

Контактные сведения

Имя: Антон Крамарь

Дата рождения: 02/12/1983

Адрес: РФ, Ростовская область, г. Таганрог, ул. Панфилова, д. 95Г

Телефон: + 7 (918) 500-76-82

▪ Email: kramaton@gmail.com ▪ Telegram: @Ukiwuki ▪ Discord: ukiwuki

О себе

В игры начал играть еще в 90-х на ZX Spectrum и до сих пор играю в разные и много (открытый профиль в [Steam](#)).

Позже и сам занялся разработкой игр, сначала как любитель, а затем и профессионально в составе студии. С тех пор вложил множество очков развития в различные скиллы: программирование, гейм-дизайн, маркетинг, пиксель-арт.

Сейчас в свободное время делаю коллекционную айдл-игру про планету динозавров, что тусят на десктопе.

Навыки и инструменты

- Гейм-дизайн механик ▪ Системный гейм-дизайн ▪ Прототипирование
- Баланс ▪ Ведение дизайн-документации ▪ Выдача ТЗ
- Unity ▪ C# ▪ DOTs+ECS ▪ Git ▪ Visual Studio ▪ JetBrains Rider
- OneNote ▪ Miro ▪ Notion ▪ Confluence ▪ Trello ▪ Excel/Google Sheets ▪ Machinations
- English C1 ▪ Продвижение инди-игр на PC-платформах
- Adobe Photoshop ▪ Aseprite ▪ Пиксель арт ▪ Adobe Premier

Портфолио

Примеры документации, видео геймплея, билды и прототипы на [GitHub](#)

Опыт работы

С октября 2023, фрилансер

Занимался локализацией игр, среди значимых проектов отмечу *Tarisland*, *Sanabi* и *Dislyte*.

Ноябрь 2021 – Июль 2023, маркетолог в инди-студии *Pigeon Eye Games*.

Занимался продвижением карточного рогалика *Crawlyard*.

Главная задача – набор вишлистов среди релевантной аудитории.

[Примеры](#) документации, что я вел.

Апрель 2011 – Январь 2022, фрилансер

Выполнял различные заказы, связанные с программированием, гейм-дизайном, пиксель-артом, локализацией игр на Rentacoder/Odesk, Weblancer, FL.ru и других порталах.

Июнь 2009 – Апрель 2011, разработчик в студии *Shiny Tales*

Выпускали казуальные и социальные игры для VK и Facebook.

Работал над играми *Тайная Комната*, *Wonderburg*, *Downtown Secrets* как программист.

Январь 2003 – Июнь 2007, разработчик в студии Handy Entertainment

Выпускали игры для КПК Palm и PocketPC

Работал над играми *Tots'n'Togs*, *Xeno Hockey*, *Psycho Path*, *Dreamway* как программист, гейм-диз и пиксель-арт художник.

Образование

Выпускник средней школы #1 г. Азов, 2000 г.

Степень инженера по вычислительным системам и сетям в ЮФУ (ранее ТРТУ), 2005 г.