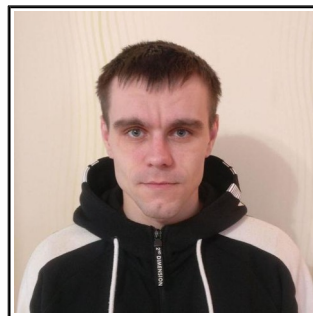


Павел Зенкин

Разработчик Unity с многолетним опытом в создании игр и внутренних инструментов. Я специализируюсь на разработке 2D и 3D проектов, уделяя внимание каждой детали. Мои профессиональные навыки включают владение Unity3D, C#, методами оптимизации игр, а также различными инструментами и технологиями для разработки игр.



Портфолио: pazenkin.github.io

Контакты

Telegram: @pazenkin

Email: pazenkin@ya.ru

LinkedIn: [linkedin.com/in/pazenkin](https://www.linkedin.com/in/pazenkin)

Технологический стек

- Unity, C#, Git;
- Morpeh, LeoECS Lite;
- Addressables, Zenject, UniTask, DOTween, FMOD, Odin Inspector, Doozy UI;
- Рекламные и аналитические SDK.

Имеется также опыт работы с DOTS, Photon Engine PUN, ARCore, Python, Blender, ProBuilder и другими инструментами.

Профессиональный опыт

- **Midhard Games** – Разработчик Unity – 05.2020-06.2024 (4 года 1 месяц):
 - Участвовал в разработке проектов разной сложности на всех этапах;
 - Проводил код-ревью и наставлял младших разработчиков;
 - Разрабатывал и поддерживал набор инструментария для разработки проектов внутри студии, который позволил:
 - Уменьшить время разработки проектов;
 - Упростить переход сотрудников из одного проекта в другой.

Проекты в релизе

- **FatalZone** (доступен в [Steam](#)) — Автошутер с элементами Roguelike и RPG:
 - Спроектировал архитектуру Core-геймплея проекта с использованием фреймворка Morpheh;
 - Разработал подавляющее большинство механик Core-геймплея;
 - Принимал участие в разработке прочих механик игры.
- **Бумбарда** (доступен в [магазине приложений Сбер](#) для их приставок) — Аркадная головоломка, схожая с играми серии Angry Birds:
 - Провел проект от разработки архитектуры до релиза, как единственный разработчик;
 - Особенность проекта: уникальная система рисования траектории движения снарядов, которая учитывает столкновения с препятствиями.

Личные качества

- Любовь к играм;
- Творческий подход к решению задач и внимание к деталям;
- Хорошие коммуникативные навыки, как письменные, так и устные;
- Самостоятелен, самоорганизован и ответственен;
- Умею работать в команде;
- Любознательность.

О себе

В свободное время я люблю играть в компьютерные игры, что помогает мне оставаться креативным и вдохновленным в работе. Мне нравится находить новые подходы к решению сложных задач и постоянно совершенствоваться в своей профессии и смежных сферах: не так давно я научился моделировать в Blender, а в настоящее время учусь рисовать скетчи.