

Евгений Радаев

Геймдизайнер

eradaev44@gmail.com

[portfolio](#)

[linkedin](#)

О себе

Увлеченный дизайнер с большим, но не профессиональным опытом. Я хорошо разбираюсь в Unity-программировании и могу при необходимости самостоятельно прототипировать и интегрировать механики. У меня есть хоть небольшой опыт в большинстве дисциплин геймдева, поэтому я могу легко общаться со всеми членами команды на их языке. Мне нравится работать с людьми и постоянно учиться чему-то новому.

Опыт

Личный 2021–Настоящее

- Участвовал в 6 геймджемах как дизайнер и программист.
- Написал два Unity-инструмента с открытым исходным кодом; об одном из них написал издание 80.lv.
- Сейчас руковожу командой из 8 человек, где мы работаем над еще не анонсированной игрой.

NightCat Studios 2018–2021

- Выпустил коммерческую игру к «очень позитивным» отзывам.
- Отвечал за видение игры и принимал большинство решений о геймплее.
- Разработал и систематизировал сложную структуру игры.
- Близко работал с остальными членами команды, писал техзадания.
- Отвечал за социальные сети и писал все рекламные материалы.
- Написал и отредактировал множество внутриигровых текстов.

В небольших командах 2016–2018

- Выпустил 4 коммерческие игры — одна из них набрала 1400+ обзоров.
- Работал в нескольких маленьких командах как дизайнер и писатель.

Навыки

Дизайн

Системный и геймплейный дизайн, нарратив, документация, управление командой

Разработка

Unity, C#, HLSL; Программирование геймплея, создание инструментов

Инструменты

GitHub, Photoshop, Figma, Blender, Python
Английский язык (C1)