## (本文选自百度文库，仅供同学学习参考)

## 游戏关卡设计的原则

游戏关卡设计中总会一些规矩，我们称之为原则。一个好的游戏关卡设计必然要遵循这10个原则：

**1、有趣：**

用清楚的视觉语言引导玩家通过主要路径，通过垂直空间、次要路径、隐藏区域和迷宫元素增加关卡的趣味。

**2、不依赖文字来叙述故事：**

除了由故事和目标唤起的明确剧情，优秀的关卡设计会通过环境表达剧情，让玩家通过玩法选项产生自己的剧情。

**3、告诉玩家要做什么，而不是怎么做**：

确保任务目标是明确的，但让玩家以自己喜欢的、可行的方式和任意顺序来完成它们。

**4、总是教玩家新东西：**

通过在游戏过程中不断引入新机制，保持玩家的沉浸感;通过修改或以其他方式重得使用，来防止旧机制变得乏味。

**5、惊喜：**

线性节奏并不总是适合互动媒体，但所有的关卡都使用标准的“过山车”模式也是不行的。为了创造新鲜的体验，优秀的关卡设计不怕在节奏、美学、地点和其他元素上冒险。

**6、使玩家觉得自己强大：**

电子游戏是逃避现实的场所，所以应该避开世俗。另外，优秀的关卡设计通过让玩家体验自己的行为(立即的、即时玩法、长期的)结果，使玩家觉得自己是强大的。

**7、允许玩家控制难度：**

一般水平的玩家可以通过主要路径完成任务，高水平的玩家可以通过高风险/奖励的路径获得满足感。

**8、高效的：**

资源是有限的。优秀的关卡设计通过模块、双向玩法和充分利用游戏空间最大化游戏的重玩价值。

**9、刺激情绪：**

为了刺激玩家产生目标情绪，要选择合适的机制、空间指标和剧情元素。

**10、由游戏的机制驱动：**

 最重要的是，通过关卡体现游戏的机制，突出电子游戏的独特属性——交互性。

## （本文作者为小萝卜蛋，来源于人人都是产品经理，仅供同学学习参考）

## 游戏交互三要素

玩过不少网络游戏，算是暴雪的脑残粉，也完全能够理解玩游戏玩到废寝忘食成魔成狂的状态，关于如何让游戏情节生动扣人，玩法如何丰富多样，可能更多是游戏策划的事情，但就游戏交互而言，我想结合自身游戏经验以及交互设计原则积累，谈谈自己的看法。

游戏的交互对比一般APP或者web产品的交互，基本原则是相通的，但游戏会更注重玩家的趣味体验，塑造玩家的心流体验，这就需要从以下三个方面去思考。

反馈（适合情境的反馈）

游戏中的反馈设计，是让玩家快速适应游戏操作，获得参与感和成就感的重要手段，适度且精妙的反馈对提高游戏的易上手性，增强玩家的参与感和成就感有不可或缺的作用。

游戏中的反馈，主要分为三种：事前状态的指引反馈、操作的感官反馈以及操作后的结果反馈，三种反馈分别对应影响的就是易上手性、参与感和成就感。

1.事前状态的指引反馈

事前状态的指引反馈能为玩家的下一步操作提供参考线索，以便做好准备，当下一次出现同样的反馈提示时，玩家便知道该作何反应或进行何种操作。比如魔兽世界的技能闪光提示，当技能可用时，技能栏的技能图标便会闪光，以提示用户此时可以使用该技能，因此玩家就知道该在何时使用这些技能。还有出现危险时的字幕和音效提示，是为玩家进入战斗准备提供适当的反馈，让玩家意识到自己接下来会面临危险或者挑战。

2.操作的感官反馈

这是在玩家执行某种操作时，提供视觉、听觉或者触觉上的反馈，这样玩家便能清楚地知道自己当前的操作会有什么效果，从而更好地投入到游戏中去，投入其中才更能感受到游戏的乐趣，所以为玩家的操作提供感官反馈尤为重要。比如战斗时人物发出的声音，技能的视觉效果和声音，都能让玩家更有身临其境的感觉。另外，重要操作的反馈应靠近玩家当前的操作区域或者视焦区域，否则可能很难被玩家发现，反馈便不能发挥作用。

3.操作后的结果反馈

这是树立玩家成就感的重要一点，玩家完成某个动作之后需要通过反馈知道这个动作能达到什么效果，能获得什么回报。游戏吸引人的一点就在于，在其中的行为收益是即时性的，所以让玩家能够直观地感受到自己获得的收益很重要，这就需要反馈来做到，并且关于收益的反馈是需要强化的。比如我在游戏中杀死了一个怪物，然后得到一些掉落的金币和物品奖励，这时那些金币和物品会闪闪发光，去强化胜利气氛和玩家的成就感。

参与感（强化过程体验）

玩家要真正享受游戏的乐趣，需要充分地代入游戏角色，参与到游戏中去，玩游戏的时候觉得时间过得很快也是这个道理，因为全身心投入其中时，会暂时忘记自己目前身处的时空，而进入到游戏呈现的世界，也就是达到心流状态。

创造良好的参与感，除了前面说到的反馈之外，还有很重要的一点就是要给玩家适当的自由度和探索空间，让玩家有更好的操纵感。

玩过的游戏中，有些很容易陷进一个误区（特别是手游及页游，可能和这些游戏偏向幼龄有关），全程都用教程指引的小箭头指点用户下一步该点击哪里该做什么，虽然这样有助于玩家快速熟悉游戏操作，但教程指引不应太过火，并且只适用于初级玩家，当玩家跨过初级阶段想要探索游戏世界四处冒险时，仍然受到教程指引的牵制便会感觉不爽。并且玩家在玩游戏的时候如果只是跟随箭头指引不加思索地点击，参与感必然大打折扣。

成就感（情感化设计，情绪激化）

如果一款游戏能让玩家感觉自己无所不能，觉得自己身上有无限可能，那说明这是一款能够让人充满成就感的游戏，玩家喜欢成就感，喜欢通过达到成就来证明自己。

成就感除了获取金币、装备等物质奖励外，名誉、称号、人脉等成就系统也同样重要。而再上升一个层面来说，成就感是促使游戏成为玩家情感化体验的重要因素，当玩家在游戏中的收获得越多，

他便越难割舍与这个世界的联系，所以游戏的情感化设计尤为重要，不仅要通过游戏中的设计元素唤起玩家的情感，去激化玩家的情感，还要让游戏成为容纳玩家情感的容器。然而，玩家情绪有两个当面，一种是操作受挫时的挫败和焦虑，还有一种就是成功后的喜悦和激动，所以必须从这两方面去思考如何塑造玩家的成就感，一方面削弱挫败产生的负面情绪，另一方面强化正面的情感。

比如现在很多的手游，都有和好友比拼排名和分数的设置，这被视为社交游戏的灵魂所在，因此就应强化和好友交互的这部分体验，以激发玩家和好友比拼的斗志，让游戏成为联系玩家和其人际关系的一种纽带，成为彼此间交流的一种方式。