



Pavel Bezdornov

Game Developer/Frontend developer

👤 Характеристика

HTML5 Frontend Game Developer / Senior Frontend Developer с коммерческим опытом разработки более 6 лет. Специализируюсь на создании масштабируемых и кроссплатформенных браузерных 2D-игр, Single Page Applications (SPA) и специализированного игрового инструментария на базе Phaser, PIXI.js, Vue 3 и TypeScript. Имею успешный опыт проектирования системной и игровой архитектуры, создания кастомных игровых фреймворков с нуля и работы ведущим разработчиком.

📁 Трудовая деятельность

Nethernite (Жанр: Браузерная 2D-игра), Frozone Studio

2020 — 2021

Роль: HTML5 Game / Frontend Developer

Технологический стек: Vue.js (Options API), JavaScript (ES6+), HTML5 Canvas, WebSockets, CSS3/SCSS.

Обязанности: Разработка сложных интерактивных интерфейсов и высокопроизводительных UI-компонентов для многопользовательской MMO-игры. Реализация игровых механик взаимодействия игрока с окружением и выпуск крупных геймплейных обновлений.

Достижения: Оптимизировал отрисовку динамических элементов UI поверх игрового холста (Canvas), снизив задержку взаимодействия интерфейса на 25%.

Браузерный симулятор-кликер Crazy Farm, Независимая команда

2023

Роль: HTML5 Game Developer / Game Designer

Технологический стек: Pixi.js, JavaScript (ES6+), Web Audio API, LocalStorage.

Обязанности: Проектирование игрового цикла (game loop) и математической логики симулятора кликера. Настройка анимаций роста культур, механики сохранения игрового прогресса в локальном хранилище браузера и интеграция звуковых эффектов.

Достижения: Осуществил полный переход проекта на использование текстурных атласов (спрайтшитов) что сократило общий вес сборки на 40% и обеспечило мгновенную загрузку игры даже на мобильных устройствах со слабым интернет-соединением.

🔍 Детали

Bishkek

Kyrgyz Republic

+996 557133337(Telegram, WhatsUp)

alpinweb@yandex.ru

🛠️ Навыки

Basic: HTML5, CSS3, ES6+, Typescript

Computer Science: Architectural Patterns, Object-Oriented Programming (OOP)

Preprocessors and templating engines: SCSS, LESS, Pug, Handlebars

UI frameworks: Bootstrap, Element.io, PrimeFaces

Editors for working with layout and design: Photoshop, Figma, Avocode, XD Design

Vue.js: Options API, Composition API, Router, Vuex, Pinia, Nuxt.js, Vue Test Utils

React: Hooks, React Router, MobX

WebGL & Gamedev: PIXI.js, Phaser, Tiled

Build tools: Gulp, Webpack, Vite

Art: Blender, Inkscape

🗣️ Языки

Английский

Russian

Динамичный 2D-шутер "Jet Forces", Личный проект

2024

Технологический стек: Phaser 3 (Arcade Physics), TypeScript, React.js, MobX, Vite, Tiled Map Editor.

Обязанности: Разработка физической модели полета и баллистики полета снарядов. Создание отзывчивого управления и визуальных эффектов.

Достижения: Оптимизация алгоритмов детекции и обработки коллизий для большого количества одновременно находящихся на сцене объектов.

Создание прототипа масштабируемой игровой сцены, послужившего технологическим фундаментом для последующих разработок.

Экономическая стратегия "Age of Sky Traders", Личный проект

2024

Роль: HTML5 Game Developer

Технологический стек: TypeScript, Vite, Vue 3 (Composition API), Pinia, Phaser, Vuetify, Tiled, Asset Forge.

Обязанности: Проектирование пошаговых торгово-экономических механик и алгоритмов генерации игрового мира. Разработка и связка интерфейсов меню, окон торговли и инвентарей со сценами Phaser.

Достижения: Спроектировал и внедрил архитектурный мост для двусторонней синхронизации сложного состояния игры (инвентарь игрока, рыночные цены, характеристики) между игровым циклом Phaser и реактивным UI на Vue 3/Pinia. Это избавило проект от спагетти-кода и ускорило сборку новых экранов интерфейса в 2 раза.

Charlie — Starter Template for HTML5 Games (Инструментарий разработки), Open-Source проект

2025 — 2026

Роль: Creator / Principal Architect

Технологический стек: Phaser, Vue 3, Pinia, Vite, Electron, Decap CMS, Storybook, i18next, i18next-vue, Vue Router.

Обязанности и достижения: Разработка масштабируемого SDK для ускоренного создания, отладки и последующей дистрибуции HTML5-игр на ПК и веб-платформах.

The Stories Told by Whales (Жанр: Metroidvania), Jame Gam #50 Entry

2025

Технологический стек: Phaser 3, Vue 3, Pinia, Vite, Blender (3D Low-Poly), Inkscape (2D flat vector).

Обязанности: Разработка игры в экстремально сжатые сроки для хакатона Jame Gam #50. Проектирование геймплея, создание визуального стиля игры, сольное моделирование 3D-моделей и создание 2D векторной графики, программирование всех игровых механик.

Достижения: Проект разработан и выпущен всего за 7 дней, при этом объем геймплея и графического контента превзошел

все предыдущие сольные наработки. Игра сочетает в себе уникальный визуальный стиль flat 2D и low-poly 3D. Успешно реализованы сложные механики коллизий и система открытия новых способностей.