



КОНСТАНТИН ГАЛАЕВ

GAME DESIGNER
NARRATIVE DESIGNER
UNITY DEVELOPER

Занимаюсь разработкой игровых механик и фич в полном цикле — от концепта до релиза. Работаю как в команде с художниками и программистами, так и самостоятельно: прототипирую механики на C# в Unity, пишу игровые тексты, придумываю нарратив и лор. Есть опыт организации локализации проектов и руководства коллективами. Активно использую нейросети для ускорения рабочих процессов.

УМЕЮ

GAME DESIGN

опыт feature owner, продумывание, проектирование и прототипирование механик, понятные ТЗ для программистов и художников с референсами, ведение документации, тестирование и приёмка фичей и отдельных механик

UNITY/C#

создание и настройка префабов и механик, прототипирование (C#, Unity Events), UI Toolkit, базовое понимание Addressables, собственные Editor tools, работа с легаси-кодом

NARRATIVE

сюжет, лор, диалоги, внутриигровые тексты, туториалы

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

проектирование и интеграция системы локализации, глоссарии/гайдлайны, взаимодействие с вендорами, контроль качества и бюджета

ПРОЦЕССЫ

Git (branching/PR), Jira/Яндекс.Трекер, спринты

AI/LLM

ChatGPT, Claude, Google AI Studio — для чернового кода, автоматизации таблиц, генерации артов и текстов

ЯЗЫКИ

русский — родной,
английский — B2

ДЕЛАЛ

• LOWKICK STUDIO

2022–2025

- Спроектировал систему строительства и производственных станков (300+ элементов).
- Создал 18 уникальных головоломок и 30+ интерактивных объектов и механик для приключенческих локаций. Помогал левел-дизайнеру с созданием новых локаций.
- Разработал NPC-взаимодействия, систему диалогов/квестов, релизный туториал.
- Участвовал в проектировании и внедрении локализации на 10 языков (структура базы текстов, интеграция машинного перевода, глоссарии).
- Курировал портирование PC-версии под Android (6 сотрудников, адаптация UI, оптимизация ассетов, достижение целевых показателей по производительности).

• ROYAL ARK

2018–2019

- Разработка сюжета, лора, диалогов, внутриигровых текстов и обучения.
- Организация локализации: база текстов, взаимодействие с вендорами, лингвотест.

• GAME INSIGHT

2012–2017

- Руководил сценаристами, редакторами и локализаторами (20+ человек).
- Контролировал выпуск до 10 апдейтов в месяц.
- Внедрил общий пайплайн работы с текстами в 10+ командах.
- Оптимизировал работу с подрядчиками, снизил расходы на локализацию на 30%.

GAME DESIGNER / UNITY DEVELOPER

NARRATIVE DESIGNER

DAWN OF ZOMBIES
SURVIVAL RPG, РЕЛИЗ
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.survival.last>

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

20+ МОБИЛЬНЫХ ИГР
Mystery Manor, The Tribes, Airport City,
Dragons of Eternity, Gunz of Boom и др.