

# 马立岚

关卡设计 | lilanma9@163.com | 18202718560  
作品集 : <https://www.lilanportfolio.com/>

## 工作项目经历

|                                                                                                                                                                                                                         |                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| <b>遗忘之海 ( 开放世界 )</b><br>关卡策划   深德科驻网易<br>负责两个公测内容岛屿欢迎海岸及草药洞窟的维护与优化 <ul style="list-style-type: none"><li>上线前针对公测的配置迭代与优化</li><li>上线后负责线上问题的复现、定位、溯源与修复风险评估, 根据问题所属管线协调相关人员推进修复, 并完成修复验证。</li></ul> 负责海图2大型岛屿关卡多个区域的配置落地 | 2026年05月 - 2026年08月 |
| <b>归环 ( 开放世界 )</b><br>关卡设计   法本驻萨罗斯<br>负责一个主线区域及两个填充区域的白盒设计                                                                                                                                                             | 2025年09月 - 2026年03月 |
| <b>卧龙吟2 ( 固定视角slg )</b><br>关卡美术   西山居 <ul style="list-style-type: none"><li>负责主要自然区域的关卡美术规划到细化, 主导设计与实现。</li></ul>                                                                                                      | 2018年10月 - 2021年03月 |

## 个人项目经历

作品集 | <https://www.lilanportfolio.com/>

### 开放世界PVE射击 POI关卡与任务设计

关卡设计

以《Helldivers 2》的玩法框架为基础, 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。

### 开放世界PVP射击 POI关卡设计

关卡设计|独立完成

以**大逃杀**玩法为例, 探索开放世界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射击 关卡设计

关卡设计|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。

### 第三人称跑酷关卡与玩法设计

关卡设计 | 玩法设计 | 合作项目

GigaConomy 是一款开放世界第三人称跑酷游戏, 通过构建高速平台跳跃与射击的玩法loop, 打造流畅高速的跑酷体验。

- 负责三个区域之一的关卡设计, 全程负责其关卡及概念的设计与实现。
- 参与核心玩法设计, 与团队协作完成平台跳跃与射击的玩法loop整合

## 教育背景

|                                         |                     |
|-----------------------------------------|---------------------|
| <b>本科</b><br>华中科技大学   建筑设计              | 2013年09月 - 2018年08月 |
| <b>研究生</b><br>Sheridan College   游戏关卡设计 | 2022年09月 - 2023年08月 |
| George Brown College   digital design   | 2023年09月 - 2024年08月 |