

Константин Чураков

Senior Unity-разработчик · архитектор ПО

Почта: vertoker@gmail.com Telegram: t.me/vertoker GitHub: github.com/vertoker YouTube: youtube.com/@vertoker Сайт: vertoker.net
Город: Екатеринбург, Россия

О себе

Я Unity-разработчик из Екатеринбурга, коммерчески с 2022 года. Моё направление - системный дизайн: разбиваю большие проекты на независимые модули, проектирую модель данных и пишу инструменты и тесты, на которых держится работа команды. С AI-агентами работаю осмысленно: в текущем проекте параллельно работают Claude, Codex и Perplexity, а в моём SDK Claude написал около 2000 тестов. Мой собственный продукт - Bullet Hero, ритм-игра, сделанная как движок под свой жанр

Навыки

Системный дизайн и архитектура: System design, Software architecture, OOP, Design patterns, Dependency Injection (DI), VContainer, Zenject, MVC / MVP / MVVM, Reactive programming (R3, UniRx), UniTask, Roslyn Source Generators, Unit testing (NUnit)

Разработка с AI: AI-assisted development, Agentic workflows, Claude Code, Codex, Perplexity

Unity и производительность: Unity (Unity3D), DOTs, Entity Component System (ECS), Burst, Jobs, Addressables, UI Toolkit, URP, Shaders, IL2CPP, Unity Profiler, Optimization

Мультиплеер и бэкэнд: Multiplayer, Mirror, Lidgren, SignalR, BestHTTP, ASP.NET, Steamworks, Firebase

Инструменты и процессы: Git, Gitflow, GitLab, TeamCity (CI), Docker, Linux, Xcode, CMake, Code review, Agile / Scrum

Языки программирования: C#, C++, Python, Zig

XR: VR, OpenXR, SteamVR, Pico 4, Oculus Quest 2 / 3, HTC Vive Pro

Опыт работы

Unity-разработчик / тимлид

Relocate Team | 08.2026 - по настоящее время | Команда вокруг одного инвестора, делаем его "игру мечты"

- Настроил Unity-проект под агентную AI-разработку (Claude Code, Codex, Perplexity), несколько агентов работают параллельно
- Разработал AI врагов на Goal-Oriented Action Planning (GOAP): спроектировал и настроил цепочки поведения под ТЗ и под реальный геймплей
- Доработал с геймдизайнером диздок (GDD), чтобы новые фишки соответствовали техническому состоянию проекта

Технологии: Unity, C#, GOAP, VContainer, Claude Code, Codex, Perplexity

Senior Unity-разработчик / тимлид

AppFox | 08.2025 - 06.2026 | Приложения и игры на заказ. Основной проект - мобильный мультиплеерный шутер в духе Tarkov

- Руководил командой до 5 Unity-разработчиков: анализ ТЗ, оценка сроков, планирование недельных спринтов по Scrum, постановка задач и менторинг по архитектуре
- Разбил клиент на 20+ asmdef-модулей с внедрением зависимостей (DI) на VContainer и своей рекурсивной сборкой: IL2CPP-билды примерно на 30% быстрее
- Написал свой упаковщик Addressables, билды выделенного сервера стали в 3 раза меньше
- Оптимизировал серверных NPC (физика, AI, NavMesh): TPS сервера вырос на 40%
- Сделал мультиплеер на Mirror с управлением комнатами через SignalR и запросами к API бэкэнда через BestHTTP, развернул игровые серверы в Docker
- Интегрировал Firebase (авторизация, аналитика), платежи Unity IAP и RuStore API, собирал iOS-билды в Xcode
- Написал 200+ юнит-тестов на NUnit для критичного кода, настроил CI-сборки в TeamCity на GitLab компании

Технологии: Unity, C#, Mirror, SignalR, BestHTTP, VContainer, UniRx, Addressables, IL2CPP, Firebase, Unity IAP, Docker, TeamCity, Xcode, NUnit

Senior Unity-разработчик / ведущий архитектор

Новатранс | 01.2022 - 08.2025 | Тренажёры, в основном VR по тематике РЖД. До 2024 года Unity-разработчик, затем старший Unity-разработчик и ведущий архитектор

- Проектировал архитектуру всех проектов компании как ведущий архитектор: с ещё одним разработчиком за месяц написал 3 внутренних Unity-пакета, на них построены все следующие проекты
- Сделал сетевой открытый мир "Виртуальной станции" на Lidgren и Addressables с автогенерацией разделения сцен: примерно 1,5 км² и 20k+ объектов
- Разработал бэкэнд на ASP.NET, мультиплеерные серверы, часть фронтенда на React и голосовой чат с нуля (кодек Opus собран через CMake, сырые сокеты Lidgren)
- Сделал визуальный редактор сценариев (UI Toolkit, Graph Toolkit) на Zenject SignalBus с мультиплеером на Mirror, своей ECS и версионированием: экономия 3 - 4 недель на типовом проекте
- Разрабатывал VR-приложения на OpenXR и SteamVR для Pico 4, Oculus Quest и HTC Vive Pro, с сетевым IK-аватаром
- Руководил командами до 4 человек, вёл GitLab компании: Gitflow, стандарты кода, код-ревью, релизы и документация
- Внедрил юнит-тестирование (50 - 60 тестов на NUnit) и написал 100+ редакторных инструментов для Unity Editor

Технологии: Unity, C#, Zenject, Mirror, Lidgren, Addressables, UI Toolkit, Graph Toolkit, OpenXR, SteamVR, BNG VR Framework, ASP.NET, React, Opus, Docker, NUnit, GitLab

Проекты

Bullet Hero (2026) - Мой собственный продукт: ритмичный bullet hell, где игроки делают и проходят уровни, сделан как движок под жанр. DOTs-ядро рисует 5k объектов на телефоне и 100k при 60 fps на ПК. Формат уровней вынесен в открытый C# SDK с 2 Roslyn-генераторами, его бинарный кодек грузит уровень на 19k объектов за 203 мс вместо 10 с. 5 платформ и 6 магазинов из одного списка сборок

Образование

УРТК имени А. С. Попова - Техник по информационным системам (СПО), 2023

Языки

Русский - родной, Английский - B2