

АЛЕКСАНДР ЗАЛЕССКИЙ

СЦЕНАРИИ / НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН / СОЗДАНИЕ
МИРОВ

azalesky@gmail.com

+374 33113306

Ереван, Армения

Русский · Английский

Открыт к постоянной и контрактной работе

У меня больше 15 лет опыта работы над сценариями игр — от мобильных экшен-игр до инди-RPG и визуальных новелл. Я руководил командами сценаристов, создавал диалоговые системы, писал тексты на русском и английском. У меня есть опыт работы в Unity, Unreal, Ren'Py, Twine и других инструментах.

ОПЫТ РАБОТЫ

ВЕДУЩИЙ СЦЕНАРИСТ

05/2025 — 05/2026

Sinomi Games

- Руководил работой сценаристов и редакторов.
- Утверждал концепции сценариев и готовые серии визуальных новелл.
- Оценивал эффективность историй с учётом отзывов игроков и аналитики.

ВЕДУЩИЙ НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙНЕР

06/2023 — 04/2025

Ninsar Games

- Разрабатывал сюжет и писал диалоги для экшен-RPG «Сатурн» и других проектов.
- Писал ТЗ для художников, левел-дизайнеров и композиторов проекта.
- Участвовал в создании инструментов для диалоговой системы.
- Писал сценарии для трейлеров и маркетинговые тексты.

СЦЕНАРИСТ

01/2022 — 01/2024

Long Tail Productions

- Писал сценарии и сценарии для телевизионных проектов.
- Редактировал и дорабатывал концепции российских и зарубежных сериалов.

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ НАРРАТИВНОГО ДИЗАЙНА

08/2019 — 11/2023

Geekbrains (онлайн)

- Создал курс по сценарному мастерству для студентов факультета геймдизайна.
- Создавал образовательные игры на Twine и ink.
- Вёл вебинары, давал студентам обратную связь.

ГЕЙМДИЗАЙНЕР

06/2009 — 12/2019

Glu Mobile Moscow / MY.GAMES

- Разрабатывал сюжеты, занимался нарративным дизайном проектов.
- Писал игровые тексты на английском и русском языках.
- Создавал миссии и работал над уровнями в Unity и кастомных редакторах.
- Давал задания художникам и специалистам по звуку.
- Ранее (2006–2009): руководил командой тестировщиков, готовил тест-планы, проводил собеседования.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Лет в профессии **15+**

Выпущенных проектов **10+**

Скачиваний игр **50M+**

Лет преподавания **4**

ИНСТРУМЕНТЫ И ДВИЖКИ

Unity Unreal Ren'Py
ink Twine articy:draft
Notion LLMs
AI-инструменты

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ

Создание миров
Ветвящиеся диалоги
Дизайн квестов
Профили персонажей
Руководство командой
Редактура сценариев
Нарративные системы
Локализация
Сценарии трейлеров
Интерактивная проза
Анализ данных игроков

ИГРОВЫЕ ПРОЕКТЫ

SEVEN HEARTS STORIES 2025 · iOS / Android ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА	LEFT TO SURVIVE 2018 · iOS / Android 30M+ СКАЧИВАНИЙ	САТУРН 2024 · PC / Mobile ТАКТИЧЕСКАЯ RPG
FRONTLINE COMMANDO: D-DAY 2014 · iOS / Android ШУТЕР	HEROES OF DESTINY 2013 · iOS / Android RPG	CONTRACT KILLER 2011 · iOS / Android ЭКШЕН

ЛИЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

DISCOVERY — МОД ДЛЯ FREELANCER (MICROSOFT, 2003)

2005–2016 · тотал-конверсия для PC

Больше десяти лет руководил разработкой мода, писал тексты и разрабатывал лор модификации. Первая практика нарративного дизайна и коллективного сторителлинга.

МОДЫ ДЛЯ THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

2005–2010 · PC

Проектирование ветвящихся диалогов, описания предметов и левел-дизайн для Morrowind.

ПРОЗА И ПОЭЗИЯ

2021 — наст. время

Рассказы опубликованы в российских сборниках и цифровых изданиях. Готовится к печати книга. Есть поэтические и видеопоэтические публикации.

ОБРАЗОВАНИЕ

Специалист · Юриспруденция

МГУ им. Ломоносова · 2001–2006

Бакалавр · Сценарное искусство

ВГИК им. Герасимова · 2013–2017

Online Games: Lit, New Media & Narrative

Coursera · Vanderbilt · 2015

Transmedia Storytelling

Coursera · UNSW Sydney · 2018

Story & Narrative Dev for Video Games

Coursera · CalArts · 2019

Нарративный дизайн · Game Writing in EN · Unity & Unreal для ND

Narratorika.com · 2017–2021

Курсы литературного мастерства

Школа Литературных Практик · 2020–2022

ПУБЛИКАЦИИ

«Трамвай-тюрьма»

Bookmate Originals · 2021

«Возвращение»

Сборник «Одной цепью» · 2022

«Как я ошибся и попал на свалку»

Сборник «Срок годности» · 2022

«Премияльные»

Афиша Daily · 2022

Сборник рассказов (готовится к изданию)

Азбука-Аттикус

ПОРТФОЛИО

► [Проекты и примеры текстов \(PDF\)](#)