

Marsel Zakiev

Unity Developer & Gameplay Systems Designer

Game Development Portfolio / 2026

CINEMATIC SYSTEMS EDITION

ИДЕЯ → СИСТЕМА → ПРОТОТИП → РЕАЛИЗАЦИЯ → ТЕСТИРОВАНИЕ → ИТЕРАЦИЯ → РЕЗУЛЬТАТ



Professional Snapshot

Unity-разработчик и gameplay systems designer с более чем тремя годами коммерческого опыта.

Проектирую игровые системы и довожу их от идеи до работающего Unity-прототипа.

PROOF

- 3+ года коммерческой разработки
- Выпущенные mobile-проекты с большой аудиторией (50+ млн)
- VR-механики для арен Metaforce
- Собственный проект Spirit Fusion

PRINCIPLES

- Механика должна иметь цель
- Техническое решение поддерживает ощущения игрока
- Качество проверяется прототипом и итерацией

CORE SKILL

- Соединяю код, анимацию, UI, VFX, звук и feedback в единую игровую систему
- Перевожу дизайн-задачу в правила, состояния и параметры

Unity / C#

Gameplay Systems

Git

Photoshop

Figma

Spine

Selected Experience Map



COMMERCIAL MOBILE

Role: Unity Developer
Focus: mechanics, UI, metagame, optimization, refactoring
Result: released production experience



VR — METAFORCE

Role: Unity Developer
Focus: physical interaction, controllers, feedback, legacy-safe changes
Result: playable interaction systems



SPIRIT FUSION

Role: Creator / Systems Designer / Unity Developer
Focus: element fusion, progression, prototyping
Result: authorial system direction

Project Vision

Авторская метроидвания как главный кейс системного геймдизайна.

Огонь - неизменная базовая стихия героя. Два выбранных крестража формируют активный билд из трёх стихий, который меняет бой, перемещение и взаимодействие с миром.

CONCEPT

- Spirit Fusion - метроидвания про огненного рыцаря Артура, построенная вокруг системы взаимодействия стихий.
- Fire - базовая стихия героя, а дополнительные элементы открываются через найденные крестражи.
- Три активные стихии образуют три попарные комбинации, которые влияют на combat, traversal и world interaction.

MY ROLE

Системный дизайн, прототипирование и реализация механик в Unity; настройка правил, состояний, feedback и последующих итераций.

КРЕСТРАЖИ



Design Challenge

Стихии должны менять решения игрока, а не только эффекты на экране.

PROBLEM

Если стихии отличаются только VFX, выбор игрока становится косметическим. Если одна комбинация полезна всегда, остальные теряют смысл.

DESIGN TARGET

Каждая комбинация должна давать понятную выгоду, конкретный контекст применения и цену: recovery, позиционный риск, ограничение окна или ресурс.

EVALUATION

Я оцениваю не то, насколько эффект выглядит зрелищно, а то, как он меняет поведение игрока: какие решения он принимает до применения, во время и после использования способности.

SYSTEM NOTES

- Fire - базовая стихия героя.
- Дополнительные элементы открываются через крестражи.
- Игрок формирует билд из трёх активных стихий, и из него рождаются парные комбинации с разными боевыми и пространственными функциями.

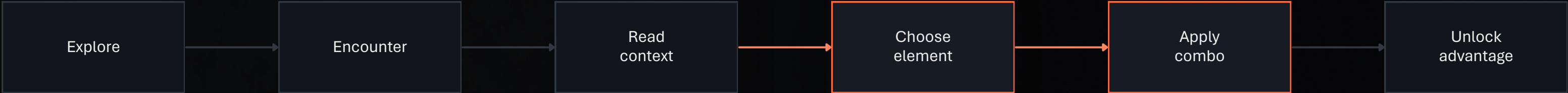
TEST OBSERVATION

- Если игрок использует одну и ту же комбинацию в любой ситуации, система работает плохо.
- Если комбинации выбираются по контексту, значит различия между ними считываются правильно.



Core Gameplay Loop

Игрок не просто идёт по миру, а постоянно интерпретирует ситуацию через активную стихию.



DECISION LAYER

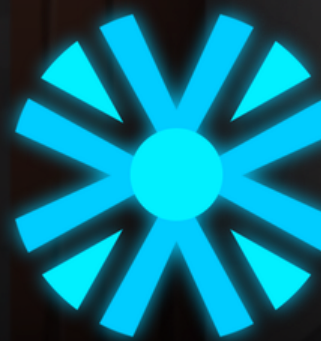
Ключевой момент цикла - не само нажатие кнопки, а чтение контекста: враг, дистанция, состояние мира, доступная комбинация и цена применения.

SYSTEM LAYER

Комбинации связывают боевую пользу, movement-option и world interaction. Так один элемент работает в нескольких слоях игры.

PROGRESSION LAYER

Новая способность меняет значение уже знакомых препятствий и создаёт повод вернуться в предыдущие зоны.



Element Fusion Rule Matrix

SYSTEM

Боевая система строится вокруг билда из трёх активных стихий: базовый Огонь + две выбранные дополнительные. Такой набор создаёт три комбинации с разными функциями и способами применения.



Combo	Fire + Life	Fire + Wind
COMBINATION EFFECT	ГОРЕНИЕ BURNING Накладывает горение на 3 секунды. Противник получает 1 единицу урона каждую секунду	РАЗДУВАНИЕ FLAME SPREAD Ветер распространяет вторую стихию вокруг, нанося массовый урон ближайшим врагам.
RELIC PASSIVE	VITALITY Максимальное здоровье героя увеличивается на 1, пока крестраж Жизни находится в активном билде.	TAILWIND Время перезарядки рывка уменьшается, пока крестраж Ветра находится в активном билде.
WORLD / TRAVERSAL	NO WORLD INTERACTION Не имеет отдельного world-interaction: роль стихии сосредоточена на выживаемости героя.	RECOIL JUMP Заклинание отталкивает героя в противоположную сторону. Выстрел под ноги создаёт вертикальный импульс и работает как дополнительный прыжок.

WHY THIS MATTERS

Такая подача показывает систему как набор взаимосвязанных правил: эффект, статус, движение, мир и цена использования работают вместе.

World Interaction & Ability Gates

Стихии не просто открывают закрытые проходы - они изменяют состояние объектов мира и создают новые маршруты.

DESIGN PROBLEM

Артур — огненный дух, поэтому контакт с водой смертелен. Игрок видит продолжение маршрута, но не может безопасно пересечь водную зону.

SYSTEM RULE

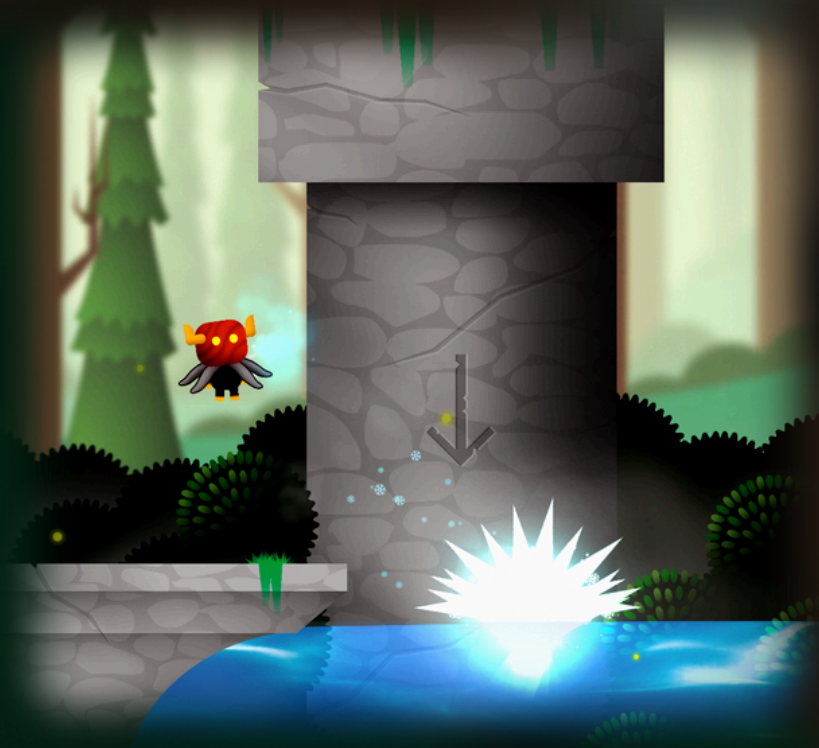
Комбинация Water + Ice замораживает воду. Опасная зона переходит из состояния Hazard в состояние Traversable, сохраняя геометрию уровня, но меняя доступный маршрут.

PLAYER DECISION

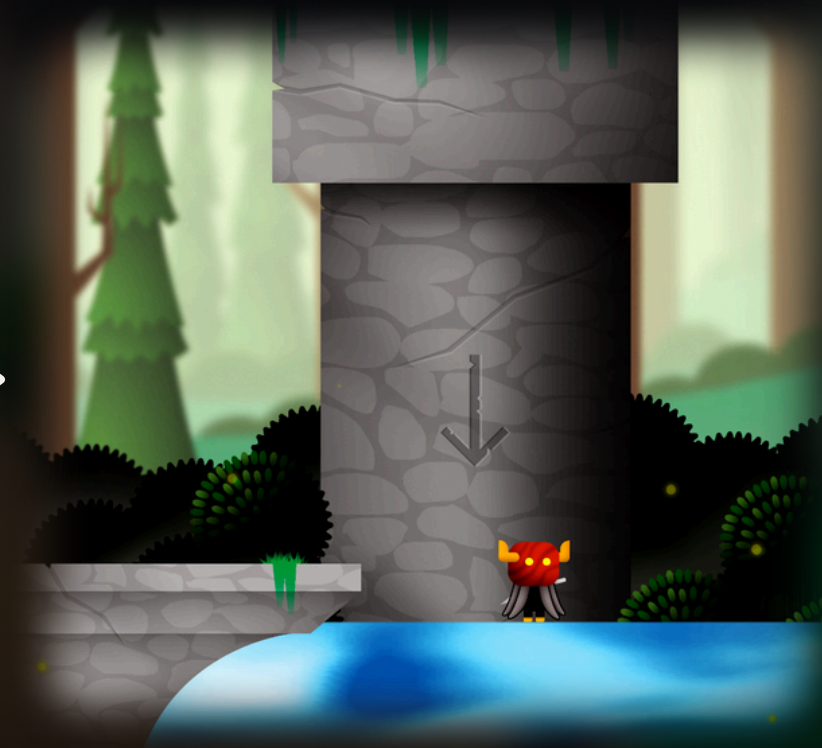
Игрок распознаёт препятствие, выбирает Water + Ice и превращает смертельно опасную поверхность в безопасный путь.



HAZARD STATE



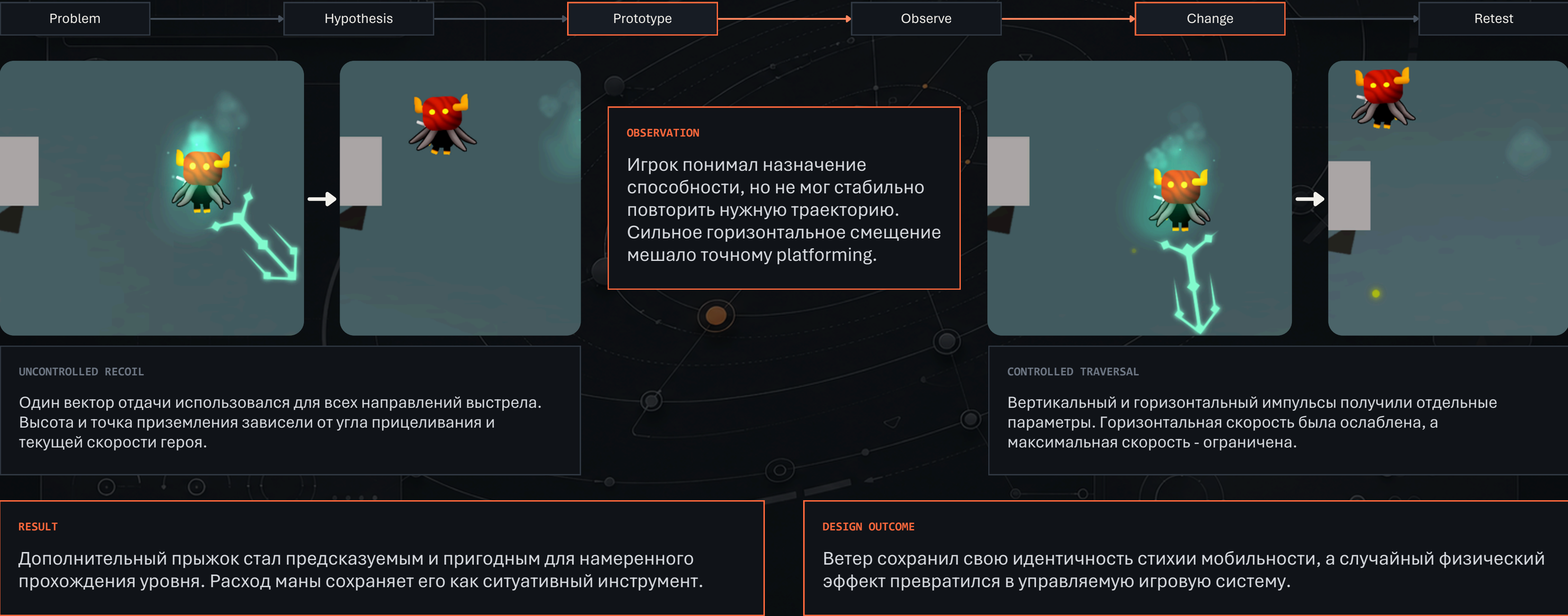
STATE TRANSITION



TRAVERSABLE STATE

Iteration Case

Заклинание Ветра создаёт отдачу в направлении, противоположном выстрелу. Выстрел под ноги превращает боевую способность в дополнительный traversal-инструмент и позволяет достигать новых платформ.



Project Direction: Systemic Element Builds

Как выбор активных стихий меняет бой, перемещение и исследование мира.

Fire + 2 выбранных крестража → 3 активные стихии → 3 комбинации → разные способы прохождения.

RESEARCH QUESTION

Как сделать выбор стихий выбором стратегии, а не только урона?

HYPOTHESIS

Каждая комбинация должна иметь свою роль, цену и контекст применения.

PROTOTYPE

1 зона: combat + traversal + world gate + общая mana economy.

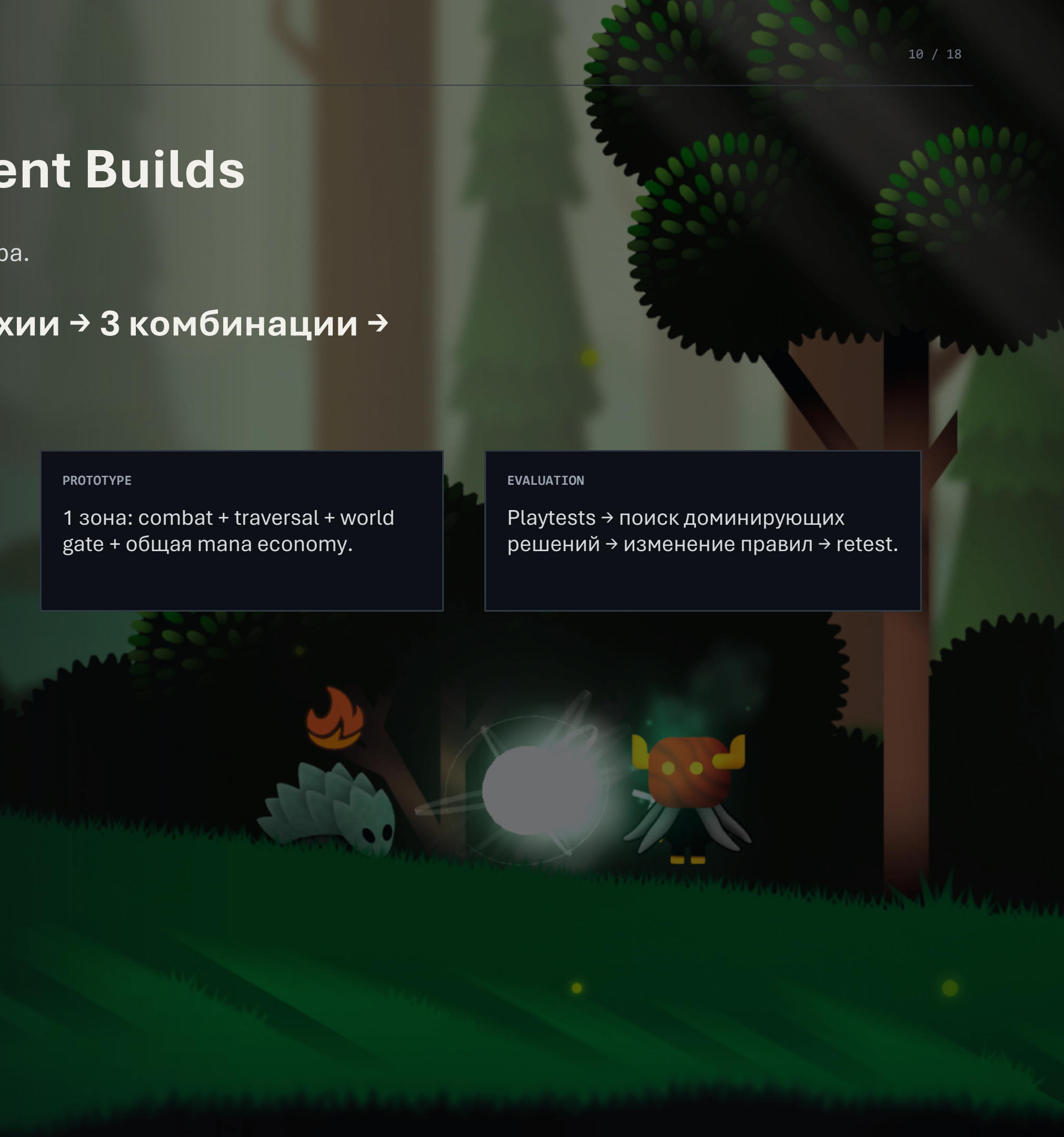
EVALUATION

Playtests → поиск доминирующих решений → изменение правил → retest.

OUTCOME

Playable vertical slice + rule matrix + documented iterations.

Цель — чтобы билд определял способ прохождения игры.



Commercial Mobile Development

CONTEXT

Небольшая команда, проекты выпущены под издательством FreePlay, mobile-аудитория и ограничения production.



MY CONTRIBUTION

Новые механики, UI, метагейм, оптимизация, рефакторинг, поддержка существующего кода.

BOUNDARY

Важно: я не представляю проекты как полностью созданные мной. Портфолио показывает мой вклад внутри команды.

PUBLISHED UNDER FREEPLAY

MILLIONS OF DOWNLOADS

Movement & Game Feel

Разбор системы движения через причинную цепочку.

DESIGN GOAL

Сохранить мгновенный контроль над траекторией, но добавить визуальную инерцию, чтобы движение ощущалось быстрым и физичным.

ITERATION QUESTION

Где проходит граница между отзывчивостью управления и визуальной инерцией?

TECHNICAL CHAIN

Input → horizontal offset → speed → drift → deck tilt → animation / VFX.



AI & Gameplay Systems

Соперник должен создавать динамику гонки, а не демонстрировать идеальный алгоритм.



INPUTS

- Ближайшие препятствия
- Бонусы
- Направление трассы
- Относительная позиция
- Вероятность выбора бонуса

DECISION LOGIC

AI иногда уклоняется, иногда борется за бонус, иногда ошибается в допустимых пределах - это делает гонку живой.

BEHAVIOR GOAL

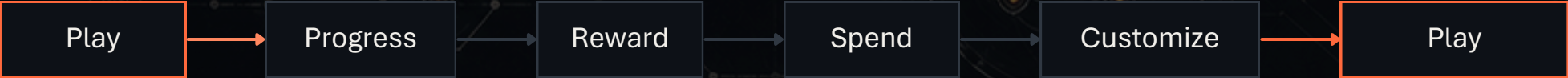
AI не ищет математически идеальную траекторию. Его задача - создавать читаемое давление: избегать препятствий, иногда бороться за бонусы и допускать ситуативные ошибки.

DESIGN OUTCOME

Поведение AI строится вокруг контекста трассы, а не фиксированного маршрута: соперник реагирует на препятствия и бонусы, сохраняя вариативность гонки.

Metagame & Progression Systems

Связал core gameplay с ежедневными целями, наградами, кастомизацией и экономикой ресурсов.



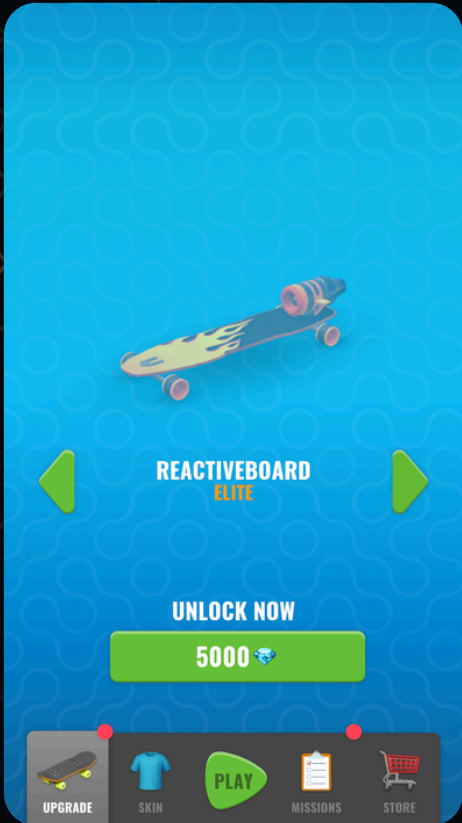
DAILY MISSIONS

Цели, progress tracking, claim flow и награды за завершение.



CHARACTER CUSTOMIZATION

Выбор открытого контента и синхронизация состояния.



BOARD PROGRESSION

Unlock conditions, стоимость и состояние доступности досок.

MY CONTRIBUTION

Реализовал и интегрировал четыре связанные мета-системы и их UI. Связал прогресс, валюты, unlock conditions, награды и persistent player state.

DESIGN VALUE

Метагейм превращает отдельный заезд в часть долгосрочного прогресса и создаёт дополнительные цели между гонками.

VR Development Context

Системная логика сетевых мини-игр:
физический жест → проверка состояния → синхронный feedback

MY ROLE

Gameplay Programmer · системный дизайн механик
Unity / C# · сетевой room state

04

VR-игры с моей
системной логикой

CLIENT →
MASTER

коммита в production-
репозитории

INPUT →
FEEDBACK

общие механики вместо
копирования кода

FOCUS

Честное правило · ясный feedback · устойчивость к edge cases

PROJECT CONTEXT

Metaforce · location-based multiplayer VR



Territory as a Combat Economy

Своя краска - не декор, а ресурс: на ней оружие перезаряжается быстрее и меняет маршрут команды.

01 • HIT

Collider + normal
формируют отпечаток

02 • GRID

Клетки хранят
команду и владельца

03 • ZONE

Положение игрока
меняет темп

04 • STRATEGY

Фронт окраски
становится маршрутом

MY CONTRIBUTION

Сеточная модель окраски · синхронизация состояния ·
авторство клеток · командный scoring · HUD · досрочная победа
при 100% покрытия

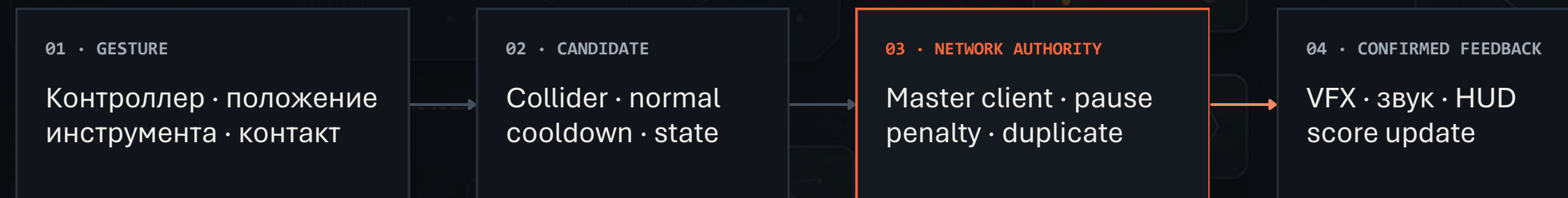
KEY DESIGN DECISION

Окраска должна менять
решения игрока, а не только
внешний вид арены.

Системный эффект: контроль территории ↔ темп стрельбы ↔ маршрут команды

One Physical Gesture, Four Validation Layers

Игрок получает feedback только после принятого события: ощущение остаётся мгновенным, а сетевое состояние не расходится.



EDGE CASES — PART OF THE DESIGN

pause / equip · штраф у границы · повторный запрос · respawn · ownership · pooling · смена инструмента

REUSABLE PATTERN

Та же логика переиспользована в Fishing, Frogs, MiniCoins и Splash: movement, state, visuals, effects и config разделены.

RESULT

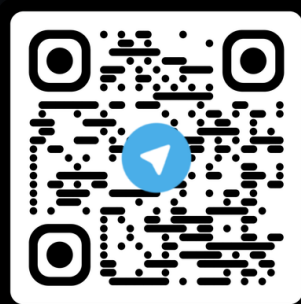
Физическое действие остаётся понятным телом, а правило - проверяемым системой.



Marsel Zakiev

Unity Developer & Gameplay Systems Designer

**Создаю игровые системы, в которых
идея, ощущения игрока и техническая
реализация работают как единое целое.**



Telegram

@mar_munc



Website

marmunc.github.io



Steam

Spirit Fusion

EMAIL

marmunc@yandex.ru

GitHub

github.com/marmunc

