ПОРТФОЛИО

# Теперь портфолио будет тут: https://drseedon.github.io/web_portfolio/

**Астраханцев Максим**
**E-mail:** maxim-as@bk.ru

**Телеграм:** https://t.me/DrSeedon

**GitHub:** ДрСидон (github.com)

**Опыт работы:**

С января 2022г. до января 2023г., компания «ITEO», программист-разработчик на Unity.

С января 2023г. по настоящее время, фриланс разработчик. Unity, Python, AI, Веб-серверы

**Навыки и Компетенции:**

Разработка ПО: Разработка игр, интерактивных приложений на ПК, Android и IOS

Game Design: Балансировка игровой экономики, системы прогрессии, F2P монетизация, симуляция игровых систем, data-driven дизайн, работа с метриками (ROAS, CPI, retention).

Веб-разработка и Хостинг: Развертывание веб-серверов, работа с зарубежным хостингом.

Анализ и Обработка Данных: Парсинг, обработка данных любой сложности, включая нейросетевые методы.

Искусственный Интеллект (AI/ML): LLM, генерация изображений (FaceSwap), генерация текста и голоса (клонирование), создание систем контроля на базе ИИ.

Игровая Разработка: Мультиплеер, внутриигровые покупки, мобильные (Android, iOS) и ПК-игры.

VR/AR: Разработка решений для планшетов (AR) и VR-очков.

Публикация Игр: Опыт выкладки проектов в Google Play и Яндекс Игры.

Интерактивные Решения: Создание стендов для музеев и выставок.

Промышленное ПО: Разработка ПО для расчета данных, обучающие симуляторы (БПЛА).

Криптовалюты: Торговые боты, системы бэктестинга, реальный трейдинг.

**Soft Skills:**

Решение сложных проблем, Самостоятельность, Обучаемость, Работа в команде

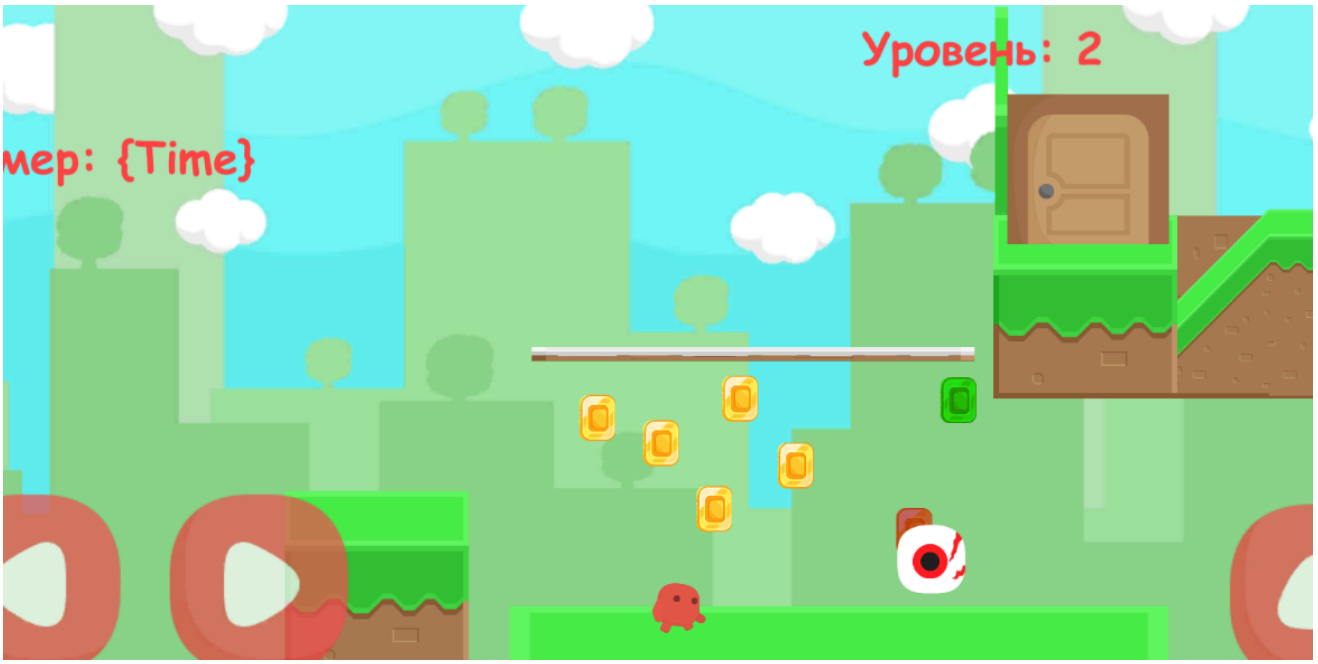
## 2020

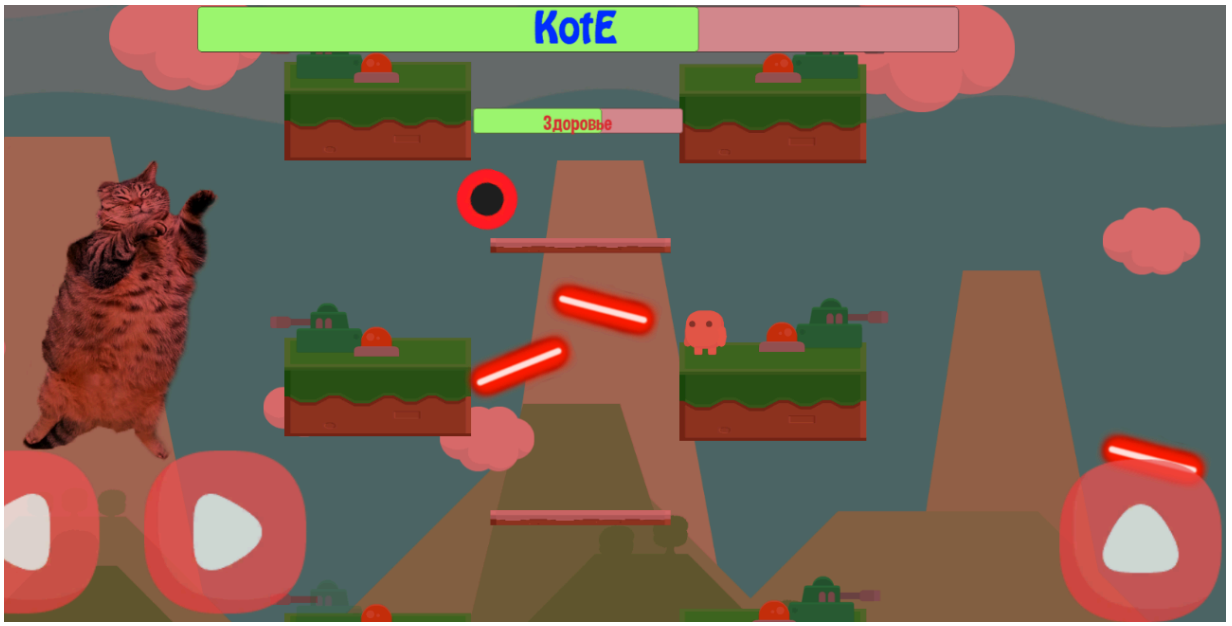
## IUH

Ссылка: Приложения в Google Play – IUH

DrSeedon/HUI: First Unity Game (github.com)

Мой первый проект на Unity, игра 2D платформер. Создавалась с целью изучения движка Unity. Больше о нем в группе [Seedon's Games (vk.com)]. Самые ранние посты именно об этой игре.





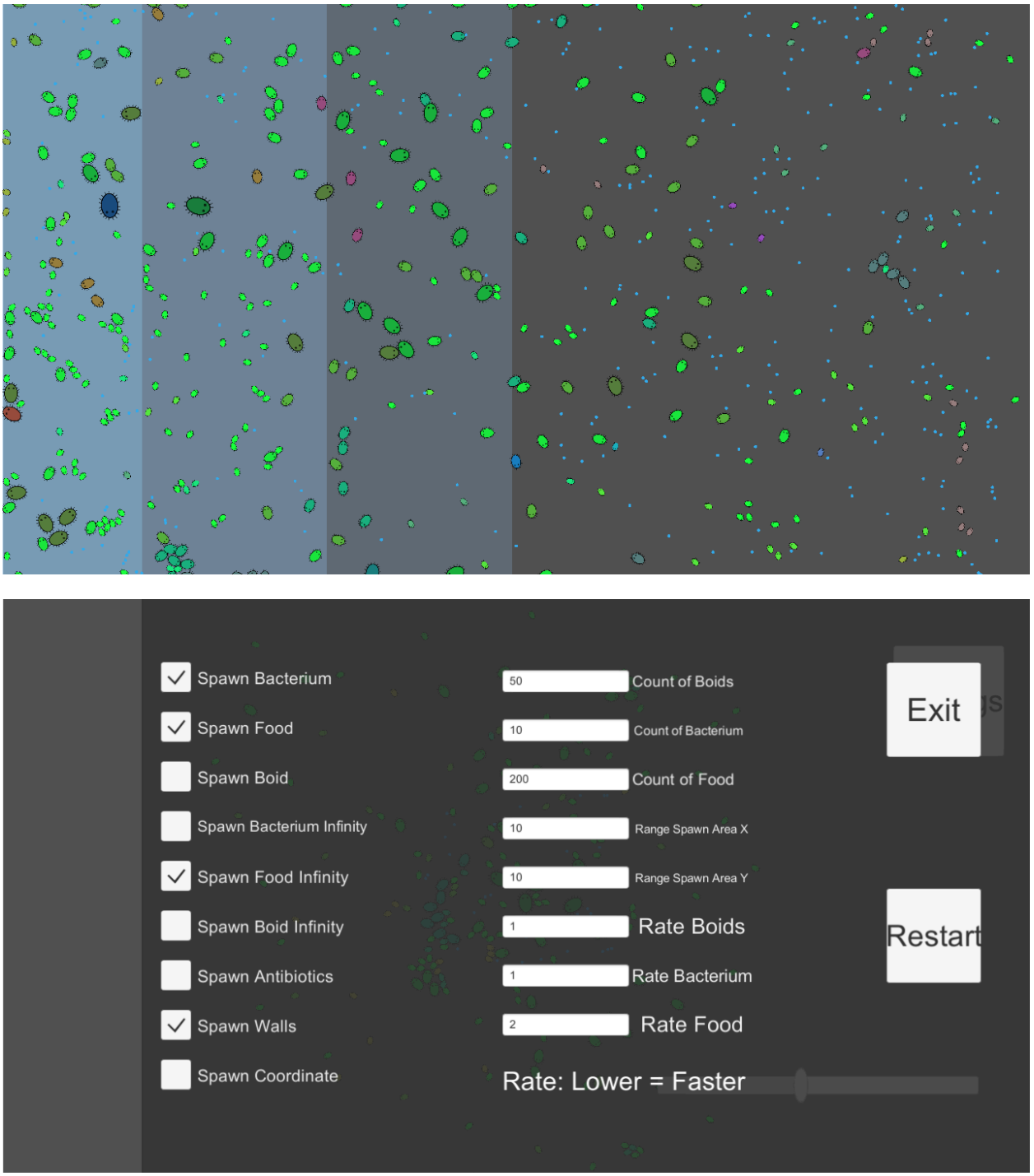

Реализованные фичи:

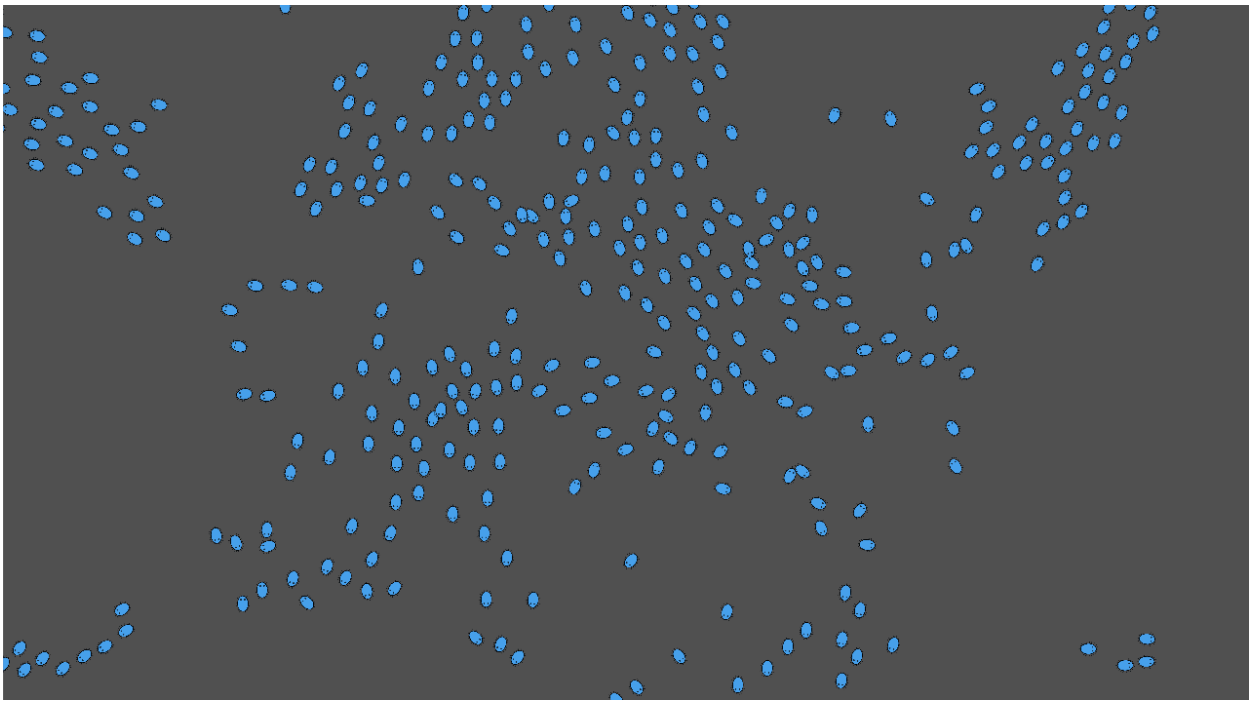
- Каждый уровень имеет особенную механику (11 уровней). От использования различных физических компонентов Unity до пост процесса и эффектов в 2D.
- Босс с 3 стадиями различного поведения
- Процедурная генерация уровней
- Сетевая игра
- Управляемый автомобиль с возможностью залезть и вылезть из него (как в hill climb racing)
- Изменение всей цветовой палитры уровня
- Изменение музыки в зависимости от стадии прохождения уровня
- Магазин скинов для персонажа, включая и покупку за реальные деньги
- Реклама

## Neuronka

Ссылка: Приложения в Google Play – Neuronka

Симулятор бактерий. Каждая имеет собственную нейронную сеть определяющая её поведение. В ходе размножения некоторые связи мутируют, благодаря этому происходит эволюция. Выживают сильнейшие. Еще реализована система Boids. Boids - Wikipedia


Spawn Bacterium
Spawn Food
Spawn Boid
Spawn Bacterium Infinity
Spawn Food Infinity
Spawn Boid Infinity
Spawn Antibiotics
Spawn Walls
Spawn Coordinate
50
Count of Boids
10
Count of Bacterium
200
Count of Food
10
Range Spawn Area X
10
Range Spawn Area Y
1
Rate Boids
1
Rate Bacterium
2
Rate Food
Rate: Lower = Faster
Exit
Restart



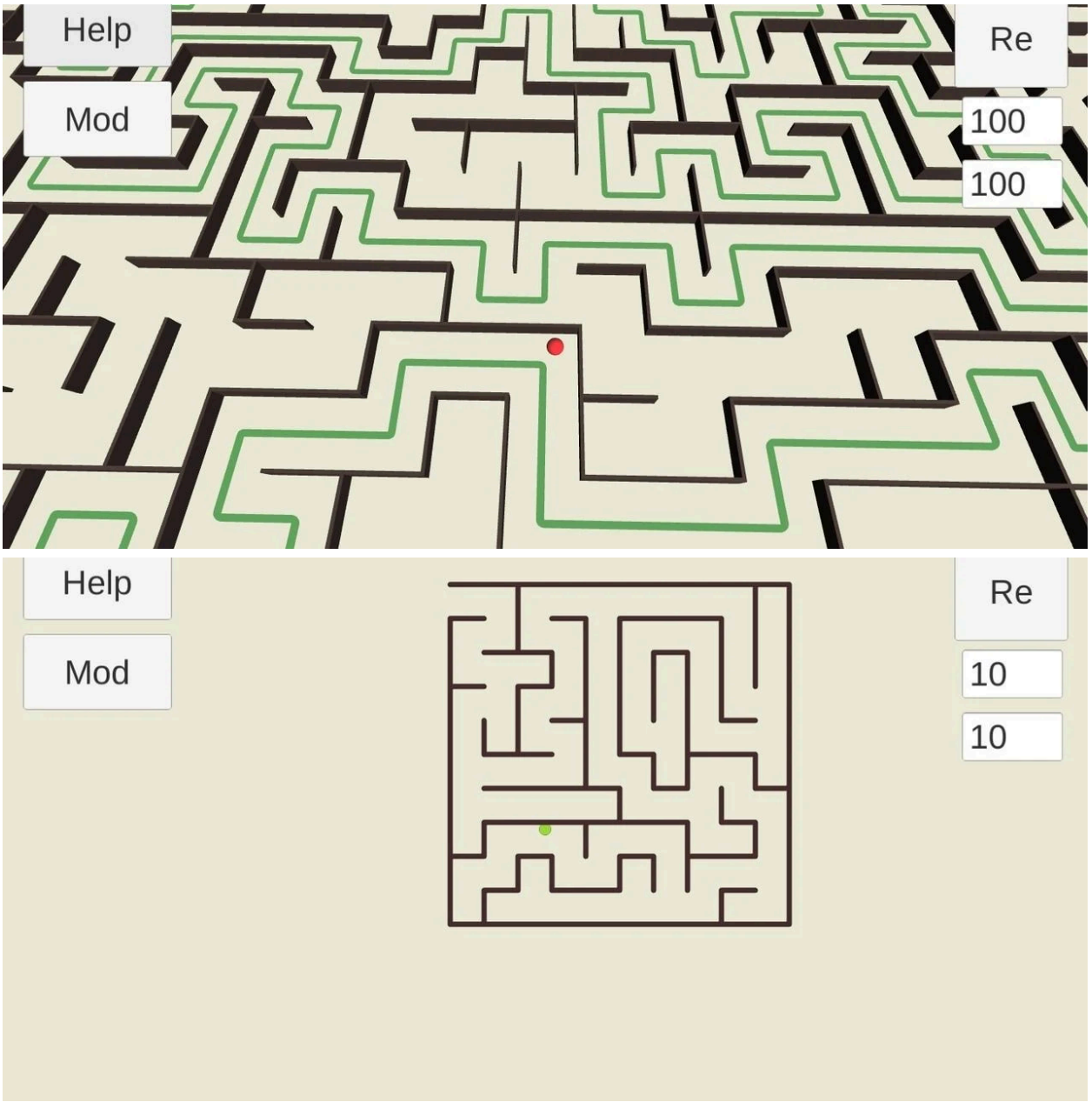
Фичи:

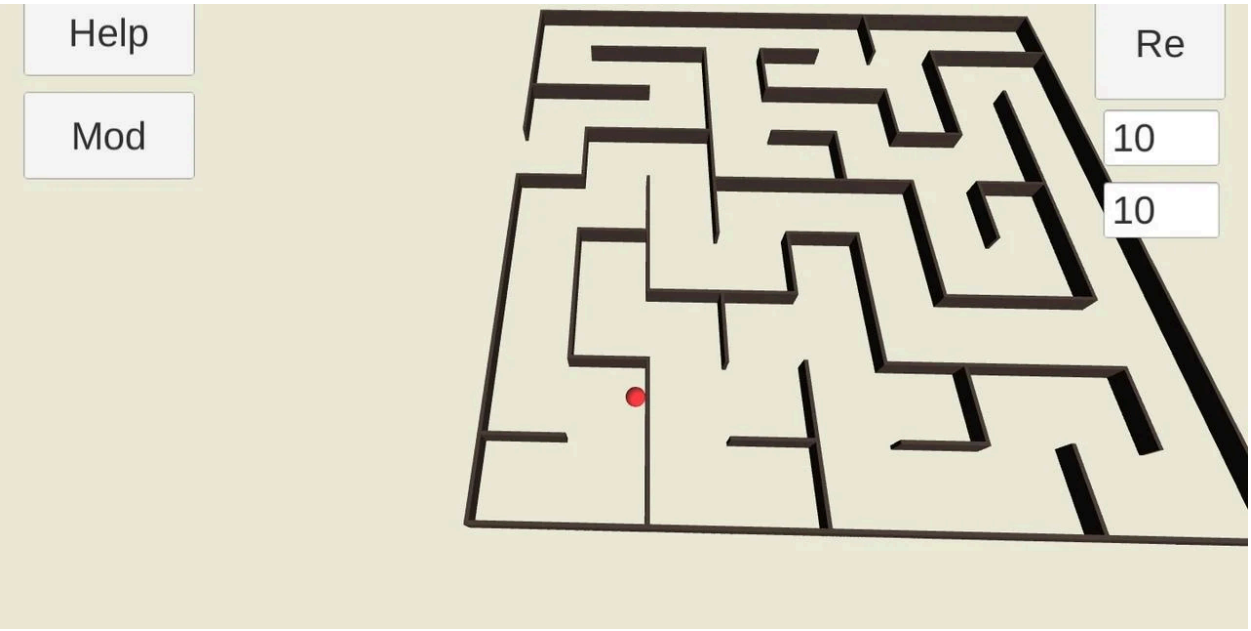
- Настройка всех правил мира
- Создание ядовитой зоны, для которой бактерии нужно развить стойкость к яду.

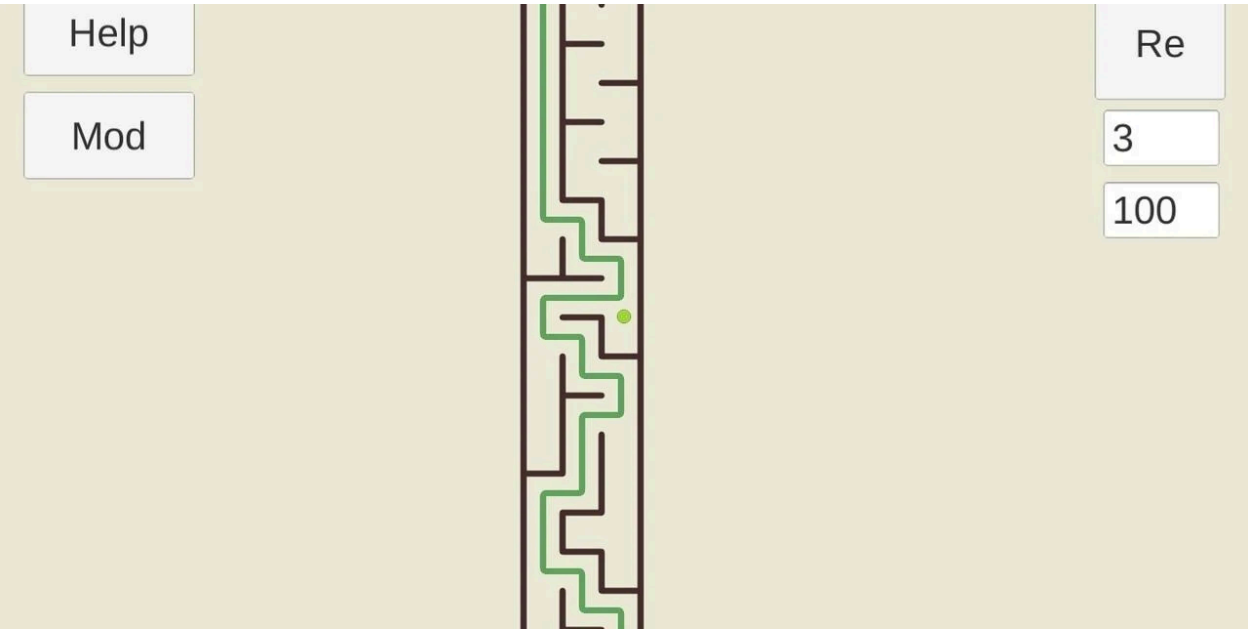
# Simple Mazze

Ссылка: [Приложения в Google Play – Simple Mazze]

Игра про нахождение выхода из лабиринта.






Фичи:

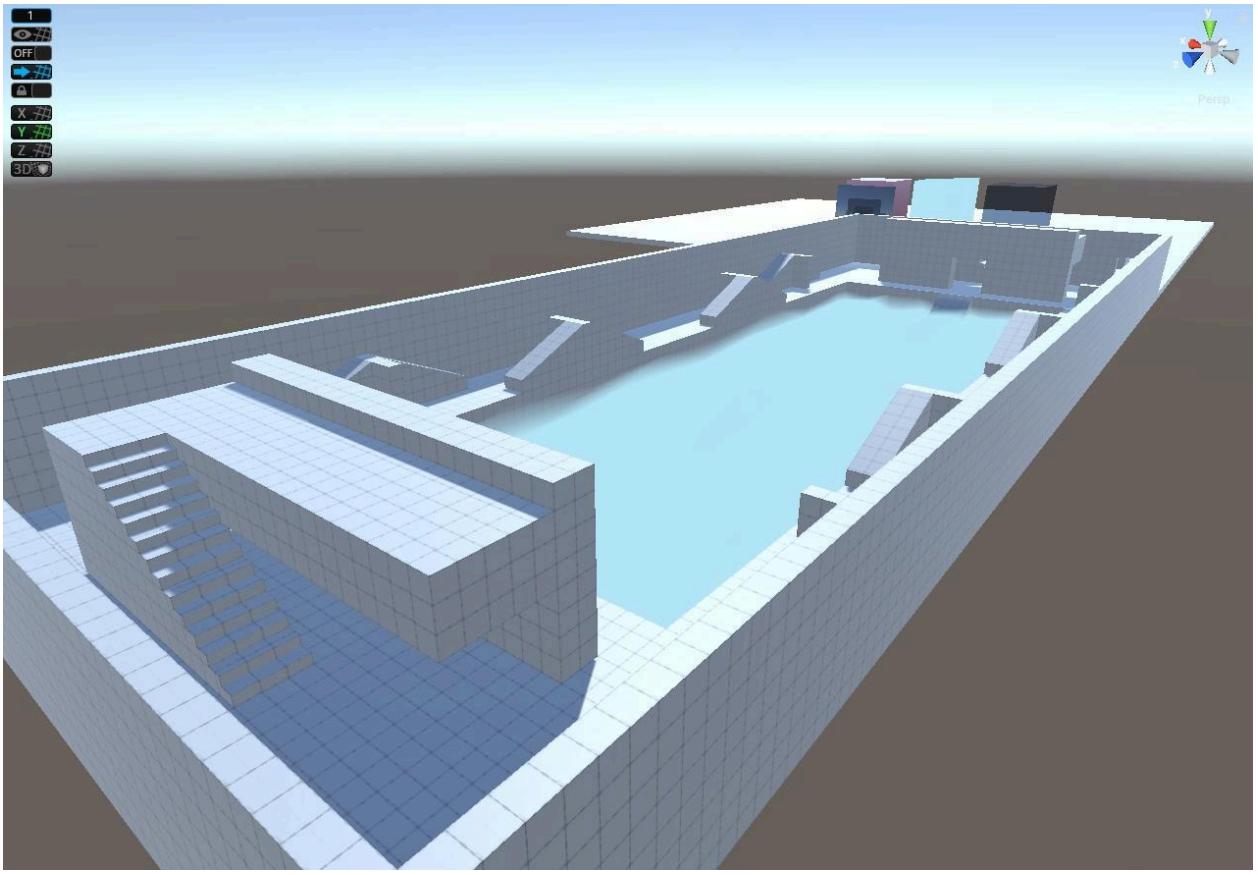
- Создание лабиринта любого размера (в пределах разумного, слишком большие лабиринты будут создаваться очень долго)
- Перехода из 2D режима в режим 3D и обратно
- Поиск пути к выходу из лабиринта

# 2021

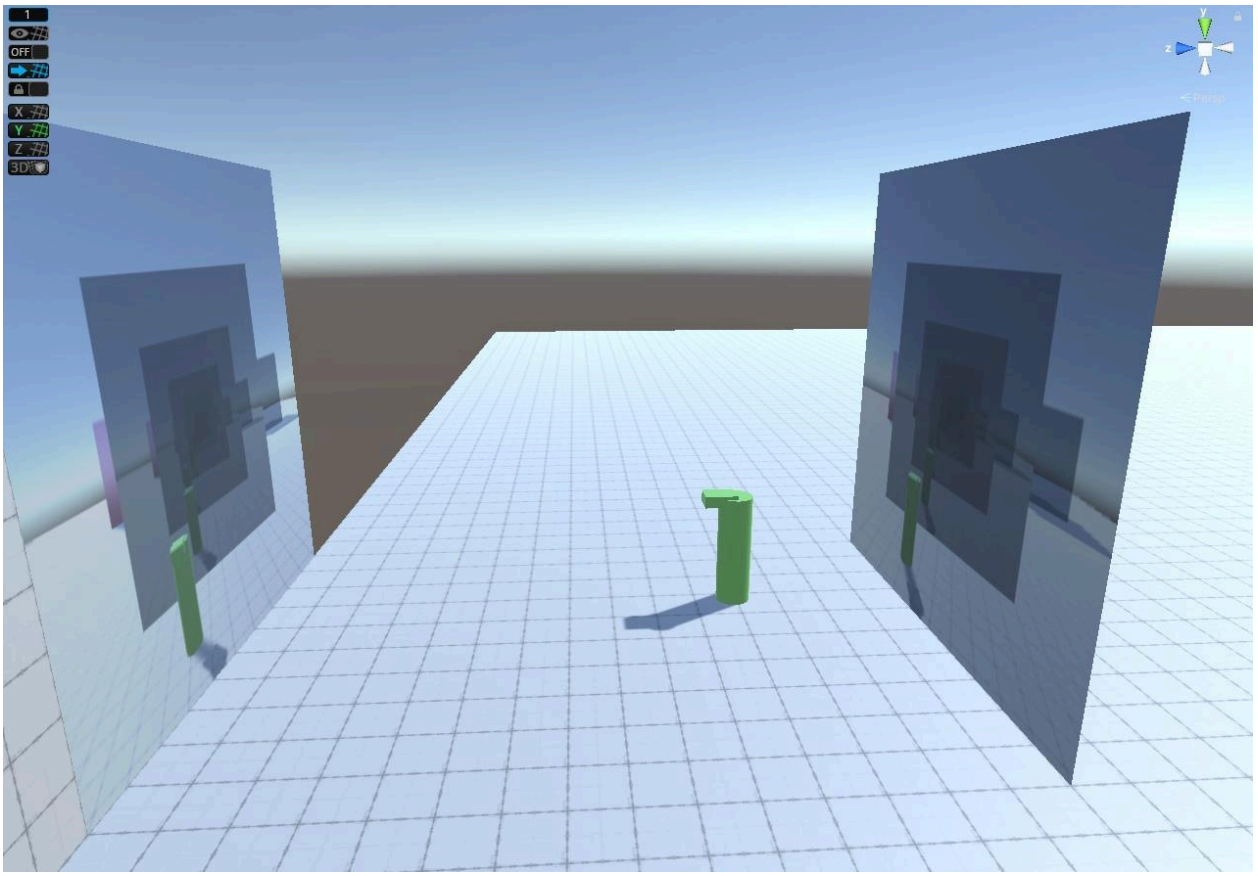
# POLUS

Ссылка: [DrSeedon/POLUS: POLUS game (github.com)]

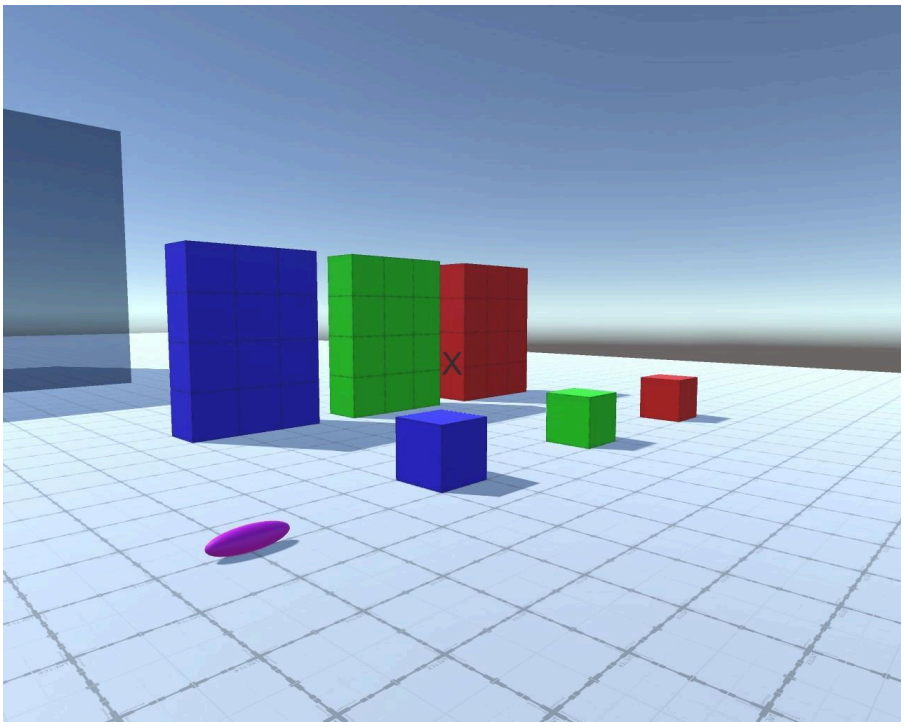
Мой самый большой пет проект в 3D (в 2D были игра IUH). В которой очень много всяких фич реализовывал. Жанр игры песочница, мультиплеер, выживание. Большой акцент на взаимодействии людей друг с другом. В настоящий момент заморожена.

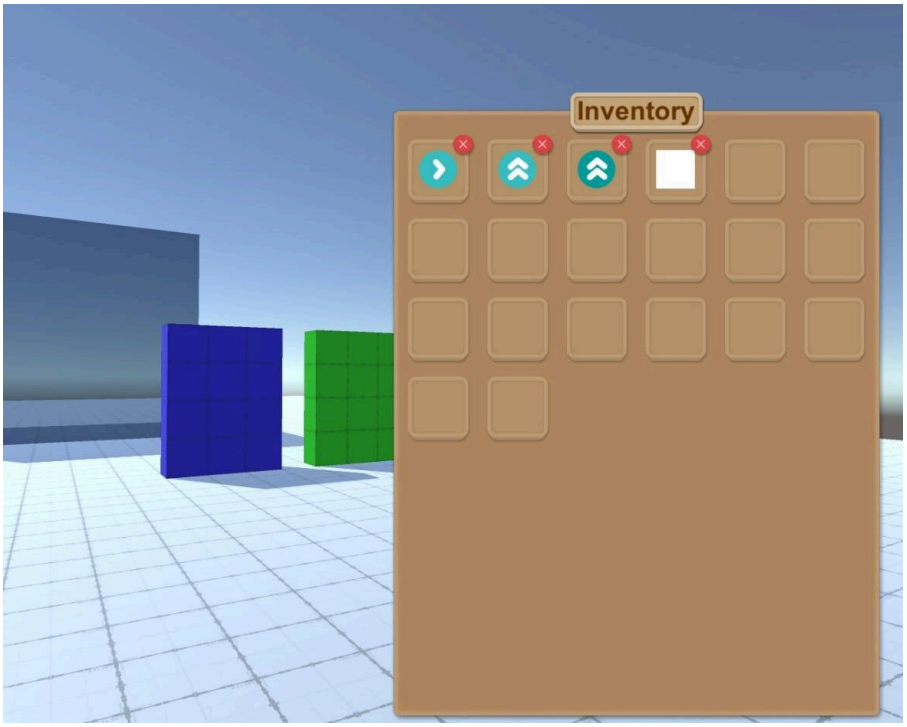



Первый тестовый уровень



Зеркало






Инвентарь и открытие дверей только определённым ключом.

Видео с последней версий тестовой сцены. Добавление мультиплеера: Seedon's Games (vk.com)

Видео с последней версией игры: Seedon's Games (vk.com)

Фичи:

- Процедурная генерация карты мира.
- Реалистичная физика персонажа
- Еще множество мелких фич, все подробнее расписывал в группе

# 2022

## AI_Test

Ссылка: [DrSeedon/AI_Test (github.com)]

Репозиторий для разработки множеств механик и фич.

- Самой первой были тесты с ИИ Unity ML Agents. Создал свою среду и научил ИИ выполнять нужные мне действия.
- Дальше пошли тесты с физикой самолета и удобных управлении им (как в War Thunder). С этим я справился и перенес тесты с самолетов в VR, чтобы можно было в очках полетать, тоже удачно.
- Симуляция жизни города. Использовал NavMeshAgent для пешеходов и автомобилей и задал им разные зоны для перемещения. И затем путем поиска рандомной точки на карте они перемещаются и создают оживленное движение.

## ● VR

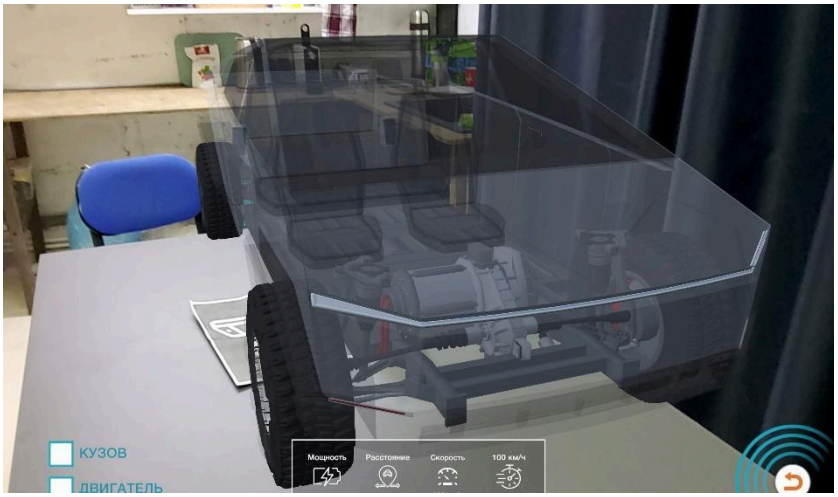
Много работал с VR и создавал VR туры по разным местам. Наводим джойстик на метку, нажимаем и перемещаемся в другое место. С добавлением различных плашек с текстом и прочей инфы.

Опыт в Hand Tracking и взаимодействии руками с виртуальными объектами. И много работ с созданием иммерсивной сцены в VR путем физических рук, с помощью которых нельзя проваливаться сквозь предметы, но можно и брать их руками и толкать. Так же скалолазание и использование различных предметов.

## ARTeslaCyberTruck

AR Tesla CyberTruck создает модель автомобиля Tesla CyberTruck. Есть возможность походить вокруг и заглянуть внутрь машины, менять её размер и положение в пространстве. Изначально при первом запуске необходимо отсканировать окружение, для хорошей работы трекинга. Затем камеру подносят к метке, которая и создает модель машины. Метку можно перемещать или вообще убрать и тогда машина будет стараться ориентироваться на данные первоначального сканирования.

Тут же реализована возможность делать фотографию с камеры вместе с машиной и выкладыванием её в альбом в ВКонтакте.



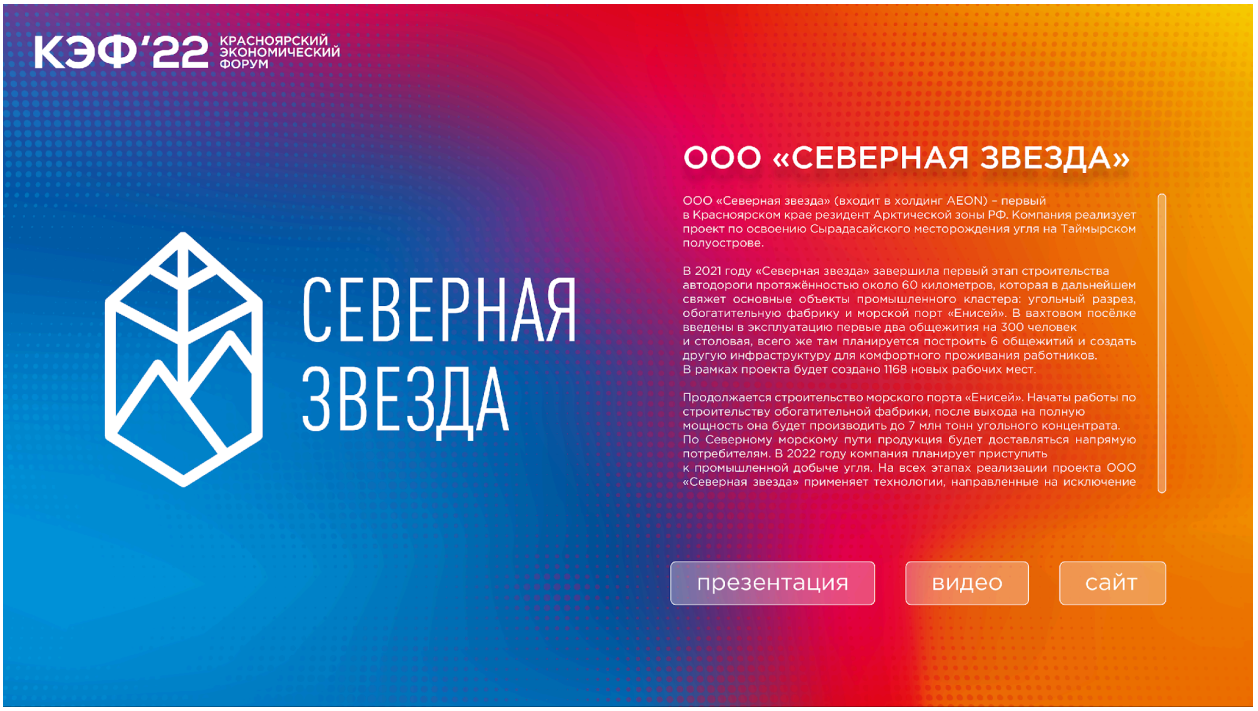


# Интерактивные приложения для стендов

## Партнеры КЭФ

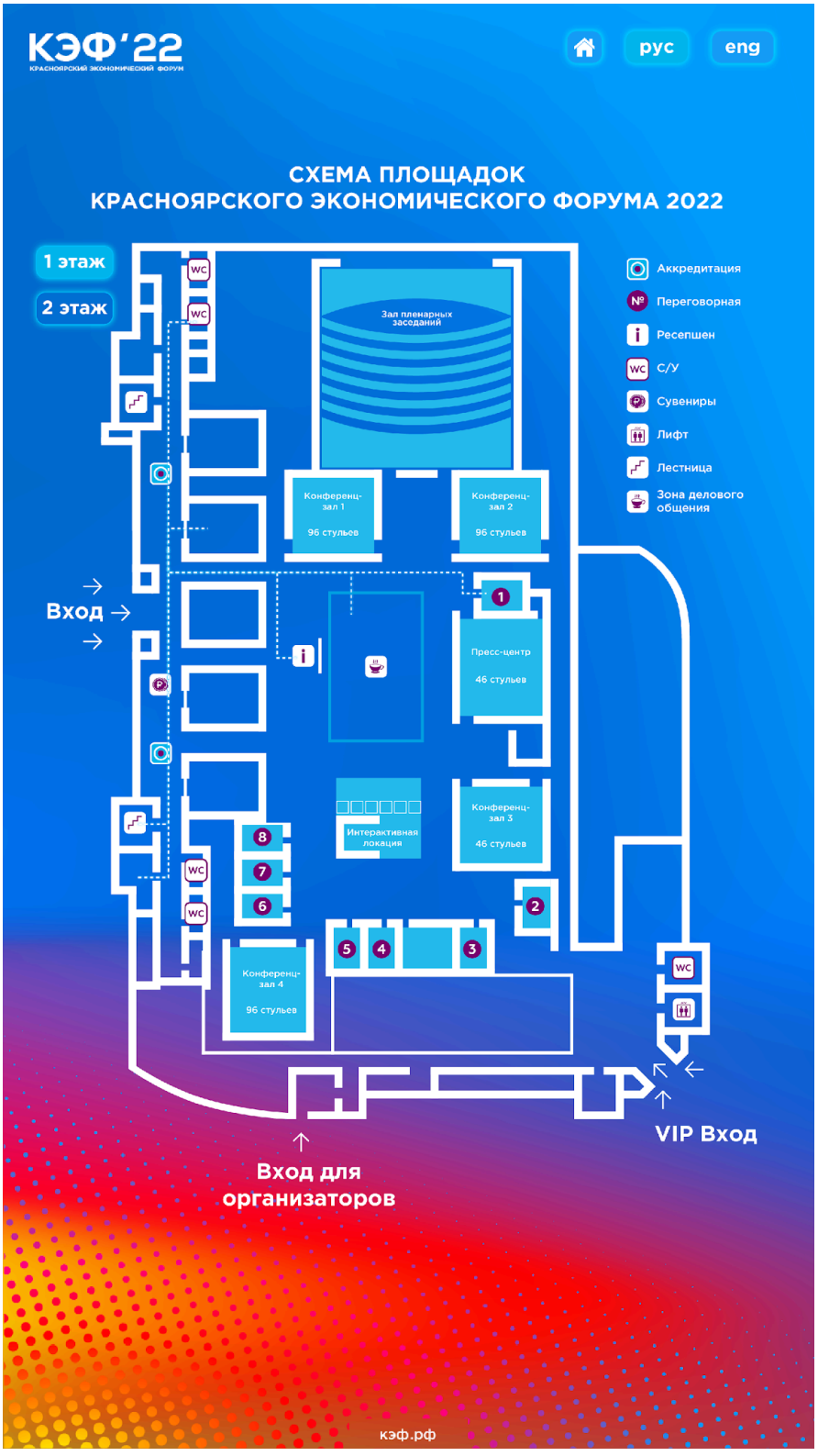
В начале большая плашка с кнопками при нажатии на которых открывается плашка с информацией о партнере, а так же кнопками для открытия слайдшоу и видеоплеера с видеороликом. Весь текст, картинки, видео берутся из папки проекта и чтобы что-то поменять не требуется менять билд.

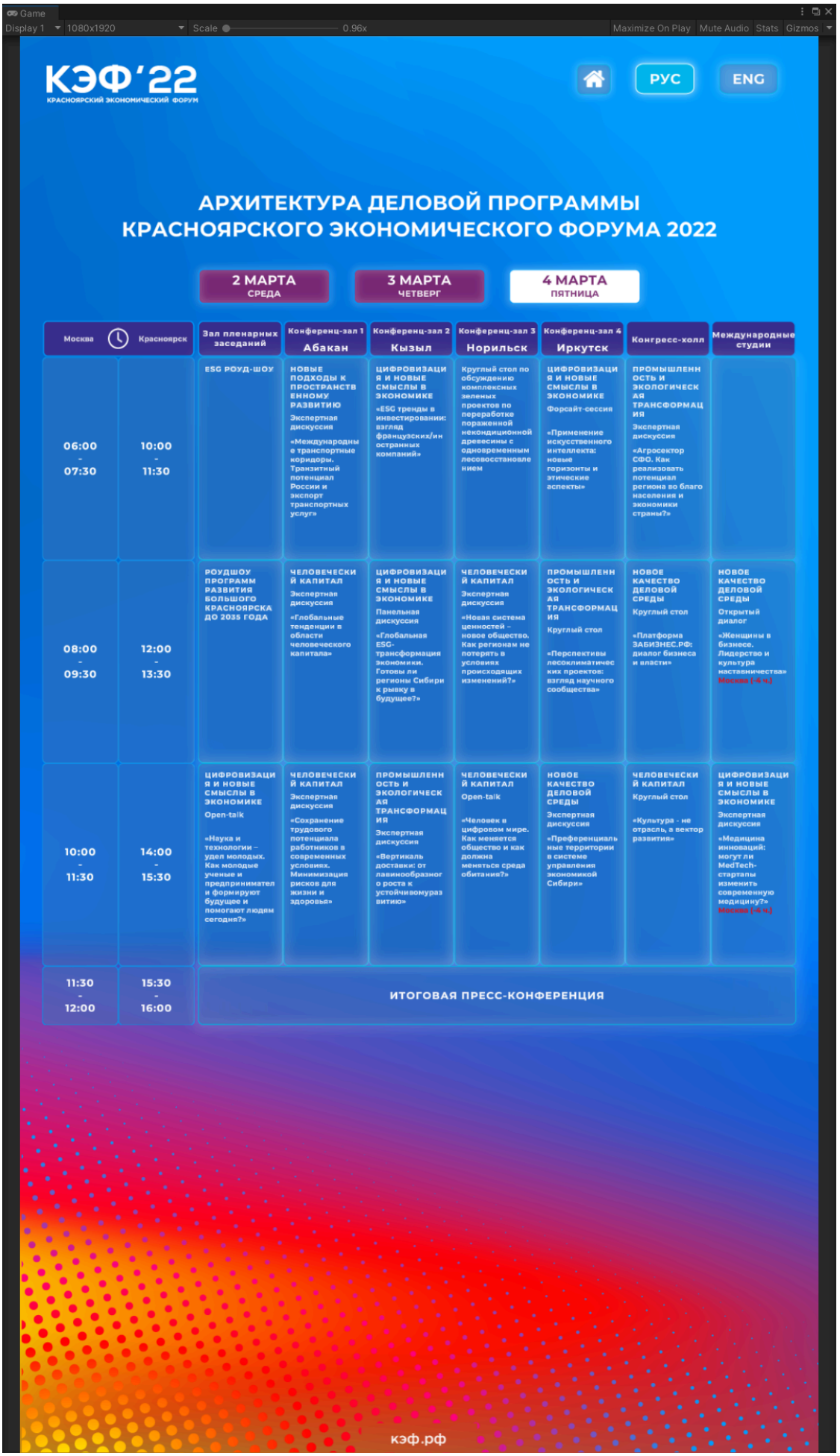


# Навигация КЭФ

Приложение для вертикальных стендов. Две информационных окна. Расписание и Схема. В расписании находятся программа мероприятий их время и место. При нажатии на мероприятие приложение перейдет в Схему и проведет маршрут до нее. Также в Схеме можно кликать на легенду и будет так же проводится маршрут. Всего таких стендов было 5 и каждый корректно располагался на карте.




Game
Display 1
1080x1920
Scale
0.96x
Maximize On Play
Mute Audio
Stats
Gizmos
КЭФ'22
КРАСНОЯРСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФОРУМ
РУС
ENG
АРХИТЕКТУРА ДЕЛОВОЙ ПРОГРАММЫ
КРАСНОЯРСКОГО ЭКОНОМИЧЕСКОГО ФОРУМА 2022
2 МАРТА
СРЕДА
3 МАРТА
ЧЕТВЕРГ
4 МАРТА
ПЯТНИЦА
Москва
Красноярск
Зал пленарных заседаний
Конференц-зал 1
Абакан
Конференц-зал 2
Кызыл
Конференц-зал 3
Норильск
Конференц-зал 4
Иркутск
Конгресс-холл
Международные студии
06:00 - 07:30
10:00 - 11:30
ESG РОУД-ШОУ
НОВЫЕ ПОДХОДЫ К ПРОСТРАНСТВЕННОМУ РАЗВИТИЮ
Экспертная дискуссия
«Международные транспортные коридоры. Транзитный потенциал России и экспорт транспортных услуг»
ЦИФРОВИЗАЦИЯ И НОВЫЕ СМЫСЛЫ В ЭКОНОМИКЕ
«ESG тренды в инвестировании: взгляд французских/иностранных компаний»
Круглый стол по обсуждению комплексных зеленых проектов по переработке пораженной некондиционной древесины с одновременным лесовосстановлением
ЦИФРОВИЗАЦИЯ И НОВЫЕ СМЫСЛЫ В ЭКОНОМИКЕ
Форсайт-сессия
«Применение искусственного интеллекта: новые горизонты и этические аспекты»
ПРОМЫШЛЕННОСТЬ И ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ
Экспертная дискуссия
«Агросектор СФО. Как реализовать потенциал региона во благо населения и экономики страны?»
08:00 - 09:30
12:00 - 13:30
РОУДШОУ ПРОГРАММ РАЗВИТИЯ БОЛЬШОГО КРАСНОЯРСКА ДО 2035 ГОДА
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КАПИТАЛ
Экспертная дискуссия
«Глобальные тенденции в области человеческого капитала»
ЦИФРОВИЗАЦИЯ И НОВЫЕ СМЫСЛЫ В ЭКОНОМИКЕ
Панельная дискуссия
«Глобальная ESG-трансформация экономики. Готовы ли регионы Сибири к рывку в будущее?»
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КАПИТАЛ
Экспертная дискуссия
«Новая система ценностей – новое общество. Как регионам не потерять в условиях происходящих изменений?»
ПРОМЫШЛЕННОСТЬ И ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ
Круглый стол
«Перспективы лесоклиматических проектов: взгляд научного сообщества»
НОВОЕ КАЧЕСТВО ДЕЛОВОЙ СРЕДЫ
Круглый стол
«Платформа ЗАБИЗНЕС.РФ: диалог бизнеса и власти»
НОВОЕ КАЧЕСТВО ДЕЛОВОЙ СРЕДЫ
Открытый диалог
«Женщины в бизнесе. Лидерство и культура наставничества»
Москва (-6 ч.)
10:00 - 11:30
14:00 - 15:30
ЦИФРОВИЗАЦИЯ И НОВЫЕ СМЫСЛЫ В ЭКОНОМИКЕ
Open-talk
«Наука и технологии – удел молодых. Как молодые ученые и предприниматели формируют будущее и помогают людям сегодня?»
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КАПИТАЛ
Экспертная дискуссия
«Сохранение трудового потенциала работников в современных условиях. Минимизация рисков для жизни и здоровья»
ПРОМЫШЛЕННОСТЬ И ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ
Экспертная дискуссия
«Вертикаль доставки: от лавинообразного роста к устойчивому развитию»
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КАПИТАЛ
Open-talk
«Человек в цифровом мире. Как меняется общество и как должна меняться среда обитания?»
НОВОЕ КАЧЕСТВО ДЕЛОВОЙ СРЕДЫ
Экспертная дискуссия
«Преференциальные территории в системе управления экономикой Сибири»
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КАПИТАЛ
Круглый стол
«Культура - не отрасль, а вектор развития»
ЦИФРОВИЗАЦИЯ И НОВЫЕ СМЫСЛЫ В ЭКОНОМИКЕ
Экспертная дискуссия
«Медицина инноваций: могут ли MedTech-стартапы изменить современную медицину?»
Москва (-6 ч.)
11:30 - 12:00
15:30 - 16:00
ИТОГОВАЯ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ
кэф.рф

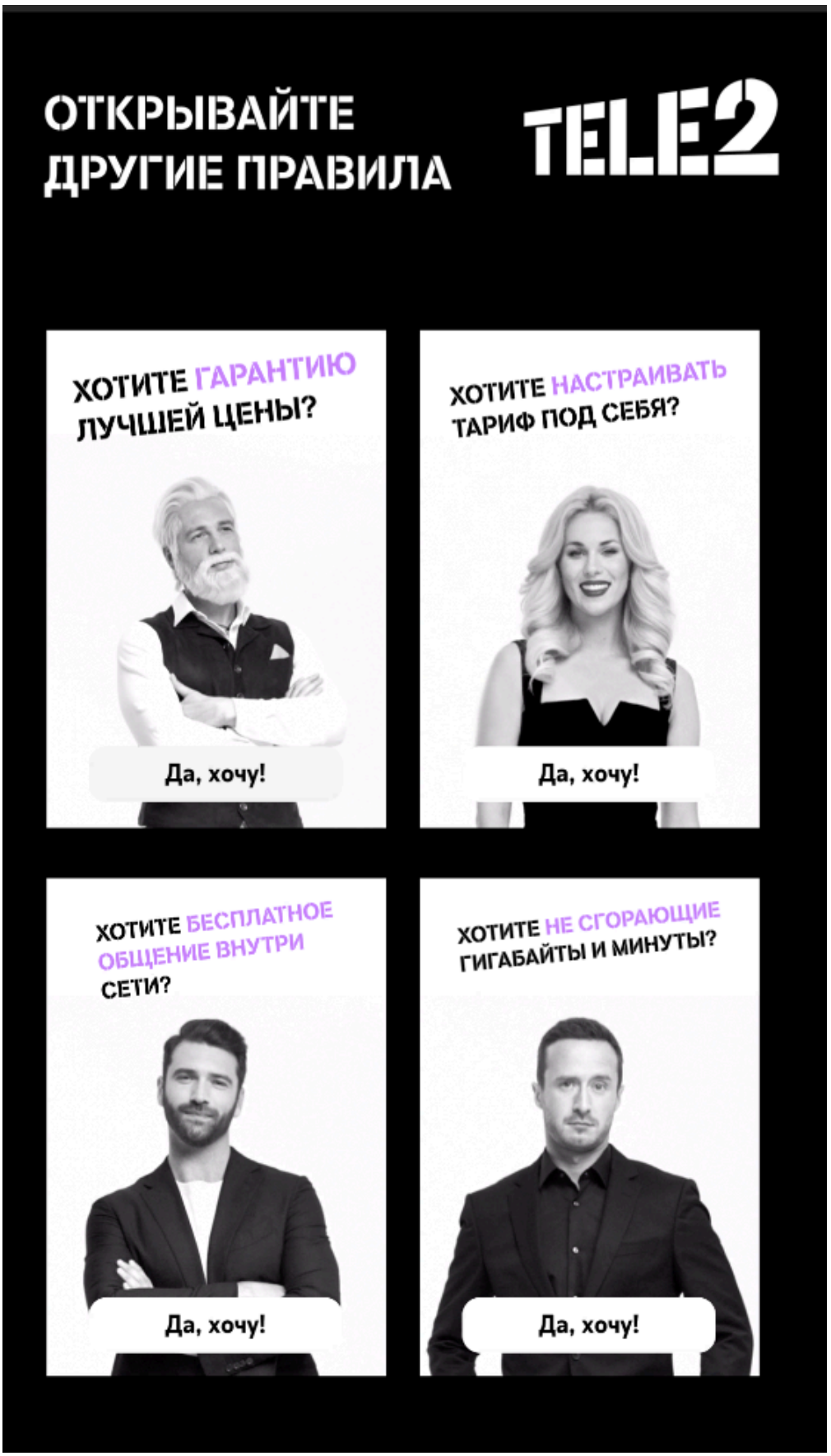

рус
eng
КЭФ'21
КРАСНОЯРСКИЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ
ФОРУМ
Программа
Схема
Схема
кэф21.рф

# Tele2

Коллаж сменяющихся фоток. Все фотки асинхронно загружаются из папки и без повторений выводятся на экран.



Приложение для планшета с 4 кнопками. При нажатии на кнопку выполняется osc запрос к программе Resolume, которая запускает нужный видеоролик на большом экране



# Калькулятор

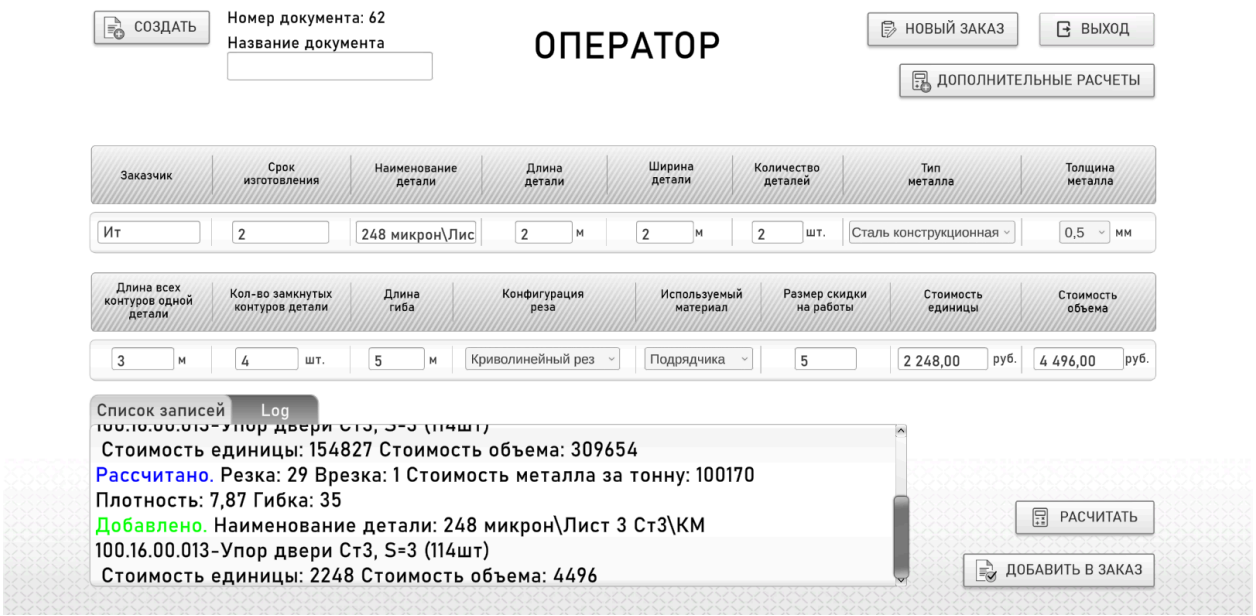
Калькулятор для расчёта стоимости изделия. Есть два режима: оператор и инженер. Все данные нужны для формулы расчета стоимости

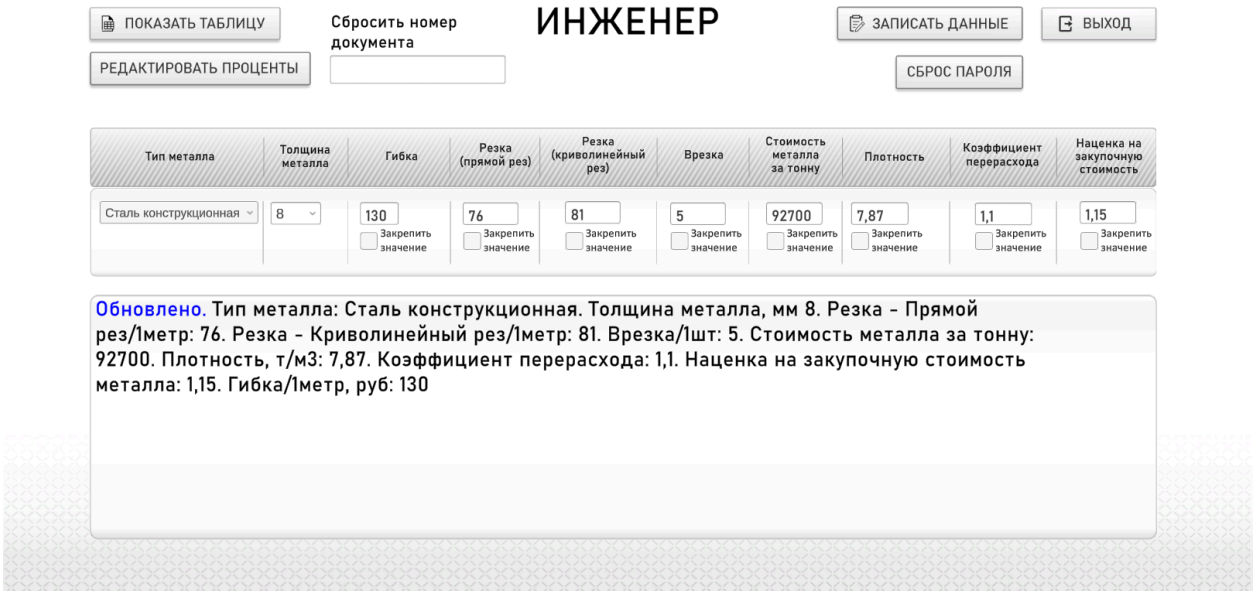
В инженере мы можем:

- Добавлять расчетные данные
- Просматривать все данные

В операторе мы можем:

- Вписывать нужные данные в поля и рассчитывать стоимость и добавлять в заказ
- Просматривать дополнительные расчеты по этому заказу
- Создавать PDF документ с нашим заказом.



НАЗАД

Тип металла: Сталь конструкционная

# ИНЖЕНЕР

ВЫХОД

| толщина, мм | гибка / 1 метр, руб | резка (прямой рез)/ 1 метр, руб. | резка (криволинейный рез)/ 1 метр, руб. | врезка / 1 шт., руб. | Стоимость металла за тонну, руб. | Полотность, т/м³ | Коэффициент перерасхода | Наценка на закупочную стоимость металла |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0,5 | 35 | 16 | 29 | 1 | 100170 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 0,55 | 35 | 16 | 29 | 1 | 100170 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 0,7 | 35 | 16 | 29 | 1 | 99440 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 1 | 35 | 16 | 29 | 1 | 99440 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 1,2 | 35 | 19 | 31 | 1 | 96600 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 1,4 | 35 | 19 | 31 | 1 | 96600 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 1,5 | 35 | 19 | 31 | 1 | 97650 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 2 | 36 | 21 | 32 | 1 | 94070 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 3 | 38 | 28 | 37 | 1 | 93150 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 4 | 45 | 40 | 46 | 2 | 92700 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 5 | 50 | 53 | 58 | 3 | 92700 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 6 | 60 | 64 | 65 | 4 | 92700 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 8 | 130 | 76 | 81 | 5 | 92700 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 10 | 180 | 93 | 97 | 9 | 92700 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 12 | 250 | 120 | 123 | 19 | 97850 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 14 | 250 | 133 | 137 | 29 | 102900 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |
| 16 | 250 | 139 | 144 | 57 | 102900 | 7,87 | 1,1 | 1,15 |

**Заказчик:** ит

**Срок изготовления:** 2 рабочих дней с момента поступления оплаты на расчетный счет подрядчика, если иное не согласовано в договоре.

| №п/п | Наименование детали | Габаритные размеры детали в развертке, м. | Количество деталей, шт. | Тип металла | Толщина металла, мм | Длина гиба, м. | Используемый материал | Скидка на услуги | Стоимость единицы | Стоимость объёма |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 2 x 2 | 2 | Сталь конструкционная | 0,5 | 2 | Подрядчика | 2% | 2 122,00 ₽ | 4 244,00 ₽ |

**Итого стоимость изготовления металлических изделий (без НДС):** **4 244,00 ₽**

**НДС не облагается в связи с применением УСН на основании статьи 346.11 НК РФ**

| №п/п | Стоимость материалов | Стоимость металла | Наценка на закупочную стоимость металла | Стоимость услуг | ФОТ оператора, включая НДФЛ, ЕСН (30,2%), час 10,7% | ФОТ подсобного рабочего, включая НДФЛ, ЕСН (30,2%), час 7,3 | Накладные расходы 51,9% | Амортизация оборудования 10,1% | ПН, 20% |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 988,99 | 3 468,69 | 520,30 | 254,80 | 27,26 | 18,60 | 132,24 | 25,73 | 50,96 |
| Итого | 3 988,99 | 3 468,69 | 520,30 | 254,80 | 27,26 | 18,60 | 132,24 | 25,73 | 50,96 |

**Анализ себестоимости продукции**

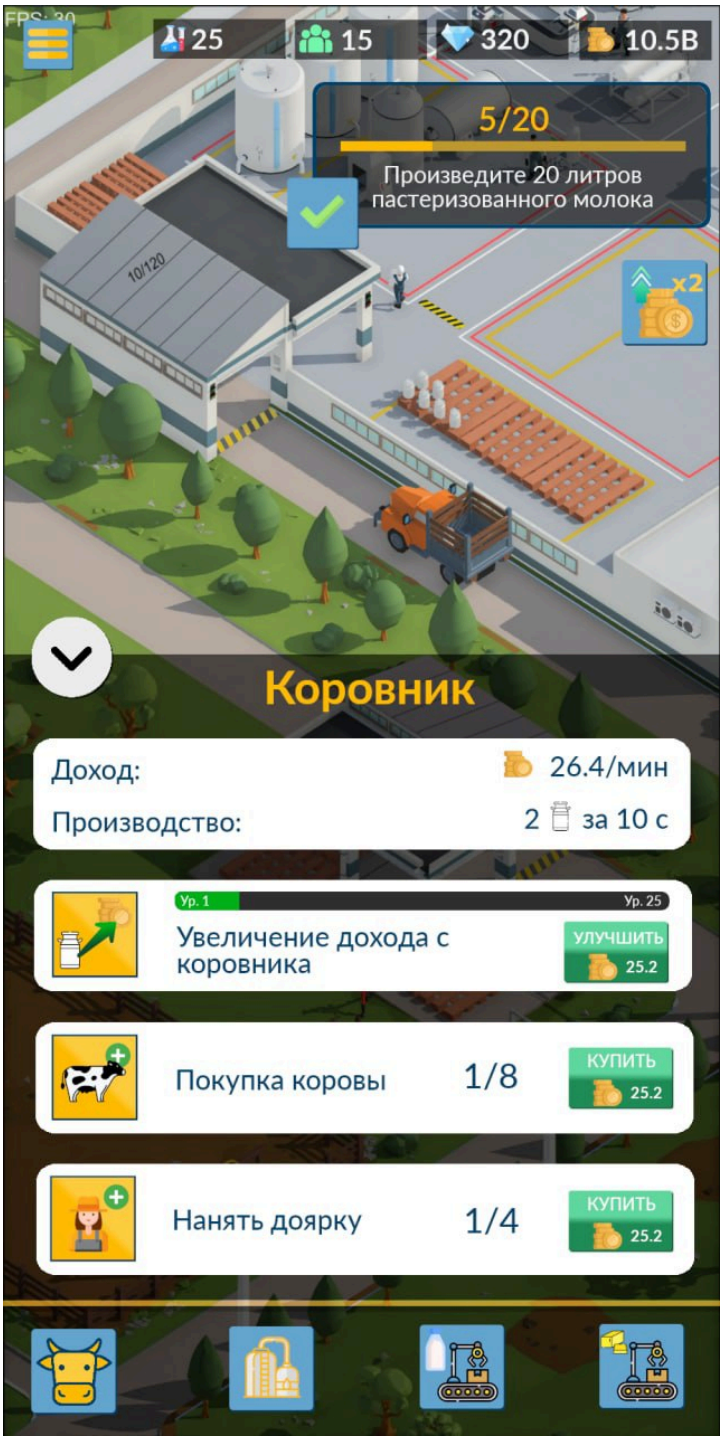
**Прямые затраты:**

| | |
|---|---|
| Стоимость материалов | 3 468,69 ₽ |
| ФОТ оператора, включая НДФЛ, ЕСН (30,2%), час | 27,26 ₽ |
| ФОТ подсобного рабочего, включая НДФЛ, ЕСН (30,2%), час | 18,60 ₽ |
| **Итого прямые затраты:** | **3 514,55 ₽** |
| Накладные расходы | 132,24 ₽ |
| Амортизация оборудования | 25,73 ₽ |
| **Итого себестоимость:** | **3 672,53 ₽** |
| Плановая прибыль: | 571,26 ₽ |

# FarmGame

Ссылка на видео: [Креосы 2.zip - Google Диск]

Игра в жанре Idle Tycoon на мобилки. Постройка пастеризаторов и упаковщиков, загрузка их в грузовики, контракты на поставку, улучшение скорости производства и прочее. Подключение рекламы, AdJust, Facebook. Создание билдов на Android и IOS.



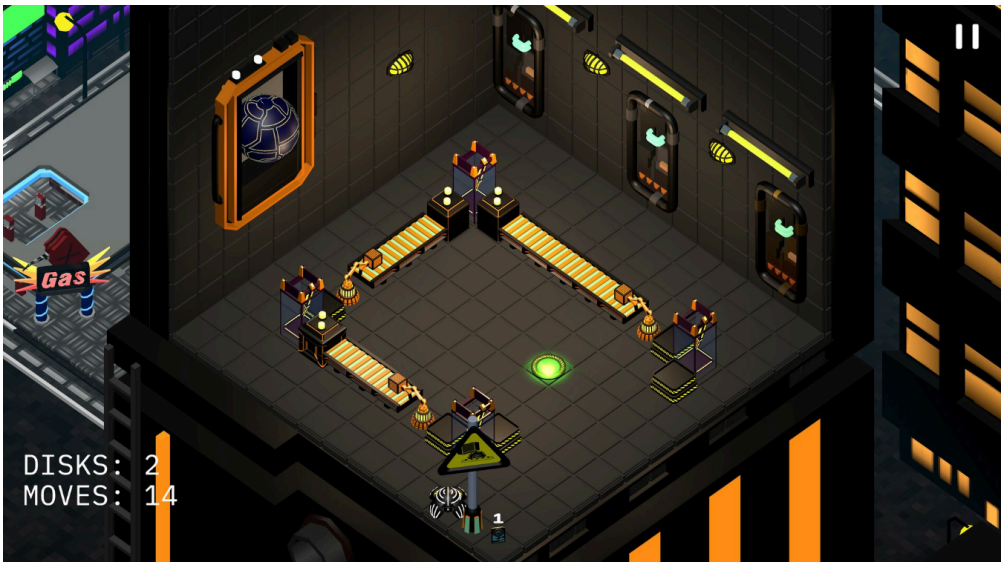

## Прочее

Преуспел в создании эффектов с помощью Particle System

Ссылка: [Unity Particle System Test - YouTube]

# 2023

Работал в студии над игрой Factory Tower. [Factory Tower в Steam (steampowered.com)]




Работал с независимыми разработчиками над игрокой English League [Авторская игровая платформа для детей 6-12 лет по изучению английского (feacademy.su)]

# 2024

**Разработка пошаговой стратегической игры Guilds UP!**



**Разработка проектов в заменой лиц и генерацией образов для музеев.**



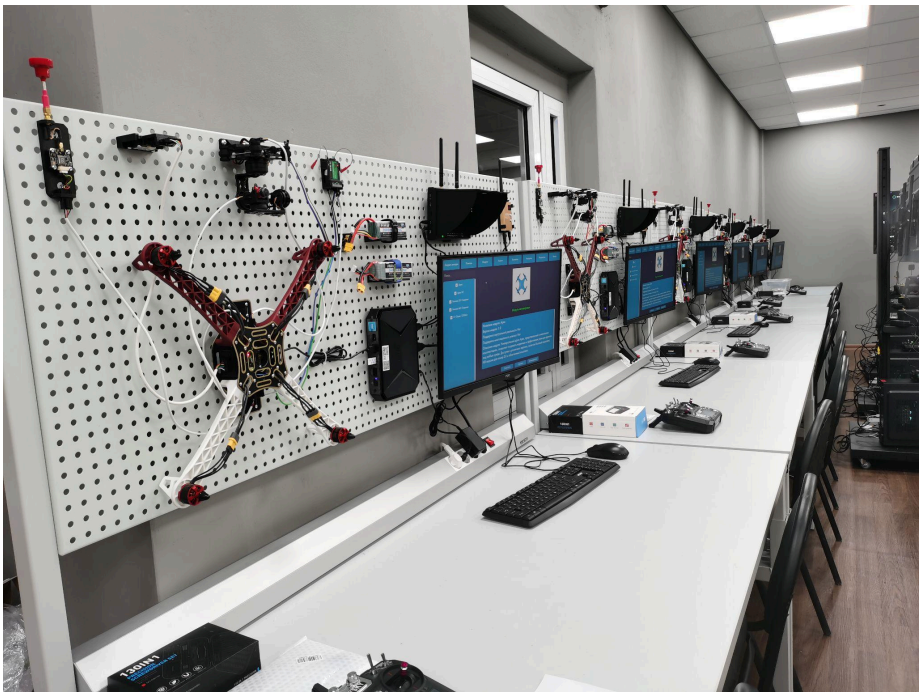


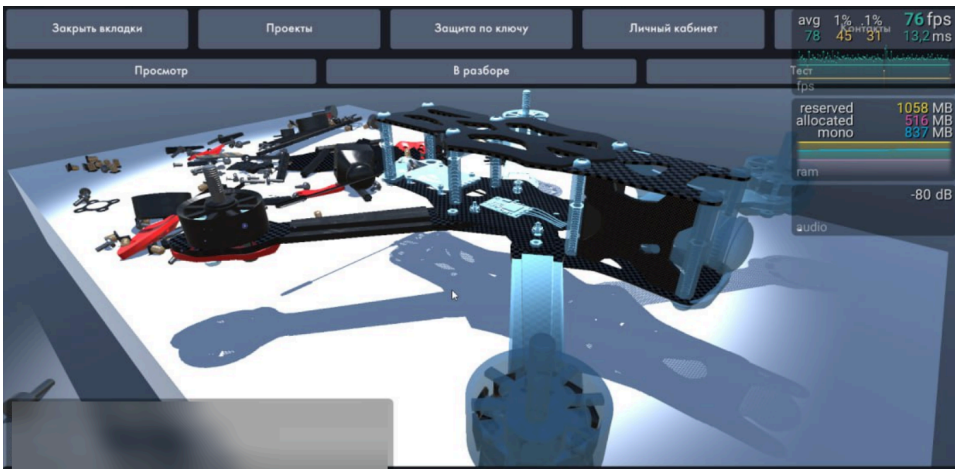


**Разработка ПО для обучения сборке квадрокоптеров.**

Представление дрона в виде 3д модели, поэтапная сборка, визуализация всех частей, pbr материалы.








# 2025

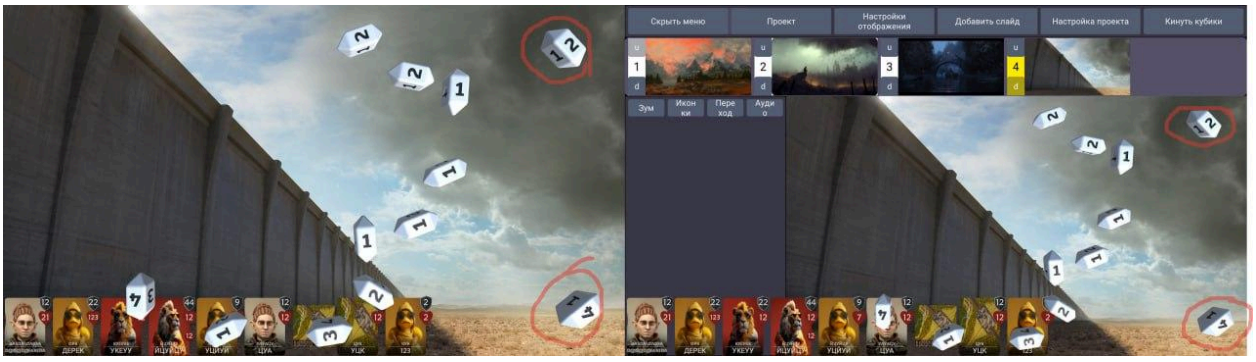
**Система для проведения оффлайн сессий D&D**

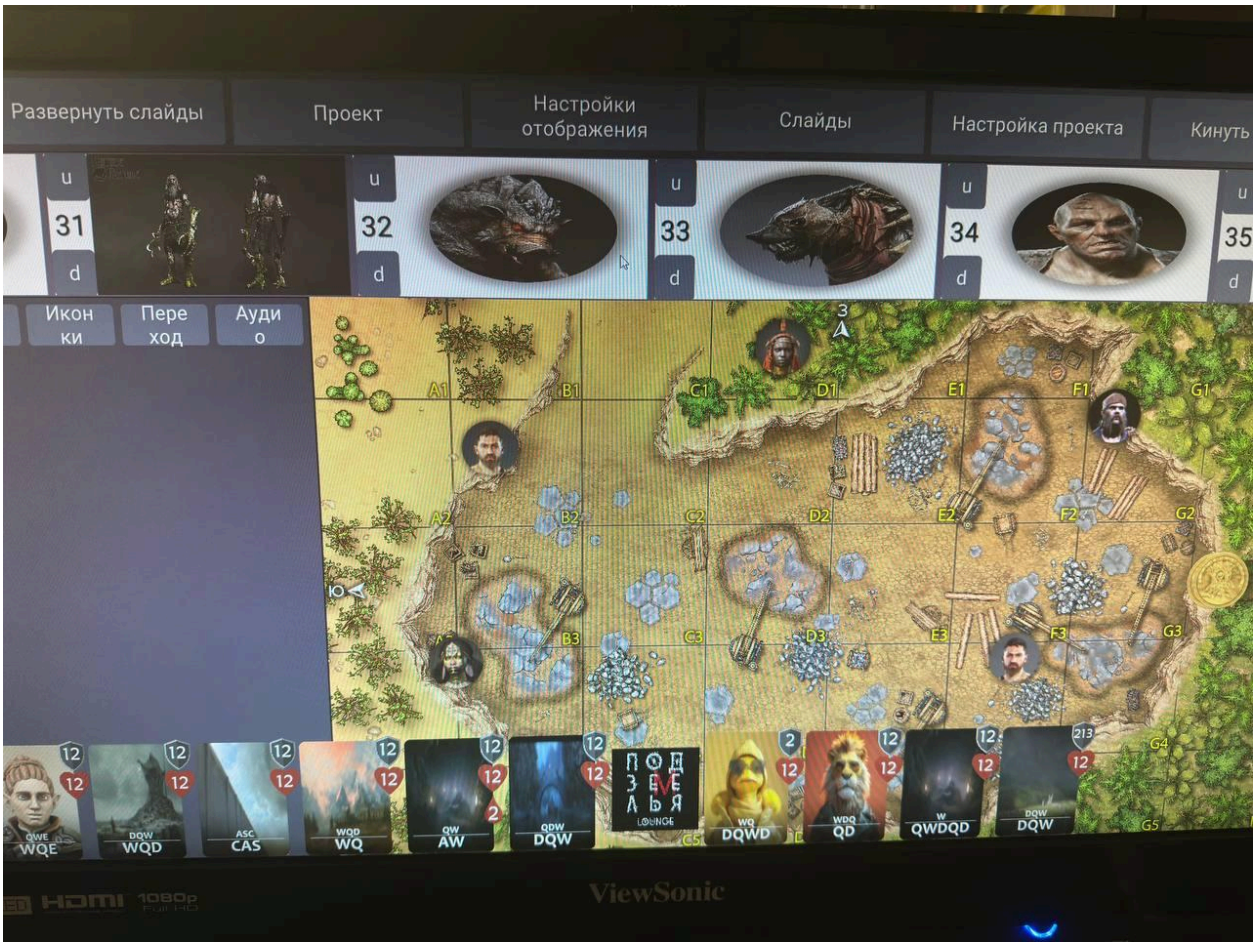
Десктопное приложение на Unity, разработанное как многофункциональный дашборд для удобного проведения настольных ролевых игр. Позволяет мастеру игры транслировать контент (игровые поля, изображения, видео) и управлять игровыми показателями для игроков в реальном времени, используя два независимых окна (для мастера и игроков).

Фичи:

- Двухоконный режим: Отдельные окна для Мастера Игры (полный контроль) и Игроков (только трансляция), с возможностью полноэкранного режима для игроков.
- Система управления контентом: Интуитивный интерфейс (по аналогии с PowerPoint) для добавления, предпросмотра, копирования, вставки и управления порядком слайдов (игровые поля, повествовательные изображения, видео).
- Игровые поля: Поддержка интерактивных игровых полей с панелью игровых показателей (иконки игроков и NPC, здоровье, броня, кровь, золото, логотип). Возможность масштабирования, перемещения, искажения изображений и сохранения настроек.

- Управление персонажами: Создание и редактирование иконок персонажей (игроки/NPC) с настройкой характеристик и визуальным отображением (имя, раса, градиенты, анимации изменения здоровья). NPC привязываются к конкретным игровым полям.
- Мини-иконки: Добавление, позиционирование, масштабирование и поворот мини-иконок на игровом поле для обозначения местоположения персонажей и объектов, с синхронизацией для игроков.
- Виртуальные кубики: Система броска виртуальных кубиков (D4-D20) с физикой, случайным разбросом, режимами простого броска, с преимуществом/помехой и звуковыми эффектами.
- Управление золотом: Интерактивный виджет золотых монет с возможностью добавления/убавления, анимацией и звуковыми эффектами.
- Аудиосистема: Полнофункциональный аудиопроигрыватель для управления фоновой музыкой и звуковыми эффектами, создания плейлистов, а также привязки аудио к отдельным слайдам с плавным переключением.
- Анимации переходов: Настраиваемые анимации переходов между слайдами (плавное появление, через черное) с регулировкой длительности и синхронизацией между экранами.
- Лазерная указка: Инструмент "Лазерная указка" для Мастера Игры с трансляцией красной точки на экран игроков для демонстрации областей на игровых полях/слайдах.
- Система уведомлений: Визуальная система уведомлений (инфо, предупреждения, ошибки) с анимациями.
- Система сохранения: Реализация полного сохранения и загрузки проектов в формате .dnd (ZIP-архив) со всем контентом, настройками и конфигурацией.
- Подведение итогов игры: Автоматический расчет и демонстрация итоговых очков по ключевым игровым показателям (золото, выживание, здоровье) с визуальными эффектами.
- Оптимизация: Глубокая оптимизация загрузки текстур, работы с памятью, асинхронных операций и общей производительности приложения, рефакторинг кода для улучшения читаемости и поддержки.
- Технологии: Unity, Zenject.

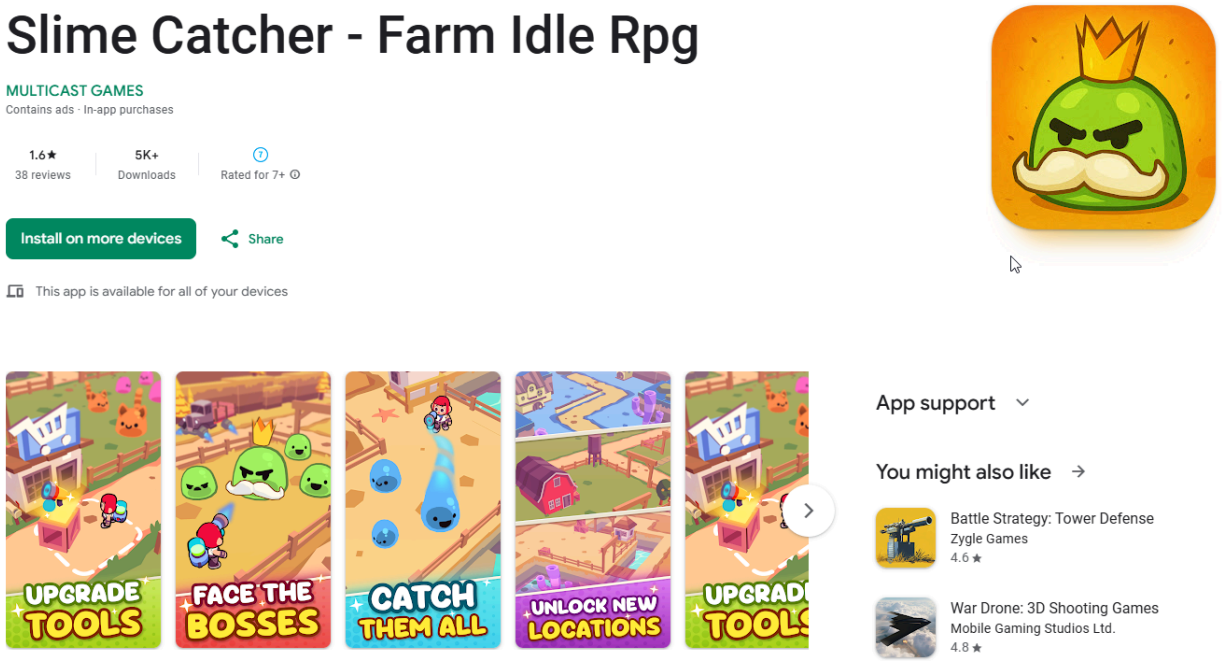





# Slime Catcher - Farm Idle RPG

Компания: Multicast Games (август - декабрь 2025)

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.multicast.slimecatcher&hl=en




Роль: Unity Developer + Game Designer

Мобильная idle/RPG игра для Android с фокусом на коллекционирование, прогрессию и casual геймплей. Проект разработан для F2P модели с интеграцией аналитики и монетизации.

Реализованные фичи:

Игровые механики:

• Core loop: ловля слаймов → загоны → производство ресурсов → апгрейды

• 6 игровых локаций с прогрессивной разблокировкой через систему уровней

• 6 типов обычных слаймов + редкие золотые слаймы (1-5% шанс дропа)

• NPC-боты с AI поведением: охотник (фарм на продажу), фермер (ловля для загонов)

• Система усталости слаймов с механикой ротации

• Система строительства: 6 загонов с индивидуальными апгрейдами

Game Balance & Economy:

• Мультивалютная экономика: золото + 6 типов ресурсов (сгустки)

• Tier-система для загонов с прогрессивными апгрейдами (3 уровня)

• Система приживаемости слаймов (процент отказа после 10-го слайма)

• Разработал симуляционную модель экономики в коде для тестирования баланса на 45+ минут геймплея

• Кривые прогрессии для всех параметров баланса (exponential growth)

• Excel таблицы с балансом: стоимость апгрейдов, доход игрока, оптимальные коэффициенты роста

Технические системы:

• Hot-reload система: изменение баланса в runtime без перезапуска игры для быстрых итераций

• Export/Import система баланса через JSON для редактирования в Excel и анализа через AI

• NavMesh AI для слаймов: obstacle avoidance, патрулирование, побег от игрока

• Smart collision: слаймы обходят игрока, игрок не тормозится об слаймов

• Debug GUI: real-time графики GPM (gold per minute), time scale controls, симуляция геймплея

• Save System: сохранение прогресса, инвентаря, апгрейдов, настроек

UI/UX системы:

• Инвентарь с фильтрами по типам ресурсов и туглами автопродажи

• Прогресс-бары для мультивалютных покупок (золото + сгустки одновременно)

• QoL features: GPM счетчики для каждого загона, таймеры заполнения, визуальные индикаторы

• Адаптация UI под горизонтальную ориентацию экрана

Analytics & Monetization:

• Интеграция Adjust SDK для attribution tracking

• Интеграция AppMetrica для аналитики событий и user behavior

• Интеграция Facebook SDK для рекламы и cross-platform analytics

• RevenueCat для in-app purchases (предположительно)

• Event tracking система для A/B тестирования и метрик

Mobile Development:

• Android билды (.apk + .aab для Google Play)

• Keystore setup и подписание билдов

• Bundle ID настройка: com.multicast.slimecatcher

• Оптимизация производительности для мобильных устройств

• Touch controls: джойстик для движения, touch для взаимодействия

Технологии и архитектура:

• Unity 6 (мигрировал проект с Unity 2022)

• C# (.NET Standard 2.1)

• Zenject (Extenject) - Dependency Injection для архитектуры

• UniTask - асинхронные операции вместо корутин

• NavMesh - AI навигация для слаймов

• Cinemachine - динамическая камера

• ScriptableObjects - data-driven дизайн баланса

• Git (BitBucket) - branch workflow (main, dev, balance ветки)

Team Collaboration:

• Работа с Game Designer: созвоны, итерации баланса, согласование фичей

• Консультации UI/UX Designer: UX flows, визуальный фидбек

• Координация с Artists (2 человека): интеграция ассетов, VFX, анимации

• Code review и мержи веток от других разработчиков

• Документация: ТЗ на фичи, балансные таблицы, technical specs

Результат проекта:

Игра выпущена в Google Play Store. Получен опыт работы с F2P метриками (ROAS, CPI, retention, ad impressions) и пониманием unit-экономики мобильных игр. Разработана комплексная система баланса с возможностью быстрых итераций через hot-reload и симуляцию. Понимание как баланс влияет на retention и монетизацию в idle-жанре.

Ключевые навыки:

Unity Developer, Game Designer, Game Balance, Mobile Development, F2P Monetization, Analytics Integration, Zenject, UniTask, NavMesh, Cinemachine