

马立岚

关卡策划 | lilanma9@163.com | 18202718560

作品集主页: <https://www.lilanportfolio.com/>

项目经历

遗忘之海 (工作项目)

2026年05月 - 2026年08月

关卡策划 | 深德科驻网易

杭州

遗忘之海是一款结合了肉鸽玩法的回合制**开放世界游戏**，入职后接手两个**公测内容**岛屿关卡的**维护**和**优化**并参与**开发新的岛屿关卡**

归环 (工作项目)

2025年09月 - 2026年03月

关卡策划 | 法本驻萨罗斯

杭州

归环是一款**二次元开放世界游戏**，任职期间做为关卡策划参与开发

卧龙吟2 (工作项目)

2018年10月 - 2021年03月

关卡美术 | 西山居

武汉

卧龙吟2是一款以三国时期为背景的**slg手游**，场景**模拟真实地形**，山川河流基于现实地理设计。

- 负责**大世界地图主要自然区域**的**关卡美术规划**到**细化**，主导设计与实现。
- 参与完成**关卡美术铺量流程**，提升团队效率与质量。

HELLDIVERS2 主线任务及POI设计 (个人作品)

2025年05月

关卡策划 | 独立完成

- 以《Helldivers 2》的关卡框架为基础，进行以**TPS战斗体验**为核心的**PVE任务与关卡设计**，通过**任务内容**与**关卡空间**的**组织细化**塑造**体验节奏**。

大逃杀POI关卡设计 (个人作品)

2025年03月

关卡策划 | 独立完成

- 以《Apex》**大逃杀玩法**为例，探索**开放世界FPS PVP**中 **POI** 的**区位逻辑与设计流程**，结合机制分析推导**动线与战斗体验**。

3V3 CONTROL POINTS 关卡设计 (个人作品)

2024年08月

关卡策划 | 独立完成

- 以 **3v3 占点玩法**为例，构建**基础流程**，并通过**差异化手法**如立体化空间结构，探索**封闭 PVP 射击关卡**的**节奏与体验塑造**。

GIGACONOMY (学术作品)

2023年05月 - 2023年08月

关卡策划 玩法策划 环境美术 | 团队合作 | Sheridan College

GigaConomy 是一款**开放世界第三人称跑酷游戏**，核心设计聚焦**高速跑酷体验**，构建**高速平台跳跃与射击**的玩法loop，打造流畅且动态的游戏体验。

- 负责**“岩浆区域”**的**关卡设计**，从纸面到白模，再到最终美术效果落地，全程主导设计与实现。
- 参与**核心玩法设计**，与团队协作完成**高速平台跳跃与射击机制**的整合，测试与优化。
- 负责把控关卡、角色、UI的整体美术效果，确保视觉风格统一且符合各区域主题。

教育经历

George Brown College

2023年09月 - 2024年08月

Post Graduate Certificate in Digital Design

加拿大

Sheridan College

2022年09月 - 2023年08月

Post Graduate Certificate in Game Level Design

加拿大

华中科技大学

2013年09月 - 2018年08月

建筑设计 本科 全日制

武汉