



АРСЕНИЙ АТРОХОВ

Разработчик и геймдизайнер игр с помощью ИИ

Roblox (Lua) · HTML5 · Быстрые прототипы на Claude, Codex и Gemini

Быстро делаю играбельные игры с ИИ **и знаю, что именно строить.**

📍 Гомель, Беларусь · удалённо ✉️ arsen123593@gmail.com 📧 @qintin
🌐 linkedin.com/in/arseni-atrokhov 🐙 github.com/CondrusArsen

📁 Портфолио: condrusarsen.github.io/ai-game-lab

— В ЦИФРАХ

600+ разборов игр
100+ игр и прототипов
13 000+ занятий в роли преподавателя

— НАВЫКИ

ГЕЙМДИЗАЙН

Кор-лупы Экономика F2P
Прогрессия Монетизация
FTUE и онбординг Удержание
Дизайн-документы

ИССЛЕДОВАНИЕ ИГР

Разборы игр
Конкурентный анализ
Чарты Roblox Плейтесты

РАБОТА С ИИ

Claude Code Codex Gemini
ТЗ и промпты сборки
Перекрёстное ревью агентов
Приёмка результата ИИ

ROBLOX И ВЕБ

Roblox Studio
Lua своими руками
RemoteEvents DataStore
HTML5-игры JavaScript

QA И ИНСТРУМЕНТЫ

Баг-репорты Проверки релиза
Playwright Figma Git / GitHub

— ЯЗЫКИ

Русский родной

Английский начальный

Читаю сам, пишу через переводчик; для письменной асинхронной работы хватает.

— О СЕБЕ

Геймдизайнер и разработчик, который за несколько дней превращает идею в играбельный билд. Изучаю, почему работают успешные игры, проектирую кор-луп и экономику, собираю прототип на Roblox или HTML5 с помощью ИИ-инструментов (Claude Code, Codex) и довожу его плейтестами. За плечами 600+ разобранных игр и годы преподавания Roblox Studio и Lua.

— ЧЕМ БУДУ ПОЛЕЗЕН КОМАНДЕ

Понять, что делает игру успешной

Разберу кор-луп, экономику, монетизацию и удержание любой игры и сведу это к решениям: что взять, что исправить.

Спроектировать игровые системы

Кор-лупы, прогрессия, экономика F2P, онбординг и FTUE; дизайн-документы, по которым команда может строить.

Быстро собрать прототип с ИИ

Играбельные билды на HTML5 и Roblox за дни с Claude Code и Codex. Дизайн задаю я, результат проверяю и отвечаю за качество.

Протестировать и довести

Плейтесты, понятные баг-репорты, проверки релиза и автопроверки билдов; вижу, где новый игрок теряется.

— ОПЫТ РАБОТЫ

Геймдизайнер и ИИ-прототипист

июль – окт. 2026

Bloom Labs · Roblox- и браузерные игры · контракт, удалённо

- Разобрал **600+** игр за 3,5 месяца: Roblox, инди со Steam, браузерные и мобильные — кор-лупы, экономика, монетизация, удержание. Сделал ИИ-инструменты, которые превращают видео геймплея в структурированные разборы, до 49 в день.
- 100+** играбельных игр и прототипов на HTML5 и Roblox, собранных с ИИ-агентами сам и в команде; 40+ выпущено в небольшой команде на веб-платформе студии после плейтестов.
- Спроектировал **Zombie Dungeons**, кооперативный dungeon crawler с эвакуацией (сектора комнат, экономика забега, первые 90 секунд), и с помощью ИИ перестроил под него существующий Roblox-проект.
- Проводил плейтесты и QA Roblox- и веб-игр: баг-репорты, проверки релиза, автопроверки билдов.

Пример дизайнерской работы: в live-игре на Roblox нашёл разброс удачи около 1000x в шансах выпадения и то, что промокоды есть у всех топ-конкурентов, кроме нас. Предложил кор-луп, где прогресс меньше зависит от удачи (постоянный состав, тир, ребёрты, сезоны), и подкрепил его играбельным прототипом.

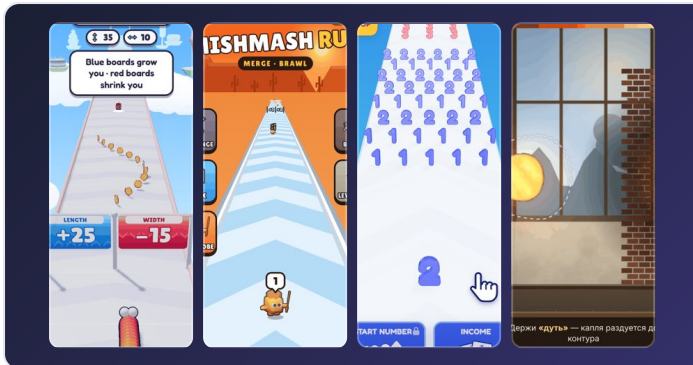
Преподаватель Roblox Studio и Lua

дек. 2019 – июль 2026

Itgenio · онлайн-школа программирования · частичная занятость

- Провёл **13 000+** занятий по разработке игр в Roblox Studio и Lua; помогал ученикам довести игру от идеи до работающего билда: механики, интерфейс, клиент-серверная логика, сохранения, NPC.
- Каждый день читал и чинил чужой код на Lua и видел вживую, где новички путаются в интерфейсе и онбординге.

— ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ



AI Game Market

[ПОРТФОЛИО](#) · [3D-ВИТРИНА В БРАУЗЕРЕ](#) · 2026

83 играбельные браузерные игры и 69 разборов игр в одном 3D-рынке, по которому можно гулять: раннеры, мерж-баттлеры, физические головоломки, оригинальные концепты (Sugar Siege, Mishmash Run, Digit Dash, Hot Glass и другие) и мои Roblox-проекты. Большинство игр работает на телефоне в браузере.

► [Открыть рынок](#) · [Исходники на GitHub](#)



Deep Contract

[ОТ РАЗБОРА К ИГРЕ](#) · [BLOOM LABS](#) · 2026

Управление шахтой плюс tower defense, собрана по моему подробному разбору Drill Core: цикл дня и ночи, автономные шахтёры, турели и волны врагов, контракты, эвакуация, прогрессия.

Моя часть: анализ игры, дизайн и плейтесты. После релиза добавил обучение и сделал начало игры понятнее. Код написан с ИИ (Claude, Codex).

► [Играть](#) · [Исходники и дизайн-заметки](#)

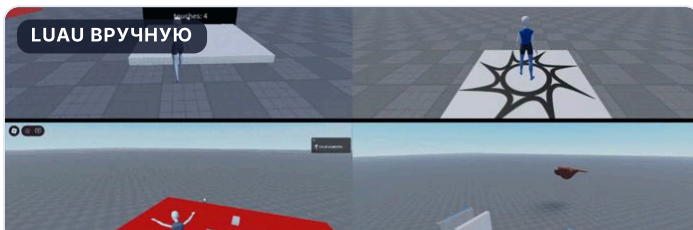


Arcane Orchard RPG

[ROBLOX](#) · [С УЧЕНИКОМ](#) · 2026

Прототип RPG на Roblox, начатый с учеником и позже переработанный ИИ-агентами (структура Rojo, серверная проверка): магический бой, NPC-лучники с поиском пути, ресурсный цикл, магазин, сохранения в DataStore.

[GitHub](#)



Roblox Feature Pack

[ROBLOX](#) · 2025

Мои исходные системы Roblox, написанные вручную: чекпоинты, kill-блоки, телепорты, счётчик кликов с сохранением в DataStore, RemoteEvents, TweenService и PivotTo. В репозитории есть и поздний рефакторинг с ИИ.

[GitHub](#)

Кейс по геймдизайну Match-3

[CASUAL F2P](#) · 2026

Первые 200 уровней Royal Match и Homescapes: онбординг, крючки удержания, бустеры, ивенты и темп монетизации. Спроектировал препятствие 2x2 на 10 слоёв с визуальными состояниями и ивент с коллекцией карточек.

[GitHub](#)

Свой Roblox-симулятор

[В РАЗРАБОТКЕ](#) · [С ОКТЯБРЯ 2026](#)

Мой симулятор в жанре «+1», целиком сделанный с ИИ-агентами: на мне концепт, дизайн и качество. Сохранение прогресса, серверная защита от читов, управление с телефона и геймпада.

— РАНЕЕ И ОБРАЗОВАНИЕ

2021 – июль 2026

UI/UX-дизайнер

[Фриланс](#) · [игры и приложения](#)

Платные проекты в Figma: интерфейсы мобильных игр и приложений, сценарии, состояния экранов, навигация. Кейсы: мобильная викторина (30+ экранов) и игра-угадайка в стиле казино.

авг. 2020 – дек. 2022

Учитель математики

[Средняя школа](#) · [полная ставка](#)

Преподавал математику; научился просто объяснять сложные системы и подстраиваться под уровень ученика.

2017 – 2021

Образование

[ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель](#)

Математика; диплом по дифференциальным системам: база для баланса и вероятностей. Курс «Введение в GameDev» (Edvice).