

Андрей Суров

Game Producer, Product Owner

Кипр, Никосия

+357 99 197970

nyakahamster@gmail.com

[Linkedin](#)

[Portfolio](#)

ОПЫТ РАБОТЫ

NAHEEX LTD, Никосия – Game Producer

2023 – НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

В роли руководителя R&D отдела быстро создал 20+ прототипов с игровыми и маркетинговыми метриками, улучшающимся с каждым релизом (ret d1 35%). Довёл два прототипа до софтвера и закупа, до стадии доходов. Заполнил базу знаний компании гайдами по геймдизайну, арту, маркетинговым приемам, срезу рынка и ссылками на игры-референсы. Давал фидбек и импривы на legacy-игры компании. Писал тз, давал рефы, тестил билды, делал тюнинг баланса и гриминг беклога, работал с аналитикой, отправлял отчеты стейкхолдеру. Управление командой в 9+ человек. Игры: [Rope Hero](#): [Cheatground MOD](#) (5 MM installs, gta sandbox), [Elemental Seeker](#) (100K, immersive sim)

FEOFUN LTD, Никосия – Game Producer (Head, Executive)

2019 – 2023

Построил игровой департамент с нуля до успешной команды. Создал множество концептов. Занял [1-е место с ГК-игрой](#) в конкурсе издателя SuperSonic в 2021. Выстроил геймдизайн и идеацию, нанимал и увольнял, описывал роадмэпы и следовал им. Общение с издателями и стейкхолдерами. Управление командой в 12+ человек. Игры: [Elemental Master](#) (50 MM installs, 1 MM revenue), [Trucker Real Wheels](#) (10 MM installs, 500 k revenue), [Train Rush](#), [Tentacles Attack](#), и др.

G5 Entertainment AB, Москва – LiveOps Producer

2019 – 2019

Работая в Мск офисе погрузился в жанр hidden object, в подходы G5 к разработке, оперированию, закупу в casual и hog-жанрах. Посетил G5-конференцию в Турции для обмена опытом. Игра: [The Hidden Treasures](#)

1C Games, Москва – Game Producer (Head)

2018 – 2019

R&D во вселенной “Рейнджеров”, довел один прототип до стадии препродакшена. Релиз мобильной [Space Rangers Legacy](#) и правки её монетизации (+27% ltv).

HeroCraft LTD, Калининград – Producer

2015 – 2018

Достижения: вошел в команду экспертов отбора игр на издательство. Провёл паблишинг нескольких игр, часть из которых стала коммерческим успехом. Вёл разработку двух внутренних проектов. Игры: [Space Arena](#) (PvP, ship customization, client-server – mobile/WebGl), [Dead Shell](#) (rogue-like, android/Steam), и др.

НАВЫКИ

Продюсирование и геймдизайн

Концепт-дизайн и идеация

GDD и ТЗ, описание UI/UX

Баланс, экономика, монетизация

Анализ игровых метрик (CPI, Retention, LTV, воронки)

Проведение софт-ланчей и запусков (Google Play, App Store, Steam)

Понимание рынка гибридных, midcore, sandbox, hog игр

Управление продуктом и командой

Построение и масштабирование игровых отделов

Найм, управление и обучение команд

Составление роадмэпов, ведение production-процессов

Scrum, Agile Kanban, Gantt

Продюсирование от идеи до релиза, включая R&D и паблишинг

Strategicon, Красноярск – Founder

2006 – 2016

Достижения: разработал полноценную mmorpg командой из 3-х человек. Получил уникальный опыт в геймдизайне, саппорте, монетизации, работе с клиент-серверной игрой. Игра зарабатывает уже более 15 лет. Также делал на аутсорс несколько браузерных онлайн игр (flash), выбивал бюджет, вёл переговоры с заказчиками. Управление командой в 18+ человек. Игры: [Last Limit Online](#) Mobile MMORPG (synchronous client-server fantasy rpg – android/iOS/web-browser). иные мобильные и браузерные игры на аутсорсе.

2005 – 2006 Мобилфон, Красноярск Chief of Mobile Department. Делал j2me игры.

2004 – 2005 Solvo Mobile Ltd, Москва Chief of Software Department. Разработал и запустил sms-based rpg "Битва Магов", и иные sms-игры и продукты.

ОБРАЗОВАНИЕ

КГТУ, Красноярск – Бакалавр, Магистр

Красноярский Государственный Технический Университет, факультет Информатики и Вычислительной Техники.

О СЕБЕ

Люблю игры всю свою жизнь. Всегда было интересно не только играть, но и понимать устройство игр, придумывать свои. Когда я освоил первый язык программирования, то начал делать игры сам. Затем я стал собирать команды и создавать игры вместе с другими. Этим я и продолжаю заниматься.

Мне нравится придумывать концепты и вдохновлять других людей реализовывать их. Я стремлюсь к тому, чтобы игры получались рыночными и могли заработать деньги, для меня это важнейший критерий успешности. Верю, что успех достигается, когда на проекте работает команда сильных профессионалов, увлеченных геймдевом.

Интересуюсь приставками всех поколений, ретро-играми, настольными и ролевыми играми (в своё время выпустил собственную настолку).

Проживаю с женой на Кипре, в Никосии.

ПОРТФОЛИО

Наиболее успешные игры - <http://surov.su/portfolio/>

Инструменты и технологии

Unity3D

GitLab, Jira, Confluence, Redmine

Excel, Google Sheets

Аналитика Firebase, Appmetrica

MYSQL и работа с клиент-серверными архитектурами (MMORPG, PvP, open world)

Дополнительно

Английский язык

Знание UA и мобильного маркетинга

Опыт взаимодействия с издателями (с двух сторон), питчинг