



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, автоматизация таблиц, генерации артов и текстов

ЯЗЫКИ

русский – родной, английский – B2

ДЕЛАЛ

LOWKICK STUDIO

2022–2025

GAME DESIGNER / UNITY DEVELOPER

• 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

NARRATIVE DESIGNER

DAWN OF ZOMBIES SURVIVAL RPG, РЕЛИЗ

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.survival.last>

• Разработка сюжета, лора, диалогов, внутриигровых текстов и обучения.

• Организация локализации: база текстов, взаимодействие с вендорами, лингвотест.

GAME INSIGHT

2012–2017

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

20+ МОБИЛЬНЫХ ИГР

Mystery Manor, The Tribes, Airport City, Dragons of Eternity, Gunz of Boom и др.

• 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%.