



Danil Lobanov

达尼

关卡设计师



(+86) 13237645810



danil.lobanov@outlook.com



河南，郑州

关于我

我是一名游戏关卡设计师，擅长设计 FPS/TPS/ARPG 等类型游戏关卡，具备 2 年以上的游戏开发经验和技能。我熟悉各种游戏引擎和编程语言，能够熟练运用各种工具和技术解决游戏中的问题。我具备良好的团队合作精神和沟通能力，能够与不同背景的人有效沟通并合作。

技能

- 游戏引擎：Unity、UE5;
- 编程语言：C#;
- 其他工具：Photoshop、Blender、Maya;
- 语言能力：俄语（母语）、英语（高级）、中文（会话）;

教育经历

- | | |
|-----------------|---|
| 2023.05-2023.11 | XYZ School
关卡设计师（在线课程） |
| 2021.07-2021.11 | CG Master Academy
关卡设计师（在线课程） |
| 2011.09-2015.06 | 俄罗斯人民友谊大学
农业（学士） |

专业证书

- Level Design for Games by Emilia Schatz
- Foundational C# with Microsoft

工作经验

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| 2021.11-2023.12 | EXBO 关卡设计师
俄罗斯圣彼得堡 |
|-----------------|------------------------------|

项目名称: STALCRAFT

具体工作: 本人主要负责游戏关卡开发，主导设计了“沼泽地”、“垃圾荒废场”、“酒吧”等不同的场景。通过方块模型创建建筑结构，为玩家设定机制和谜题，优化关卡以确保愉悦和舒适的游戏体验。

个人项目

项目名称: 太空加油站

具体工作: 该项目是一个小型的第三人称潜行模式关卡，是为全球范围内的关卡设计师进行竞赛而设计的。玩家的任务是潜入太空加油站，通过消灭/躲避敌人等方式通过关卡，到达控制中心，完成偷取太空汽油为私人飞船加油的任务。本人独立设计并创建整个太空世界，使用了布置块为触发器和剧情场景编写了脚本。项目在两周内完成，工作同事给予了非常好的评价。

工具: Unity, ProBuilder

项目名称: 星球大战 - 莫斯艾斯

具体工作: 该项目旨在展示关卡设计中的规模可能性。通过不断改变玩家移动方向的向量，使玩家在即使实际空间非常小的关卡中（80x80）也能体验别样趣味，产生关卡规模很大的错觉。此外，我还设计走廊回环等布局变化，增加游戏趣味和难度。

工具: Unity, ProBuilder