

游戏设计、原型与开发

分层四元法:

1. 内嵌层

2. 动态层

3. 文化层

结合四元法

内嵌层: 机制内嵌 (游戏目标)

美学内嵌 ~~~

叙事内嵌 (怎么去加入剧情的转折)

技术内嵌 (代码写入规则)