

马立岚

关卡设计 | lilanma9@163.com | 18202718560
https://www.lilanportfolio.com/

项目经历

HELLDIVERS2 主线任务及POI设计 (个人项目) 2025年05月

关卡设计 | 独立完成

- 以《Helldivers 2》的动态框架为基础, 进行静态的PVE任务与关卡设计, 探索系统驱动型游戏中的体验节奏塑造与内容组织。

大逃杀POI关卡设计 (个人项目) 2025年03月

关卡设计 | 独立完成

- 以《Apex》大逃杀玩法为例, 探索开放世界PVP射击中 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 (个人项目) 2024年08月

关卡设计 | 独立完成

- 以 3v3 占点玩法为例, 构建线性基础流程, 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 (学术项目) 2023年05月 - 2023年08月

关卡设计 游戏设计 | 团队合作 | Sheridan College

GigaConomy 是一款第三人称跑酷游戏, 核心设计聚焦高速跑酷体验, 融合平台跳跃与射击以及资源管理玩法, 打造流畅且动态的游戏体验。

- 负责“岩浆区域”的关卡设计, 从纸面设计到白模搭建, 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, 与团队协作完成跑酷、平台跳跃与射击机制的整合, 测试与优化。
- 负责关卡、角色、UI的整体色彩调节, 确保视觉风格统一且符合各区域主题。
- 管理整个关卡的环境美术资源, 规范资源整理提高资源利用率

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, 玩家参与战术战斗和领土管理。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。
- 参与开发关卡美术设计流程, 提升团队效率与质量。
- 与环境美术和程序员协作完成地图优化。

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

武汉

其他

- 技能: 关卡设计, 游戏设计, 关卡美术, 3D环境美术, 建筑设计
- 工具: Unreal Engine, Unity, Photoshop, Maya, Substance Painter
- 语言: 普通话, 英语