

## 1.概述

### 产品准备阶段

- 开发团队组成
- 高度概念化
- 设计文档

### 游戏世界的创造

#### 关卡：丰满游戏的血肉

#### 定义游戏视觉效果

- 开发技术
- 资源生产线
- 产品介绍

#### 产品开发阶段：核心阶段

- 演示核心玩法
- 整合美术效果
- 音效的整合
- 反复去粕存精

#### Alpha阶段

#### Beta阶段

#### 追逐金牌

## 2.定义游戏

### 视角的问题：游戏角色的视角

### 第一人称视角

### 选择游戏类型

### 选择游戏主题

- 幻想类
- 现代类
- 科幻类
- 另类现实类

### 针对用户进行开发

- 按年龄为玩家分级

### 游戏分级系统

#### 幼童 3岁以上 合适题材

#### 所有人 6岁以上 极少暴力内容 恶作剧俚语

#### 所有人10+ 10岁以上

#### 青少年 13岁以上 暴力内容 暗示性题材

#### 青年 17岁以上 成熟两性题材 重度暴力或粗话

#### 成年人 18岁以上 对性、暴力有生动描述

- 本地化：将游戏推向世界

### 目标平台：游戏机型的选择

- 处理游戏平台的限制
- 游戏操作

## 3.关卡挑战性的选择

### 挑战玩家

- 简单的道路障碍：最基础的障碍
- 敌人：要攻击的障碍
- 陷阱：要避开的障碍
- 谜题：要解决的障碍

### 给予玩家需要的

- 最早接触技能
- 加入新技能
- 组合技能

### 进行测量

### 顺序加入技能和障碍

### 关卡类型

- 基础：标准关卡
- 过渡：枢纽关卡
- 高潮：boss关卡
- 额外奖励的关卡

## 4.关卡创意头脑风暴

### 关卡故事编写

### 收集原画和参考图片

- 建立基本外观和感觉

### 室内和室外

### 空间测量

### 符合建筑风格

- 加入地标
- 写下关卡描述

### 设计谜题

### 列出谜题流程

### 加入过场动画

### 写下动画描述

## 5.用图表来设计

### 理解关卡承接关系

- 决定关卡范围
- 了解关卡顺序
- 使用特殊关卡

### 处理关卡的进程

- 线性关卡：有向导的关卡
- 非线性关卡：有分支的关卡

### 制作关卡图

- 布置关卡区域
- 粘合所有区域
- 加入可玩要素
- 关卡图评估

### 评判大小和范围

### 可否实现

### 评估关卡进程

- 提交工作

## 6.模板

### 转换关卡图

- 使用简单多边形
- 使用临时贴图

## 7.改进关卡

### 可玩性测试的阶段性安排

- 谁来做测试
- 创建测试计划
- 通常的测试计划问题
- 专项的测试计划问题
- 观察者的角色

### 从可玩性测试中学习

- 回收反馈
- 解决常见问题

### 无法穿越的障碍的应用

### 避免重复

### 提供引导

- 使关卡感觉正常

### 编辑内容

### 平衡关卡

## 8.更上一层楼

### 增加视觉层次

- 遵从一种建筑风格

### 使用简单几何体拼接来保证效率和关卡连续性

- 使用装饰、边沿和框架

### 使用贴图打破重复性

### 使用灯光为关卡加入长度

### 用场景道具充实关卡

- 不完美的美感

### 添加功能层

- 听觉

### 添加音效

### 放置环境声

### 播放音乐

- 特效

### 粒子系统

### 使用区域效果

## 9.发行

### Alpha阶段的任务

- 替换美术资源
- 优化关卡

### 分区和区域门

- 平衡游戏

### Beta和最终bug测试

- 编译版本和bug数据库
- 好的bug条目

### 严重程度

### 地点

### 频率

### 描述：重现bug的分布步骤

### 负责人：谁最适合修正

### 终点线

- 资料归档

### 截图：

### 使用实际游戏摄像机角度

### 截取实际游戏运行画面

### 截取独一无二有趣味性的区域

### 截取不同区域

### 剔除不重要区域

### 加入编辑器截图

- 项目总结