

Варганов Арсений Александрович

Технический геймдизайнер

varganovarsen@gmail.com
t.me/Arsvarg · +7 (913) 485-90-04
varganovarsen.github.io

Геймдизайнер, коммерчески работаю с 2025 года, три релиза в Steam. Делаю дизайн core, level-дизайн и технический геймдизайн, а также инструменты, которые ускоряют работу команды: редакторы уровней и данных, экспортеры и импортеры, пайплайны переноса легаси-проектов.

РЕЛИЗЫ В КАЧЕСТВЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА

Roads of Da Vinci: In Search of Origins — Steam 2026

Технический геймдизайнер

Тайм-менеджер, первая игра франшизы. Технический геймдизайн, настройка уровней, исправление багов, тестирование.

Argonauts Agency: The World on His Shoulders — Steam 2026

Геймдизайнер · Левел-дизайнер

Очередная игра в тайм-менеджмент франшизе. Дизайн уровней, новый игровой объект, интеграция ассетов.

Intersectio — Steam, itch.io 2025

Лид проекта · Геймдизайнер · Нарративный дизайнер · Программист

Тактическая головоломка в мрачном фэнтези. Вёл небольшую команду, отвечал за геймдизайн, нарратив и всю техническую реализацию на Godot.

ИНСТРУМЕНТЫ И ТЕХНИЧЕСКАЯ РАБОТА

- Порт легаси-проектов студии в единый фреймворк на Unity
- Доработка внутреннего редактора уровней: хоткеи, эргономика интерфейса, пайплайны экспорта и импорта
- Engine-agnostic формат игровых данных и MVP веб-редактора уровней: автоматизация создания и проверки уровней
- Внешний редактор кривых анимации с импортом в Unity
- Батч-скрипты, экспортеры и импортеры для Photoshop
- Собственная нарративная система в Unity в связке с Yarn Spinner — скриптование нарративных событий
- Локализация: игровой текст и переводы с помощью нейросетей

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

- Wellbeing Garden** (2026) — дипломный проект: симулятор садовника с элементами визуальной новеллы. Геймдизайн, нарративный дизайн, код.
- VR-опыт «Бункер Трибуца»** (2024) — музейный интерактивный проект на Unity для Quest 2. Геймдизайн и вся техническая реализация, представлял проект на выставках.
- Forest of the Debt** (2024) — пошаговый тактический roguelike; прототип прошёл в финал акселератора «Начни игру». Геймдизайн, нарратив, код.
- Game jams** (2020 — наст. время) — более 15 джемов в роли геймдизайнера и программиста. Лучший результат — *Goops*: 40-е место в Ludum Dare 56 и топ-20 в категориях fun, mood, graphics и theme.

НАВЫКИ

Движки и код	Unity, C#, Godot, Shader Graph, UI Toolkit, Yarn Spinner, Git, Claude Code
Дизайн	Core-геймплей, level-дизайн, технический геймдизайн, нарративный дизайн, документация в Google Sheets/Docs
Контент	Photoshop, Illustrator, After Effects
Языки	Русский (родной), английский

ОБРАЗОВАНИЕ

СПбГИКиТ — Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения 2026

Специалитет, «Режиссура цифровых медиа», факультет экранных искусств · с отличием

Понимание драматургии, темпа, композиции, режиссуры катсцен и анимации. Помогает находить общий язык и с художниками, и с программистами.