

马立岚

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

工作项目经历

遗忘之海 (开放世界) 关卡策划 深德科驻网易 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 - 上线前针对公测的配置迭代与优化 - 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。 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
归环 (开放世界) 关卡设计 法本驻萨罗斯 负责多个主线区域及填充区域的初期白盒设计 - 设计实现文案目标的动线结构和填充玩法 - 在以上基础上设计区域内的体验节奏和难度曲线	2025年09月 - 2026年03月
卧龙吟2 (固定视角slg) 关卡美术 西山居 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。	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

本科 华中科技大学 建筑设计	2013年09月 - 2018年08月
研究生 Sheridan College 游戏关卡设计	2022年09月 - 2023年08月

