# 新手教程设计原则

## 关卡流程

1. 介绍机制时，需要由简到难，联系性弱的逐条引入，联系性强的可以考虑一起引入。
2. 综合性考验关卡留在流程末尾。

## 关卡设计

1. 教学某机制，则只以这个机制为核心设计挑战。如果不得不引入其他挑战，则大幅降低其他挑战的难度。
2. 玩家通过关卡的前置条件（各类资源、角色技能、角色状态、关卡元素状态等），需要尽量在关卡内的任何时刻保证齐备。如果不能做到时刻齐备，也需要有补充资源或者迅速重置关卡的手段。
3. 玩家重复挑战关卡的代价要足够低（低或者无死亡惩罚，提高关卡 加载速度等）。
4. 关卡的任何提示元素都要尽可能明显，并且保证不容易产生歧义。这个提示元素包含视觉与听觉的。
5. 并非任何机制都需要用文字教学，符合玩家操作习惯的的机制直接用关卡来教学。
6. 去除所有多余无效的重复挑战，使每一个小关卡都有相应的教学内容，但是要注意难度曲线的变化。

## 教学呈现

1. 一些由机制之间的叠加而产生的衍生机制，如果有必要教学，则可以当玩家首次触发衍生机制时，暂停游戏，出现浮窗进行额外教学。E：首次触发额外跳跃时，弹出浮窗。