

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)

像一名设计师一样

倾听，记录他人反馈

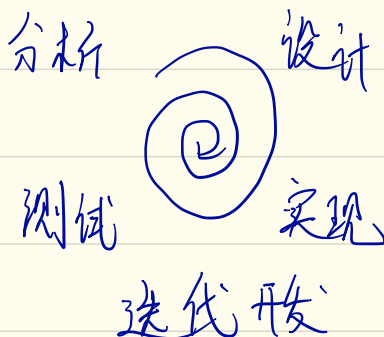


表 7-1 测试分析表格中的一行

地 点	反 馈	潜在问题	严重程度	提出的方案
Boss1	“第一个Boss打完了我不知道应该去干什么。” “我现在应该往哪走？” “好了，现在该干什么？”	玩家在打完第一个Boss后不知道下一步该做什么。在这之前玩的过程中指向性还是很强，但是现在玩家不知道应该去做什么	高	设计成在第一个Boss被击败后，让导师角色返回，给玩家第二个任务

0 0 0 0 0 0

头脑风暴与构思

警告

小心“白板笔暴政” 头脑风暴时，如果成员的人数多于白板笔的数量，那么你应该时刻注意要让所有人的想法都能被听到。有创意的人才们什么性格都有，而最内向的那些人有时有最好的主意。你在管理一支团队的时候，让内向的成员手拿白板笔。他们不愿意大声说出来想法时，可能会愿意写在白板上。