

Данил Лобанов

Дизайнер уровней

danil.lobanov@outlook.com
<https://ddenvy.github.io/>

НАВЫКИ

Дизайн игр и уровней

- Дизайн и блок-аут уровней, дизайн боевых столкновений, темп, сценарий кинематографических событий и т.д.
- Проектирование, реализация и балансировка игровой системы
- Интуитивно понятный дизайн пользовательского интерфейса/UX
- Написание звуков и музыки для игр
- Визуально ориентированная и лаконичная проектная документация
- Проведение и итерация игровых тестов

Редакторы уровней

- Unreal, Unity

Программирование

- C#, Unreal Blueprints, HTML, CSS

Софт навыки

- Находчивое и адаптивное решение проблем.
- Фокус на отличной совместной работе и самореализации команды.
- Способность эффективно общаться и сотрудничать с людьми из разных слоев общества.

Программное обеспечение

- Blender, Adobe Photoshop
- Cubase, Logic X
- Miro, JIRA, Notion, Trello
- Visual Studio, Github

ПЭТ-ПРОЕКТЫ

Дизайнер уровней

Космическая заправочная станция

Задача: Разработать небольшой уровень в стелс-режиме от третьего лица для глобального конкурса дизайна уровней.

Достижения:

- Самостоятельно создал весь мир с нуля в сжатые сроки - за две недели.
- Реализовал блоки компоновки и заскриптовал триггеры и события для улучшения динамики игрового процесса.
- Получил огромное количество положительных отзывов от коллег, продемонстрировав сильные навыки дизайна и исполнения.

Инструменты: Unity, ProBuilder

Дизайнер уровней

Звездные войны - Мос Айсли

Цель: продемонстрировать потенциал манипулирования масштабом в дизайне уровней в ограниченном пространстве (80x80).

Достижения:

- Успешно манипулировал векторами движения игрока, чтобы создать иллюзию обширных коридоров и более масштабных окружений.
- Демонстрирует инновационные методы дизайна, обеспечивающие игрокам уникальный и захватывающий игровой процесс.

Инструменты: Unity, ProBuilder

ОБРАЗОВАНИЕ

Школа XYZ
года
Дизайнер уровней

Выпускник 2023

Россия, Онлайн

Российский университет дружбы народов
года
Бакалавр сельского хозяйства

Выпускник 2015

Россия, Москва

