

ИЛЬЯ ИВАНОВ

LEAD GAME DESIGNER · GAME DIRECTOR

Москва · удалённо / гибрид

Email: ivanov_nord@mail.ru · Telegram: @Ivanovv1 · LinkedIn: linkedin.com/in/ilya-ivanovv · Portfolio: ilyaivanovv.github.io/ru/

ПРОФИЛЬ

Руководитель игрового дизайна с опытом более 6 лет в разработке игровых систем, боевых механик и первого пользовательского опыта. Формирую игровое направление, связываю бой, противников, прогрессию и исследование в целостный опыт, довожу решения от концепции и документации до рабочего билда. Руководил командами дизайнеров и кросс-дисциплинарной работой на PC, Console и VR-проектах.

КЛЮЧЕВАЯ ЭКСПЕРТИЗА

Game direction и системный дизайн · 3C, Combat Design и импакт
Enemy / AI Design, Behavior Tree, FSM · FTUE, UX-аудит и плейтесты
Player Progression и Quest Design · Руководство командой и менторство
Прототипирование в Unreal Engine 5 и Unity · Feature Documentation и постановка задач

ОПЫТ

WATT STUDIO ИЮЛЬ 2025 — ИЮНЬ 2026

Lead Game Designer (Systems & Combat) · GRIMPS

FPS Action-Adventure · PC / Console · Production

- Провёл репивот концепции и сформировал единое игровое направление для боя, исследования и прогрессии.
- Развивал 3C и боевые ощущения; по результатам серии плейтестов переработал оружие, реакции противников и систему импакта — жалобы на слабую обратную связь перестали повторяться.
- Спроектировал Combat Director: роли противников, распределение активных атакующих и правила читаемого группового боя.
- Разработал системную роль голубя-спутника как нарратора, инструмента обучения и источника способностей для боя, исследования и головоломок.
- За 6 месяцев команда выпустила Steam-демо: 30 минут целевой длительности, медиана прохождения 36+ минут, оценка плейтестов 4/5; ролик IGN набрал 20k+ просмотров.

CLAPPER-HEADS ДЕКАБРЬ 2024 — ДЕКАБРЬ 2025

AI / Enemy Designer · Zoochosis

First-Person Horror Simulator · PC / Console · Post-release

- Переработал боевую систему и поведение противников пяти боссов, улучшив читаемость атак и боевых ситуаций.
- Реализовывал поведение через Behavior Tree, Blackboard и FSM: патрулирование, агрессия, уклонение, навигация и реакции на игрока.
- Участвовал в трёх крупных пострелизных обновлениях; пользовательская оценка Steam выровнялась до «В основном положительные».

GFA GAMES АВГУСТ — ОКТЯБРЬ 2024

Game Designer / UX & FTUE · PIONER

Action MMORPG · PC · Early Access

- Провёл UX-аудит FTUE: темпо-ритм, навигация, читаемость задач, порядок обучения и правила взаимодействия с миром.
- Переработал эпизод преследования волками — постановку, маршрут, поведение стаи и аудиовизуальные подсказки; доля выходов снизилась на 15%.
- Формировал задачи для программирования, дизайна уровней, анимации, окружения, UI и звука; сопровождал изменения до повторного тестирования.

HYPETRAIN DIGITAL СЕНТЯБРЬ 2022 — МАЙ 2024

Lead Game Designer · Breathedge: Cosmic Cluck

FPS Action-Adventure · VR / Oculus Quest · Release

- Вёл игровое направление на полном 18-месячном производственном цикле: от концепции и правил систем до релиза и поддержки.
- Руководил командой более чем из пяти дизайнеров; отвечал за найм, развитие сотрудников и единое видение проекта.
- Заложил правила квестовой системы, дизайна уровней, боя и поведения противников; участвовал в балансе и A/B-тестах.
- Наладил межкомандную коммуникацию и сопровождал выпуск нескольких бесплатных DLC.

ITHUB GAMES МАЙ 2022 — АВГУСТ 2024

Lead Game Designer

VR, Web и казуальные проекты

- Руководил дизайнерской командой, формировал концепции, прототипы, игровые системы и документацию.
- Координировал разработку с программированием, искусством и звуком; проводил тестирование, анализ рынка и пострелизную поддержку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОПЫТ

НИЯУ МИФИ · Game Designer / Producer · 2020–2022. Руководил созданием образовательной VR-платформы для подготовки студентов к работе со стендом квантового шифрования.

IGN · Game Designer / Producer · 2021. Выпустил браузерный игровой проект: 17k+ игроков за первую неделю без маркетинга.

Сбер · Unity/C# Intern · 2019–2020. Разработал MVP VR-приложения для постинсультной нейрореабилитации; тестировал решение с врачами и собирал метрики когнитивных функций.

ИНСТРУМЕНТЫ И НАВЫКИ

Unreal Engine 5 · Unity · Blueprint · Behavior Tree · Blackboard · FSM · NavMesh · Git · Jira · Miro · A/B Testing · PC · Console · VR

ОБРАЗОВАНИЕ

Московский психолого-социальный университет · Юриспруденция · 2021

School 21 / École 42 · Цифровые технологии · 2022

ЯЗЫКИ

Русский — родной · Английский — B1