АНТОН ШИЛОВ

Tech Lead / CTO · Геймдев · Игровая экономика и продукт

19 лет в разработке · 6+ лет лидом и техдиректором · основатель One-Team (с 2011)

Открыт к предложениям: Tech Lead / CTO, удалённо или с релокацией. Ереван, GMT+4.

anton@siggard.ru · +374 94 991543 (WhatsApp) · Telegram @Siggard · linkedin.com/in/siggard · siggard.ru

С 2011 года веду собственную браузерную игру: стабильная аудитория, самоокупаемость без внешних вложений. За последние два года выпустил ещё три игры на веб и мобильные платформы. Ищу проекты, где отвечаю за продукт целиком: гейм-дизайн, архитектуру, команду и экономику, а не только за код.

СТЕК И КОМПЕТЕНЦИИ

Гейм-дизайн, игровая экономика и баланс · Godot · Python · PHP · JavaScript · Vue.js / Nuxt.js · PostgreSQL, MySQL, Redis, RabbitMQ · Docker, микросервисы, высоконагруженные системы · LLM и AI-интеграции · релизы на Google Play, RuStore и веб-платформы · **управление командой, найм, планирование**

ОПЫТ

One-Team — основатель, гейм-дизайнер, разработчик апр 2011 — наст. время

Собственная браузерная игра, футбольный менеджер. Самоокупаема и приносит прибыль, работает без внешних вложений 15 лет.

- Аудитория держится **без спада два года подряд**: последние 12 недель на 5% выше первых. Удержание месяц к месяцу — **около 88%**.
- Платную подписку держат **около 28%** активной аудитории.
- Перестроил монетизацию так, чтобы она финансировала регулярные обновления вместо разовых всплесков.
- Осенью 2025 переработал привлечение: поток новых регистраций вырос **в 2,2 раза** и держится на новом уровне уже год.
- В 2026 внедрил вход в один клик: суммарный приток новых пользователей вырос **почти в шесть раз**.
- Спроектировал игровые системы: международные турниры, трансферы и аренда, инфраструктура клуба, live-матчи с заменами по ходу, 12 уникальных талантов, выборная федерация с законами лиги.
- Отвечаю за экономику, баланс и математику обновлений; веду продуктовую аналитику.
- Веду команду: SMM-менеджер и дизайнер на подряде; ранее нанимал разработчика и гейм-дизайнера.
- **Стек и инфраструктура:** PHP, MySQL, jQuery, WebSockets; live-трансляции матчей через comet-сервер. Выделенный сервер в Hetzner, Cloudflare, зеркала в Яндекс.Облаке и Selectel, CI/CD с автодеплоем из Bitbucket.
- 2017: привлёк внешние инвестиции на вторую версию и довёл её до запуска. Проект закрыли: неверно оценил трудоёмкость центральной механики. Экономика и дизайн-документы той версии до сих пор питают обновления основной игры.

Собственные игры — гейм-дизайн, разработка, релиз 2025 — наст. время

- **ЯХХУУ! Кости с бабушкой и дедушкой** (2026, в релизе) — покер на костях. ВКонтакте; Яндекс Игры и Одноклассники на модерации. Четыре режима, включая игру по ссылке и подбор случайного соперника. Собственная механика «диковин»: 14 предметов, меняющих правила партии. Бот отлажен на 20 000 сыгранных партий. Vanilla JS, интеграция с SDK трёх площадок, сетевой режим.
- **Цветные линии: Микробы!** (с 2025) — ремейк Lines для Android на Godot, Google Play и RuStore. Достижения и рекорды через Google Play Games, офлайн, четыре языка. Под игру собран SEO-кластер из 7 страниц.
- **FCM (Football Card Manager)** (в разработке на Godot, готовится к релизу в Steam) — карточный футбольный менеджер: полноценный сезон за одну сессию, кампания и мультиплеер.
- **Mafia de los Muertos** (2026, PartyScope) — онлайн-«Мафия», где пустые места за столом занимают ИИ-игроки. Технический сооснователь проекта: архитектура и LLM-слой на Python, PostgreSQL, Redis, Docker.

Enaza Group — Frontend Team Lead → Senior Full-stack разработчик

авг 2019 — дек 2025 · 6 лет

White-label музыкальные стриминговые сервисы для партнёров-операторов.

- Вёл frontend-команду (2022–2025): планирование и распределение задач между backend, frontend и дизайном, регулярные ревью с другими тимлидами, one-to-one.
- Провёл переход на Vue/Nuxt и объединил разрозненные партнёрские репозитории в один модульный монорепозиторий: новые партнёры подключаются без форка, порог входа для разработчиков заметно снизился.
- Спроектировал и вывел в работу внутренний сервис управления музыкальным контентом (RCMS); частично закрывал роль продакт-менеджера.
- В переходе бэкенда на микросервисы отвечал за сервис авторизации и аутентификации, настраивал API Gateway (Azure).

Игрология (Tesera.ru) — Full-stack разработчик, руководитель разработки

дек 2017 — мар 2023 · part-time

Крупнейший в русскоязычном сегменте сайт о настольных играх.

- Миграция и синхронизация данных legacy-сайта в новую БД через RabbitMQ; RESTful API новой версии; frontend мобильной версии на Vue.js.
- С 2020 вёл команду: приоритизация с владельцем бизнеса, план разработки, распределение задач. Проектировал интерфейсы мобильной версии, которые дизайнер брал в работу как основу.

Ранее

2007 — 2016

Альтиус-Персонал — платформа управления бизнес-процессами и анкетирования тайных покупателей (Yii, MySQL, OLAP/Mondrian, собственный слой XML/A на PHP); работала без единого сбоя минимум до 2021 года. **AwardWallet** — парсеры для агрегатора программ лояльности. **ЗАО Автоматика** — АСУ ТП, микроконтроллеры, SCADA SIMATIC WinCC.

ЯЗЫКИ

Русский — родной. **Английский** — B1: читаю техническую документацию, веду рабочую переписку, общаюсь на бытовые темы.

ВНЕ РАБОТЫ

Настольные игры: коллекция 100+ коробок. Оттуда растут и продукт, и гейм-дизайн.