



КОНСТАНТИН ГАЛАЕВ

GAME DESIGNER / NARRATIVE DESIGNER
UNITY DEVELOPER

НАВЫКИ

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, tutorиалы

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

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 систему диалогов/квестов, релизный tutorial, NPC-взаимодействия.
- 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, ПЕЛИЗ

<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%.