game Designer

Листопад 2017 - Червень 2018

Два не випущених Match 2 проєкти

- Створення match 2 рівнів в Unity.
- Робота з документацією (ГДД, Документація по рівням, документація по новим механікам).
- Деконструкт топових проєктів на ринку. Імплементація підходящих механік в наші ігри.

ENIXAN, Game Designer

Листопад 2016 - Листопад 2017

FarmCliff

На цьому проєкті я був єдиним гейм дизайнером. Я займався:

- Ігровим балансом.
- Створення локацій.
- Створення діалогів, історій і іншого нарративу.
- Створенням і налаштуванням нових механік.
- Створення задач для команди і контроль за їх виконанням. Координація роботи команди.

Копірайтер-фрилансер

2013 - 2016

VIDI GROUP, Аналітик

2009 - 2013

ОСВІТА

Національний Університет імені Тараса Шевченка

- **Ступінь магістра** в економіці Отримав в 2010
- **Ступінь бакалавра** в економіці Отримав в 2008