

## 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](mailto: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](#)). Тогда же и причастился и к разработке игр, сначала как любитель, а затем и профессионально в составе студии. С тех пор вложил множество очков развития в различные скиллы (программирование, пиксель-арт, гейм-дизайн) и стал таким Jack of all trades (but master of none), т.е. типичным инди-разработчиком.

С 2020 года начал систематическое изучение новой для себя области – маркетинг и продвижение – т.к. большинство инди-разработчиков на тот момент не уделяли этому внимание (а зря). Затем совмещал теорию с практикой в инди-студии. Финансы у студии ушли в минус в 2023 г. еще до релиза игры, и я снова вышел в свободный полет. Писал [статьи](#) по теме и делился [опытом](#).

Сейчас делаю в свободное время айдл-игру про планету динозавров, что тусят на десктопе, и ищу работу как маркетолог в студии разработки игр.

## Навыки и инструменты

- English C1 ▪ Social Media Marketing ▪ General public relations ▪ Performance marketing
- PC games market research ▪ Competitor analysis ▪ Ad mediation
- Basic video editing ▪ Adobe Photoshop ▪ Adobe Premiere ▪ Asesprite
- Unity ▪ C# ▪ Game design

## Опыт работы:

**С октября 2023**, фрилансер

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

**Ноябрь 2021 – Июль 2023**, маркетолог в *Pigeon Eye Studio*.

Занимался продвижением карточного рогалика *Crawlyard*.

Главная задача - набор вишлистов среди релевантной аудитории.

- Составил общий и детализированный план продвижения.
- Оформил и оптимизировал Steam-страницу игры.
- Делал трейлеры для игры.
- Вел Twitter, делал посты в Reddit, TikTok, YT Shorts, Coub, Imgur.
- Отслеживал релевантные цифровые фестивали в Steam и подавал туда игру с сопутствующими материалами.
- Подготовил press и media-киты под игру.

- Искал подходящих паблишеров, составил питчдек для рассылки.
- Подготовил базу релевантных стримеров, чья аудитория заинтересована в жанре, для последующей рассылки промокопов.
- Закупал рекламу на Reddit.
- Готовил техзадания на промоарт для художников.

Примеры сопроводительной документации, что я вел.



Динамика фолловеров игры *Crawlyard* в Steam в период, когда я вел игру, график из SteamDB

#### **Апрель 2011 – Январь 2022, фрилансер**

Выполнял различные задания, связанные с программированием, гейм-дизайном, пиксель-артом, затем в основном занимался локализацией игр

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

Выпускали казуальные и социальные игры для VK и Facebook.

Работал над играми *Secret Room*, *Wonderburg*, *Downtown Secrets* как программист и гейм-диз.

#### **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 1&2*, *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.