问题1：

同样的关卡，每一次玩的时候都能带来不同的乐趣。这个游戏给玩家带来的总是一模一样的阻碍，而玩家要考虑的就是该怎样解决这些难题。

游戏闯关方式多样。虽然关卡中怪物是在固定地点固定时间出现的，可是玩家在解决这些难题的时候可以采用各种各样的方式，你可以踩死怪物，也可以躲避怪物，甚至可以选择彩蛋直接跳关，到底如何通过这就在于玩家自己的选择。

问题2：

可以增加一些游戏里的隐藏条件，在玩家达成隐藏成就后，能够获得额外奖励或者开启额外的故事关卡。

可以增加宠物机制，不同的宠物赋予角色不同的能力，可玩性更高。

问题3：

大部分人觉得如果关卡设置能够更加出人意料。这样的话可玩性就能提高很多，也能更加吸引玩家，在玩家被完全出乎意料的陷阱淘汰掉时，他们内心肯定会很不服气，从而继续玩下去。