



Акуличев Юрий Юрьевич

Мужчина

+7 (991) 0548684 — предпочитаемый способ связи • Telegram: @IDemoPlusI

akulichев.gamedesign@gmail.com

Другой сайт: <https://akulichев-gamedesign-portfolio.vercel.app>

Проживает: Череповец

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Гейм-дизайнер (Game Designer, Level Designer, Technical Game Designer)

Специализации:

— Гейм-дизайнер

Занятость: полная занятость

График работы: полный день

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 3 года 1 месяц

Апрель 2022 —
настоящее время
3 года 1 месяц

ООО "ОМЕГА СТУДИО"

Гейм-дизайнер

Проекты:

1. FIRE RAGE — многопользовательский VR-шутер, разработанный для VR-арен.

<https://fire-rage.ru/>

Основные обязанности:

- Полная переработка игры, включающая улучшение геймплея, графики и пользовательского опыта.
- Разработка уровней (Level Design) с учетом баланса, реиграбельности и иммерсивности.
- Подбор игровых ассетов (3D-модели, звуки) для улучшения визуального и аудиального восприятия.
- Улучшение графики и визуальных эффектов, повышение общей эстетики проекта.
- Ведение игровой документации (GDD) и технической спецификации.
- Разработка модульных локаций для быстрой адаптации игры под различные VR-арены.
- Создание кадров и сцен для промо-роликов и рекламных материалов.
- Сборка билдов.

Личные достижения:

- Запуск полностью обновленной версии игры с улучшенным геймплеем и визуалом.
- Рост выручки игры в 3,5 раза после обновления.
- Увеличение количества клиентов в 3 раза после выхода новой версии.
- Успешный старт продаж игры для VR-клубов.
- Значительное улучшение графики, отмеченное как новыми, так и старыми игроками.
- Положительные отзывы от пользователей и VR-клубов о качестве погружения.

Роли в проекте: Гейм-дизайнер(Game Designer), Дизайнер уровней(Level Designer),
Технический дизайнер(Technical Game Designer), Контент-дизайнер(Content Game Designer).

2. VR Moving Platform (5D) — подвижный VR-аттракцион в формате американских горок,

создающий эффект полного погружения.

Основные обязанности:

- Разработка иммерсивного VR-опыта.
- Проектирование уровней и трасс с учетом динамики движения платформы и комфорта игроков.
- Тестирование и отладка уровней для предотвращения дезориентации и укачивания игроков.
- Создание анимаций, повышающих уровень погружения.
- Работа с игровыми ассетами (3D-модели, звуки) для повышения реалистичности окружения.
- Разработка сценариев взаимодействия игроков с окружением и динамических событий на трассе.
- Улучшение пользовательского опыта на основе обратной связи от клиентов и операторов аттракциона.

Личные достижения:

- Успешный релиз подвижной VR-платформы с полноценным контентом.
- Достигнут прогнозируемый эмоциональный отклик у игроков, соответствующий концепции аттракциона.
- Высокий уровень реиграбельности: клиенты возвращаются, чтобы попробовать новые маршруты.
- Оптимизирован баланс между интенсивностью движения и комфортом, что позволило расширить аудиторию пользователей.
- Повышение вовлеченности посетителей VR-зон и рост доходов за счет разнообразия контента.

Роли в проекте: Гейм-дизайнер(Game Designer), Дизайнер уровней(Level Designer), Технический дизайнер(Technical Game Designer), Контент-дизайнер(Content Game Designer).

Апрель 2024 —
Май 2024
2 месяца

Mongrels Team

Гейм-дизайнер

Проекты:

1. Foulbreaker — roguelike-игра с фокусом на реиграбельность.
Присоединился к проекту для помощи в качестве гейм-дизайнера.
<https://store.steampowered.com/app/2774560/Foulbreaker/>

Основные обязанности:

- Анализ игрового процесса и выявление слабых мест.
- Корректировка и доработка уровней.
- Поиск и тестирование критических багов, влияющих на геймплей и пользовательский опыт.
- Формирование видения возможного развития проекта, улучшения механик.

Личные достижения:

- Улучшена игровая динамика.
- Полное устранение багов на уровнях, что повысило их целостность.
- Успешное исправление технических багов, улучшение стабильности игры.
- Разработано видение возможного развития проекта.

Роли в проекте: Гейм-дизайнер(Game Designer), Дизайнер уровней(Level Designer).

Май 2022 —
Июнь 2023
1 год 2 месяца

ASRP

Гейм-мастер

Проекты:

1. ASRP — ролевой (Role Play) проект. Присоединился к команде в качестве гейм-мастера,

отвечая за поддержку RP-атмосферы и вовлечение игроков.

Основные обязанности:

- Разработка и проведение ивентов, усиливающих вовлеченность игроков.
- Мониторинг RP-атмосферы, обеспечение соблюдения игровых правил и лора проекта.
- Создание игровых сценариев, добавляющих глубину ролевому опыту.
- Взаимодействие с игроками: помощь в развитии персонажей, урегулирование конфликтных ситуаций, поддержка новичков.

Личные достижения:

- Повышение удержания игроков благодаря регулярным событиям и улучшенной RP-атмосфере.
- Повышение качества взаимодействия между игроками за счет проработанных игровых сценариев.
- Развитие комьюнити за счет активного вовлечения участников в ролевой процесс.
- Улучшение репутации проекта среди RP-игроков благодаря созданию качественного контента.

Роли в проекте: Гейм-дизайнер(Game Designer), Контент-дизайнер(Content Game Designer), Комьюнити менеджер(Community manager).

Образование

Бакалавр

2024 **Череповецкий государственный университет, Череповец**
Институт информационных технологий, Программная инженерия

Повышение квалификации, курсы

2025	INDIE GAME devtodev, Гейм-дизайн
2025	INTRODUCTION TO GAME DEVELOPMENT devtodev, Гейм-дизайн
2025	HYPER-CASUAL GAMES devtodev, Гейм-дизайн
2025	MOBILE GAME MARKETING devtodev, Гейм-дизайн
2025	КАК ДОВЕСТИ ИГРУ ДО РЕЛИЗА devtodev, Гейм-дизайн
2024	PSYCHOLOGY IN GAME DEVELOPMENT devtodev, Гейм-дизайн

Тесты, экзамены

2025	INTRODUCTION TO GAME DEVELOPMENT devtodev, Гейм-дизайн
2025	HYPER-CASUAL GAMES

2025	INDIE GAME devtodev, Гейм-дизайн
2025	КАК ДОВЕСТИ ИГРУ ДО РЕЛИЗА devtodev, Гейм-дизайн
2025	MOBILE GAME MARKETING devtodev, Гейм-дизайн
2024	PSYCHOLOGY IN GAME DEVELOPMENT devtodev, Гейм-дизайн

Электронные сертификаты

2025	HYPER-CASUAL GAMES INDIE GAME INTRODUCTION TO GAME DEVELOPMENT MOBILE GAME MARKETING КАК ДОВЕСТИ ИГРУ ДО РЕЛИЗА
2024	PSYCHOLOGY IN GAME DEVELOPMENT

Навыки

Знание языков	Русский — Родной Английский — B1 — Средний
---------------	---

Навыки	C# Тестирование Системный подход Unity Google Docs Организаторские навыки Аналитическое мышление Git Game Programming Gamedev Miro Unreal Engine Генерация идей Системное мышление Психология игрока Разработка технических заданий Разработка игровых механик Дизайн уровней Системный гейм-дизайн Дизайн-документация Монетизация игр Гейм-дизайн Game Design Level Design Системный дизайн Игровой баланс Монетизация Игровая аналитика Прототипирование Прототипирование игр
--------	---

Дополнительная информация

Рекомендации	ООО "ОМЕГА СТУДИО" Даниил (Генеральный директор)
Обо мне	<ul style="list-style-type: none">С детства увлекаюсь видеоиграми — понимаю игровые механики, баланс и вовлечение игроков.Имею опыт в создании модификаций.Освоил: редакторы уровней, скрипты, базовое моделирование, основы геймдизайна.Развил креативное мышление, внимание к деталям и аналитический подход.Открыт к критике и использую её для улучшения своей работы.Беру на себя полную ответственность за свои задачи.Участвую в гейм-джемах, организовывая команды.Катаюсь на сноуборде.Стремлюсь создавать проекты, дарящие игрокам яркие эмоции и глубокий опыт.