可选任务、互斥任务。

可选任务：

如果你设计的任务完全是可选的，你就一定要仔细考虑这个任务能给玩家带来何种奖励。这个奖励是会影响游戏机制（例如奖给玩家一件更强大的武器），还是只是一种表面的装饰或象征荣誉的勋章。如果这种可选任务确实能够影响可玩性，就会令游戏更加丰满。但你必须注意对可选任务的影响加以控制，防止它变成游戏通关的必需因素。

互斥任务：

在许多游戏中，玩家可以选择执行不同的任务来达成同样的目的。（例如玩家可以选择悄悄从守卫旁边溜过来盗取钥匙，也可选择与守卫战斗，还可选择贿赂守卫。这三种方法的最终效果相同。）当你设计这类选择时，可以让某些任务相互排斥。如果玩家试图贿赂守卫，那么就不可能再溜过他，因为守卫已经留意到了玩家的存在；如果玩家试图溜过守卫，则贿赂就不再有效，因为守卫已经对玩家提高了戒心。如果你设计了这种互斥任务，就需要注意避免使游戏进入一种不可解的局面。在这个例子中，与守卫开战这个选项就是一个后备策略，它在任何情况下都可以使用。