

Анти Данилевский

Продюсер, гейм-дизайнер

gamedis.ru

Местоположение

Проживание: Россия, Москва

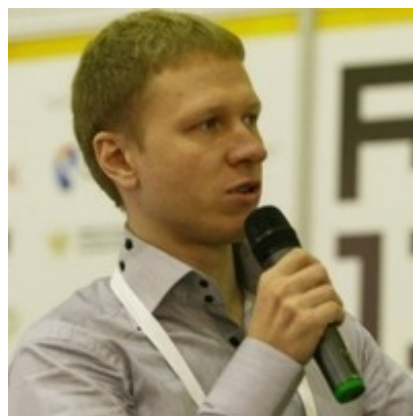
Возраст и стаж

Стаж: 21 год

Возраст: 39 лет

Контактная информация

Мой круг: <https://moikrug.ru/danilevski>



Опыт работы

Ноябрь 2012 –
По наст. время
(6 лет и 6 месяцев)

Fainfusion Games

Продюссер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Ведение проекта "Роял Флэш Покер" для социальных сетей, гейм-дизайн, баланс с нуля.

Декабрь 2010 –
Апрель 2012
(1 год и 5 месяцев)

Dodo Games

Продюсер, гейм-дизайнер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Продюсирование - Гейм-дизайн Достижения: - Полностью переработан баланс и монетизация старого проекта "Говядина", доходность увеличена на 300% - Сформирована новая команда для разработки игр на Unity3D для iOS/Android - С нуля начат новый проект "Divine Space" на Unity3D для iOS/Android (на текущий момент на стадии альфы)

Апрель 2009 –
Октябрь 2010
(1 год и 7 месяцев)

Astrocore Games

Генеральный продюссер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Руководство и гейм-дизайн Достижения: - Создал команду и компанию с нуля - Создал работающую игру с нуля - Реализовал в своей игре очень удачную и эффективную монетизацию Учреждение компании Astrocore Games, Москва. Управление процессом разработки браузерной многопользовательской аркадной он-лайн игры нового поколения под названием "PLANEWARS" (www.planewars.ru). Проект создан при помощи технологии Unity3D. Проект был запущен и успешно работал до момента рейдерского захвата моей компании. Через год после захвата проект был закрыт в силу некомпетентности новых владельцев.

Апрель 2007 –
Апрель 2009
(2 года и 1 месяц)

Carnage.ru

Гейм-дизайнер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

- Развитие проекта, повышение качества и способов монетизации; - Разработка игрового контента, от идеи до финальной реализации; - Аналитика социальных событий в игре и внесение необходимых изменений по результатам анализа; - Работа с сообществом игроков; - Работа над игровым балансом; - Создание игровых локаций; - Работа над дополнительными геймплеями (мини-игры).

Август 2006 –
Апрель 2007
(9 месяцев)

TRANSAS

Гейм-дизайнер
Россия, Санкт-Петербург

Обязанности и достижения

- Работа над игровым контентом для мультимедиа ресторанов "Транс-Форс"; - Разработка многопользовательских игровых площадок, аркадный шутер.

Май 2003 –
Февраль 2006
(2 года и 10 месяцев)

LG Electronics, Inc.

Гейм-дизайнер игр для мобильных устройств
Россия, Санкт-Петербург

Обязанности и достижения

- Разработка игр для мобильных телефонов третьего поколения в компании LG Electronics, Корея; - Разработка игровых концепт-документов; - Создание дизайн документации.

Ноябрь 2000 –
Февраль 2003
(2 года и 4 месяца)

WonderSpecie

Соучредитель, тим лид
Россия, Санкт-Петербург

Обязанности и достижения

- Создание собственной команды и компании; - Создание двух собственных небольших игр; - Продюсирование; - Планирование, менеджмент и управление командой; - Создание полной дизайн-документации;

Январь 1999 –
Октябрь 2000
(1 год и 10 месяцев)

Everrain

Ведущий гейм-дизайнер
Россия, Санкт-Петербург

Обязанности и достижения

- Создание собственной команды для разработки RPG тайтла AAA; - Участие в разработке до демо-версии и получения финансирования (CDE).

Июль 1995 –
Февраль 1996
(8 месяцев)

Леста

Стажер (монтаж видеоматериала, дизайн)

Россия, Санкт-Петербург

Обязанности и достижения

- Монтаж видеоконтента для телеканалов; - Обучение работе в телеиндустрии; - 3D моделирование и обучение.

Май 1994 –
Июль 1995
(1 год и 3 месяца)

Jem Soft Corp. ltd

Стажер - дизайнер уровней, моделер
Россия, Санкт-Петербург

Обязанности и достижения

- Начало трудовой деятельности в геймдеве - обучение азам работы. - Работа в 3DS: моделирование, конвертация объектов в игровой формат, коррекция готового контента; - Базисный гейм-дизайн.

Высшее образование

Январь 1996 –
Январь 2001

Санкт-Петербургский государственный университет кино и телевидения; ВИФФ; ПФТИ; ЛУКВиСК; ЛИКИ

Экранных искусств
Россия, Санкт-Петербург

Специализация и достижения

- Специальность - режиссура компьютерной графики. - 5 лет обучения у разных режиссеров. Гейм-дизайну там не учат. Компьютерной графике - тоже. Поэтому - давай, до свидания, ВУЗ.

О себе

Веду проект Роял Флэш Покер - первый в мире трехмерный покер для социальных сетей.

Скилы, разработка игр:

- Продюсирование игр, ведение самых разных игровых проектов с нуля;
- Управление командой и процессами разработки;
- Выбор правильных векторов развития, принятие стратегических решений;
- Гейм-дизайн от идеи до релиза;
- Опыт работы фрилансерами по всему миру (арт, моделинг, музыка, PR);
- Консультирование сторонних команд по темам гейм-дизайн, игровой баланс, внутриигровая экономика, монетизация;
- Аудит проектов и оценка качества геймд-дизайна, баланса, экономики, монетизации.

Краудфандинг:

- Являюсь создателем самого большого сообщества по Краудфандингу в России "Русские на Кикстартере";
- Соучредитель консалтингового агентства по краудфандингу "Рускик".

Прочее:

Веду блог о гейм-дизайне, управлении и немного о краудфандинге, <http://www.gamedis.ru>

Награды, сертификаты, портфолио, проекты:

Тренинг Личностного Роста в Московском Тренинговом Центре: Основной курс, Продвинутый Курс, Лидерская Программа (золото).

Рекомендательные письма

deleted-147218906

Super Valerchik • знакомый

Мастер своего дела. Один из немногих людей, который знает что не надо делать в разработке онлайн-игр. Буду обращаться за советом и впредь.

Письмо написано 27 июля 2009 в 13:32 • Согласились: 2

Sergey Mars

приложения для социальных сетей. работа - это наше всё) • знакомый

Отличный специалист. Профессионал своего дела. Человек, который действительно знает, как делать онлайн-игры. Всем рекомендую.

Письмо написано 09 июля 2009 в 10:30 • Согласились: 2

Илья Курылев

Управление продуктом, Геймификация • знакомый

Анти один из немногих, кто знает почему люди платят в бесплатных браузерных играх

Письмо написано 09 ноября 2008 в 17:43 • Согласились: 2

Сергей Смирнов

знакомый

Важно, что человек не только блестяще разбирается в своём деле, но и то, что может лаконично и доходчиво раскрыть его суть непосвященным.

Письмо написано 22 июля 2013 в 13:33 • Согласились: 1

«Мой Круг» – вакансии для IT-специалистов