

Алексей Слащев

Lead Game Designer / Content Lead

10 лет опыта в мобильных играх: геймдизайн, продюсирование и венчурные инвестиции. Развиваю сильных дизайнеров. Эффективнее всего я работаю на стыке стратегии и практических дизайн-ревью.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ

Perfect Play / Playrix, Belgrade - Lead Game Designer

FEB 2024 - JUL 2026

Руководил командой из 20 человек (дизайн, арт, нарратив), создавшей 27 экспедиций в 3 типа контента для midcore autobattle-проекта. Сократил сроки производства с 6 до 4 месяцев и увеличил выручку экспедиций на 34%. Управлял релизами Live Ops.

Playrix, Belgrade - Marketing Producer

OCT 2022 - FEB 2024

Совместно руководил командой из 8 человек, развивая продуктовую стратегию и стандарты playable ads. Создал 40+ рекламных игровых прототипов для Gardenscapes и Homescapes, включая [топовый креатив](#), использовавшийся в кампаниях более 6 месяцев.

MY.GAMES Venture Capital, Moscow - Producer

DEC 2021 - SEP 2022

Оценивал инвестиционные возможности игровых студий через анализ рынка, продуктов, метрик и команд. Создавал продуктовые роадмапы с приобретёнными студиями для достижения KPI. Работал с Social Casino, Idle Simulation, Choice Narrative и Merge.

Nakusi Games, Moscow - Head of Game Design

JUN 2020 - OCT 2021

Вывел два проекта от идеи до релиза, отвечая за продуктовую стратегию. Развивал дизайнеров в hypercasual и midcore-командах и лично участвовал в создании Blast-игры.

Game Insight, Moscow - Head of Casual Games

SEP 2016 - MAY 2020

Вырос от геймдизайнера city builder'a до руководителя команды из 17 человек, создававшей Match-3, Solitaire, Mahjong и Hidden Object. Курировал разработку 600+ уровней в нескольких проектах.

ОБРАЗОВАНИЕ

MSTU — Магистр и бакалавр информатики

Russia, Murmansk | 2010 - 2016

Belgrade, Serbia

+381 (64) 575747-3

thealexslash@gmail.com

НАВЫКИ

Юнит-экономика

Продуктовая стратегия

Процессы, гайдлайны и стратегия по контенту

Live Ops

Развитие гейм-дизайнеров

Дизайн фич и систем

Прототипирование

ИИ: создание процессов, ассетов и автоматизация

Unity и внутренние движки

Miro, Notion, Asana, Jira

ПРОЕКТЫ

[Walking Village](#). Мой экспериментальный проект о соло разработке игры с ИИ.

[Questbound](#). Мидкорный авто-баттлер с сюжетными экспедициями.

[Loverz](#). Реалистичная новелла, имитирующая приложения для знакомств.

[Sky Heat](#). 3D shoot'em up про игру за эскадрилью.

[Treasure of Time](#). Мета сразу с двумя кор механиками: солитер и матч-3.

ЯЗЫКИ

Русский (Родной)

English (Upper-Intermediate)

