



МАКСИМ ГАПОНОВ

ПРОГРАМІСТ ГЕЙМПЛЕЮ

ПРО МЕНЕ

Пристрасний та вмотивований програміст геймплею, що спеціалізується на розробці ігор в Unreal Engine. Прагне створювати атмосферні, захопливі, унікальні та змістовні ігри, водночас приділяючи особливу увагу оптимізації продуктивності. Прагне навчатися, розвиватися, та робити свій внесок у захопливі та інноваційні ігрові проекти.

ОСВІТА

Бакалавр в Міжнародному економіко-гуманітарному університеті імені академіка Степана Дем'янчука (Рівне, Україна)

Березень 2024 – Сьогодення

[Комп'ютерні науки, Факультет Кібернетики](#)

НАВИЧКИ

- Unreal Engine
- C++
- Unreal Blueprints
- UMG
- C#
- Python

ПРОЕКТИ

1. [Lost Runner | Gameplay Programmer](#)

Січень 2024

3D казуальний нескінченний раннер.

- Спроектував і впровадив доріжки з перешкодами, які з'являються у випадковому порядку, та подальше їх знищення
- Розробив систему вибору ігрового персонажа
- Впровадив підрахунок та збереження/завантаження ігрових очків
- Інтегрував енергійний саундтрек із можливістю його вмикати та вимикати



gameponov.com



linkedin.com/in/haponov-maksym-gamedev



github.com/Silenkes



maksgaponov50@gmail.com



(+380) 98 921 0369

2. [Free Forced Difficulties | Gameplay Programmer](#)

Березень 2025 — Червень 2025

Одноосібна 3D-інді-гра від першої особи в жанрі головоломки з елементами шутера та платформера.

- Спроектував і реалізував основні механіки ігрового процесу за допомогою Unreal Engine 5
- Розробив поведінку ШІ для інтелектуального пересування та реакцій
- Реалізував переназначення клавіш через Enhanced Input System
- Додав графічні налаштування з використанням GameUserSettings для оптимізації продуктивності

МОВИ

Українська	Рідна
Англійська	A2