Павел Бездорнов — HTML5 Game Developer | Phaser, TypeScript, Vue.js, Cocos Creator

Страна: Бишкек, Кыргызстан | **Email:** pavelbezdornov@gmail.com | **Телефон:** +996557133337 | **Портфолио:** alpinweb.com | **LinkedIn:** linkedin.com/in/pavel-bezdornov/ | **Telegram:** pavel_alpinweb | **Whatsapp:** +996557133337

РЕЗЮМЕ

HTML5 Game Developer с более чем **6 годами коммерческого опыта** в JavaScript-разработке, включая разработку коммерческой браузерной MMORPG. Специализируюсь на создании браузерных игр, проектировании клиентской архитектуры и игровых систем. Основной стек — **Phaser, TypeScript, JavaScript и Vue 3**. Имею практический опыт работы с **PixiJS и Cocos Creator**. Разработал собственный **HTML5 Game SDK**, сократив время создания игровых прототипов примерно **со 120 до 40–50 часов**. Имею опыт технического лидерства и командной разработки. Объединяю инженерные и творческие компетенции, включая Game UI/UX, дизайн-системы, анимацию и VFX. Использую **AI-assisted** инструменты для оптимизации производственных процессов.

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Game Development: Phaser 3, PixiJS 7, Cocos Creator 3.8, HTML5 Canvas, WebGL, игровые механики, игровой цикл.

Programming & Architecture: TypeScript, JavaScript ES6+, ООП, FSM, событийная архитектура, архитектурные паттерны, модульность.

Game Development Tooling: разработка игровых SDK, переиспользуемые системы, Vite, Webpack, Electron, Storybook, Decap CMS.

Game UI/UX: Vue 2/3, Composition API, Pinia, Vuex, Vue Router, интеграция DOM и Canvas, Mobile-first UX, дизайн-системы.

Graphics, Animation & VFX: DragonBones, TexturePacker, Inkscape, Blender, Figma, системы частиц, шейдеры, динамическое освещение, Game Juice.

Integrations & Playable Ads: REST API, WebSockets, Socket.IO, i18next, MRAID, Playable SDK, Bingo, Single-file HTML builds.

Engineering & Production: Git, Code Review, профилирование FPS, Chrome DevTools, оптимизация сборок, регрессионное тестирование, документация, AI-assisted Development, техническое лидерство.

КОММЕРЧЕСКИЙ ОПЫТ

Senior Frontend-разработчик (Vue.js, Nuxt.js) | Студия 15 | Томск, Россия (удаленно) Декабрь 2023 – Май 2026
Проект: EDM Ghost Production — международный музыкальный маркетплейс со сложной клиентской архитектурой и real-time функциональностью.

- Вырос с Middle до Lead Frontend Developer примерно за 10 месяцев, взяв ответственность за архитектуру, технические решения и релизы.
- Координировал команду из двух разработчиков, выстроив процессы оценки, декомпозиции задач и Code Review.
- Разработал личные кабинеты, административные панели и dashboard, реализовав пять ключевых пользовательских сценариев платформы.
- Интегрировал REST API и Socket.IO для реализации real-time функциональности и динамических интерфейсов.
- Внедрил регрессионное тестирование без увеличения бюджета, сократив количество повторных ошибок.

HTML5 Game Developer & Frontend Developer | Frozeneon | Киев, Украина (удалённо) Июль 2020 – Декабрь 2021
Проект: Nethernite — коммерческая браузерная MMORPG студии Frozeneon.

- Разработал и запустил интерфейсы гильдий — одну из ключевых социальных механик игры.
- Реализовал интерактивный редактор боевых построений для управления составом команды и тактикой персонажей.
- Разработал игровые интерфейсы и клиентскую логику сражений с боссами, поддержав ключевой PvE-контент.
- Интегрировал WebSocket-обновления для синхронизации состояния сражений в реальном времени и адаптировал игровые интерфейсы под мобильные устройства.

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

Game Developer, руководитель команды и Technical Artist | Get Rich or Freeze | 2026
Функциональный прототип mobile-first браузерной Survival Adventure на Phaser и Vue 3.

- Реализовав Drag and Drop между DOM-интерфейсами Vue и игровыми объектами Phaser через преобразование координат.
- Разработал декларативную FSM для управления состояниями и анимациями персонажа.
- Спроектировал адаптивные игровые интерфейсы и единую дизайн-систему, объединившую графику, персонажей, окружение и UI.
- Реализовал динамическое освещение, визуальные эффекты и позиционное звуковое сопровождение.
- Выстроил производственный процесс от художественной концепции до технической реализации, используя AI-assisted инструменты для разработки интерфейсов и настройки шейдеров.

Создатель и архитектор | Charlie HTML5 Game SDK | 2025 — настоящее время

Open-source SDK на базе Phaser и Vue для ускорения разработки браузерных игр.

- Сократил время создания игровых прототипов примерно со 120 до 40–50 часов благодаря модульной архитектуре и переиспользуемым компонентам.
- Интегрировал игровую логику Phaser с Vue через Pinia, обеспечив двустороннюю синхронизацию игрового состояния.
- Разработал переиспользуемые механики платформера и top-down передвижения, адаптивные UI-компоненты и управление сценами через Vue Router.
- Интегрировал Decap CMS, i18next и Storybook для управления контентом, локализации и разработки компонентов.
- Настроил инфраструктуру браузерных и desktop-сборок на Vite и Electron, подготовил техническую документацию.

Game Developer, руководитель команды и художник | Survive Until Dawn | 2026

Браузерная 2D Survival Horror игра, выросшая из Game Jam-прототипа, созданного за семь дней.

- Руководил распределённой командой, координируя разработку, графику, геймдизайн и развитие прототипа в полноценную игру.
- Разработал игровые интерфейсы на Vue 3, синхронизированные с игровыми состояниями Phaser.
- Создал главного персонажа, четыре типа призраков и 28 покадровых анимаций, интегрировав их в систему состояний.
- Реализовал динамические эффекты через Phaser Particle Emitters и музыкальное сопровождение, реагирующее на игровое время.

- Участвовал в разработке игровых механик, баланса и подготовке игры к коммерческой публикации, включая локализацию и интеграцию платформенного SDK.

Ведущий Game Developer и руководитель проекта | Crazy Farm | 2021

Многопользовательская HTML5-игра на PixiJS с синхронизацией игровых данных в реальном времени.

- Руководил командой из девяти специалистов из четырёх стран, координируя разработку, геймдизайн и художественное производство.
- Реализовал игровой цикл с тремя анимированными персонажами, четырьмя инструментами взаимодействия и пошаговым tutorial.
- Спроектировал модульную структуру игровых объектов, масштабируемое игровое пространство и эффекты частиц на PixiJS.
- Оптимизировал анимации через текстурные атласы, устранив подвисания на слабых Android-устройствах, и адаптировал интерфейсы под мобильные и десктопные экраны.

Playable Ad Game Developer | Knight Playable | 2026

Интерактивный рекламный креатив в жанре Idle RPG на Cocos Creator 3.8 и TypeScript.

- Реализовал механики перемещения, автоматических сражений и прогрессии, спроектировав модульную архитектуру игровых контроллеров.
- Интегрировал DragonBones, системы частиц и звуковую обратную связь для реализации Game Juice.
- Реализовал жизненный цикл рекламной сессии через Playable SDK Adapter и адаптацию под портретную и ландшафтную ориентацию.
- Оптимизировал Single-file HTML-сборку до 2,6 МБ, прошёл техническую валидацию Google H5 и протестировал интеграцию с AppLovin.

ОБРАЗОВАНИЕ

Менеджмент туристических фирм | Бакалавр | Академия Туризма | Бишкек

ЯЗЫКИ

Русский: родной, Английский: B1 (Intermediate)