

# Павел Бездорнов – HTML5 Game Developer | PixiJS, Phaser, TypeScript, Vue.js

**Страна:** Бишкек, Кыргызстан | **Email:** [pavelbezdnorov@gmail.com](mailto:pavelbezdnorov@gmail.com) | **Телефон:** +996557133337 | **Портфолио:** [alpniweb.com](http://alpniweb.com) | **LinkedIn:** [linkedin.com/in/pavel-bezdornov/](https://www.linkedin.com/in/pavel-bezdornov/) | **Telegram:** [pavel\\_alpinweb](https://www.telegram.com/pavel_alpinweb) | **Whatsapp:** +996557133337

## РЕЗЮМЕ

**HTML5 Game Developer и Senior Frontend Engineer** с более чем шестилетним коммерческим опытом разработки на JavaScript и [Vue.js](https://vuejs.org/). Разрабатывал и публиковал браузерные игры с использованием PixiJS, Phaser, TypeScript, WebGL, Canvas, Vue 3, Pinia и WebSockets. Имею опыт проектирования игровой архитектуры, создания переиспользуемых инструментов, подготовки ассетов, оптимизации производительности, code review и технической документации. Создавал mobile-first игры с поддержкой слабых Android-устройств, iPhone, десктопных браузеров и широкоформатных экранов до 21:9. Разработал внутренние компоненты игрового SDK, сократив время создания прототипа примерно со 120 до 40–50 часов. Понимаю принципы скелетной анимации благодаря работе с DragonBones, подготавливаю анимационные последовательности и текстурные атласы через TexturePacker

## ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

**Разработка игр:** PixiJS 7, Phaser 3, WebGL, HTML5 Canvas, игровой цикл, игровая архитектура, игровые механики

**Программирование:** TypeScript, JavaScript ES6+, ООП, асинхронное программирование, архитектурные паттерны

**Frontend:** Vue 2, Vue 3, Composition API, Options API, Pinia, Vuex, Vue Router, Nuxt 2

**Графика и анимация:** DragonBones, TexturePacker, Pixi Particle Emitter, текстурные атласы

**Производительность:** Chrome DevTools, профилирование FPS, тестирование на мобильных устройствах

**Инструменты сборки:** Vite, Webpack, Gulp, Electron, Storybook, Decap CMS

**Интеграции:** REST API, WebSockets, Socket.IO, i18next, интеграция с backend

**Рабочие процессы:** Git, code review, оценка задач, декомпозиция, регрессионное тестирование, документация

**Инструменты дизайна:** Figma, Inkscape, Blender

## КОММЕРЧЕСКИЙ ОПЫТ

**Senior Frontend-разработчик ([Vue.js](https://vuejs.org/), [Nuxt.js](https://nuxtjs.org/)) | Студия 15 | Томск, Россия (удаленно)**  
Май 2026

Декабрь 2023 –

EDM Ghost Production — международный музыкальный маркетплейс, объединяющий продюсеров, артистов, администраторов и покупателей через real-time сервисы

- Вырос с Middle до Lead Frontend Developer за ~10 месяцев, взяв ответственность за архитектуру и релизы
- Координировал frontend-команду из 2 разработчиков, выстроив цикл оценки, декомпозиции и code review
- Разработал кабинеты продюсеров, административные панели и dashboard, закрыв 5 ключевых пользовательских сценариев маркетплейса
- Перезапустил интернет-магазин платформы, проведя полный редизайн
- Проводил еженедельные демонстрации продукта международному заказчику, уточняя требования до выхода функциональности в production
- Интегрировал REST API и Socket.IO, обеспечивая работу real-time функций маркетплейса и динамических интерфейсов

- Внедрил процесс регрессионного тестирования без увеличения бюджета, сократив повторные ошибки и повысив доверие клиента

## **HTML5 Game и Frontend Developer | Frozoneon | Киев, Украина (удаленно)**

Июль 2020 –

Декабрь 2021

Игровая студия с 10 продуктами и аудиторией 19 млн уникальных юзеров; проект – браузерная MMORPG Nethernite

- Запустил интерфейс гильдий, крупнейшую социальную функцию игры для совместных целей и соревнований
- Добавил редактор боевых построений, позволив игрокам управлять составом команды и тактикой персонажей
- Разработал интерактивные Vue-интерфейсы, для механики сражения с боссами, поддерживая ключевой PvE-контент игры
- Подключил WebSocket-обновления для многопользовательских интерфейсов, синхронизировав состояние сражений в реальном времени

## **ИЗБРАННЫЕ ИГРОВЫЕ ПРОЕКТЫ**

### **Ведущий Game Developer и руководитель проекта | Crazy Farm**

2021

Многопользовательская HTML5-игра с рендерингом на PixiJS и синхронизацией игровых данных с сервером в реальном времени

- Руководил девятью специалистами из четырёх стран, координируя разработку, game design, интерфейсы, графику и локализацию
- Создал 3 полноценных экрана приложения: авторизацию, приветственный экран и основной игровой экран
- Реализовал 3 анимированных персонажей-растений и 4 инструмента ухода, сформировав полный повторяемый игровой цикл
- Создал пошаговый интерактивный tutorial, знакомящий новых игроков со всеми основными механиками и действиями
- Организовал PixiJS-контейнеры для растений, деревьев, кустов, декораций, интерфейсных элементов и масштабируемой игровой грядки
- Реализовал эффекты частиц для 3 инструментов ухода через Pixi Particle Emitter, улучшив визуальную обратную связь
- Объединил анимации персонажей в предварительно загружаемые текстурные атласы, устранив подвисания на слабых Android-устройствах
- Адаптировал mobile-first интерфейс под iPhone, Android, ноутбуки, десктопы и широкоформатные экраны 21:9
- Подготовил документацию внутреннего фреймворка и регрессионный план для распределённой команды из девяти специалистов

### **Создатель и архитектор | Charlie HTML5 Game SDK**

2025 - настоящее время

Charlie — open-source SDK на Phaser и Vue с переиспользуемыми системами для браузерных игр, Game Jam и desktop-сборок

- Сократил время разработки игрового прототипа примерно со 120 до 40–50 часов благодаря переиспользуемой архитектуре и компонентам
- Использовал общие механики, интерфейсные модули, локализацию, загрузку ассетов, роутинг и конфигурацию сборки в трёх проектах
- Связал игровую логику Phaser с Vue-интерфейсами через Pinia, обеспечив предсказуемую двустороннюю синхронизацию состояния
- Реализовал переходы между игровыми сценами через Vue Router, централизовав навигацию между меню, геймплеем и экранами загрузки

- Создал переиспользуемые механики платформера и top-down передвижения, ускорив разработку двух распространённых типов управления
- Разработал Vue-компоненты-якоря, сохраняющие правильное позиционирование интерфейса относительно Canvas при изменении разрешения
- Создал адаптивные Vue-модальные окна, изменяющие область просмотра относительно размеров Canvas на мобильных и десктопных экранах
- Интегрировал Decap CMS и i18next, позволив настраивать игровой контент и локализацию без изменения игровой логики
- Добавил шаблоны Storybook и техническую документацию для изолированной разработки и демонстрации компонентов
- Настроил сборки для статического хостинга и Electron, поддержав браузерную публикацию и desktop-версию из одной кодовой базы

## Руководитель команды, Game Developer и художник | Burning Ghosts

2026

Burning Ghosts — браузерный 2D-платформер, разработанный и опубликованный за одну неделю в рамках Gwueble Jam 2026

- Руководил распределённой командой с разницей во времени 11 часов, координируя разработку, графику, game design и выпуск проекта
- Выпустил полноценную браузерную игру за 7 дней, получив 16 оценок и 76 запусков в браузере
- Разработал дизайн главного персонажа и 4 уникальных призраков, сформировав единый визуальный стиль игры
- Создал 28 покадровых анимаций и интегрировал их в Phaser и систему состояний персонажей
- Разработал интерфейсы на Vue 3, связанные с игровой логикой Phaser, синхронизировав меню, состояние игры и обратную связь
- Реализовал динамические эффекты сгорания призраков через Phaser Particle Emitters с изменением интенсивности на разных стадиях
- Создал систему музыкального сопровождения, динамически меняющую композиции в зависимости от игрового времени
- Участвовал в разработке основной концепции и баланса

## Game developer, Game Designer и художник | The Stories Told by Whales

2025

The Stories Told by Whales — завершённая игра об исследовании космоса, созданная за семь дней международного Game Jam

- Выпустил полноценную игровую версию за семь дней, затратив около 40–50 часов сфокусированной разработки
- Реализовал постепенное открытие способностей, исследование и управление
- Использовал переиспользуемые системы Charlie SDK, сократив время реализации более чем на 50 процентов
- Создал low-poly модели в Blender и плоскую векторную графику в Inkscape, сформировав единый визуальный стиль
- Объединил Phaser-геймплей с интерфейсами Vue 3, сохранив разделение отображения и игровой логики

## ОБРАЗОВАНИЕ

Менеджмент туристических фирм | Бакалавр | Академия Туризма | Бишкек

## ЯЗЫКИ

**Русский:** родной, **Английский:** B1 (Intermediate)