

ПАВЕЛ ЗЕНКИН

Unity-разработчик

E-mail: pazenkin@ya.ru • Telegram: @pazenkin • Портфолио: <https://pazenkin.gitverse.site/>

О СЕБЕ

Unity-разработчик с более чем 6-летним коммерческим опытом. Специализируюсь на архитектуре игровых систем, gameplay-механиках, UI и инструментах редактора. Работал над проектами для PC, Android, WebGL и Sber Devices как в составе команды, так и полностью самостоятельно — от проектирования архитектуры до выпуска MVP.

КЛЮЧЕВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Архитектура игровых систем • Gameplay Systems • Инструменты редактора • UI • TechArt • Оптимизация • DI • ECS • CI/CD • Data-driven подход

ТЕХНОЛОГИИ

Основной стек: Unity, C#, Git, Addressables, Zenject, UniTask, DOTween, Odin Inspector.

Дополнительно: Morpheh ECS, LeoECS Lite, FMOD, Python, Scriptable Objects, MV*, Analytics, Sber SDK.

ОПЫТ РАБОТЫ

Lategame Studio

Client/UI Unity-разработчик | 2024 — настоящее время

Разработка клиентской части мобильной Thesia: Isekai World RPG. Основные направления: UI, инструменты редактора, автоматизация внутренних процессов, TechArt и оптимизация.

- Разработал множество UI-компонентов и выполнял финальную верстку игровых экранов.
- Создал инструменты редактора, ускоряющие работу специалистов разных направлений.
- Реализовал масштабный конструктор игровых событий.
- Разработал потоковое воспроизведение видео с удаленного сервера с расшифровкой данных «на лету».
- Выполнял задачи на стыке программирования и TechArt, участвовал в оптимизации игровых систем.

Midhard Games

Unity-разработчик | 2020 — 2024

Разработка мобильных и PC-проектов полного цикла: архитектура, gameplay-системы, инструменты редактора, аналитика, монетизация и автоматизация процессов.

- Присоединился к созданию внутренней платформы Gamebase на раннем этапе, а затем единолично существенно переработал и расширил ее.
- Развивал Gamebase как основу проектов студии: настроенный флоу загрузки игр, система сохранений, шаблонный UI, аудиосистема и другие переиспользуемые компоненты. Платформа заметно ускорила выпуск большого количества проектов, включая десятки гиперказуальных игр.
- Продвигал и внедрял DI- и ECS-подходы в проектах студии, помогал команде применять их на практике.
- Проектировал архитектуру игровых систем, разрабатывал gameplay-механики и инструменты редактора.
- Интегрировал аналитику, рекламу, внутриигровые покупки и платформенные SDK.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРОЕКТЫ

Подробные описания, скриншоты и ссылки доступны в портфолио: <https://pazenkin.gitverse.site/>

Thesia: Isekai World RPG

- UI, инструменты редактора и TechArt.
- Конструктор игровых событий.
- Потоковое воспроизведение и расшифровка видео.

FatalZone

- Архитектура core-геймплея на Morpheh ECS.
- Разработка большей части игровых механик.
- Автоматизированное тестирование производительности в CI/CD.

Solitaire Tripeaks

- Развитие внутренних инструментов студии.
- Анимация игровых объектов и UI,
- Интеграция аналитики, рекламы и внутриигровых покупок.