世界 World

走廊/房间宽度和高度（eg大约2.7米到3.6米）

楼梯规模

门和窗尺寸

各种掩体尺寸(低、高等)

掩护之间的最小距离(eg约2-3米)

主路(约5米宽)和侧路(eg约3米宽)

玩家，移动和其他人物角色Player, movement & other characters

角色尺寸（在不同的位置，如站立、卧、蹲等）

角色站立与跑步跳跃的高度和距离

能走过障碍物最高高度

角色开始滑动或不能在表面上行走的最大角度

跳下来不会受伤或死亡的高度

道具物品和能力Items & abilities

武器射击和技能有效范围

交战距离

手榴弹的投掷距离

通常游戏内物件不能用现实世界物件比例搭建。比如门、窗户，比如天花板。因为他们很可能地看起来很小。还要必须考虑相机在游戏环境中的效果，第三人称游戏往往需要更高的天花板高度。

白盒：先搭建硬表面的几何结构（洞穴、山脉、坑等），在搭建物件

即使你对一个特定的空间没有任何特别的设计意图，但仍然值得放置一些道具，只是为了检查它"装饰"后的样子。  
例如假设你设计了一个快餐厅，如果空间不够大，玩家在快餐厅不能到其他区域探索，只有走廊能走，这样团队中关卡美术（Environment Artist）就不能在关卡中做出一个真实的快餐厅  
  
在可以避免的情况下，尽量减少你或团队成员重做关卡和遇到困难的风险

只要摆上一些简单的道具就可以帮助你看看"布置好的关卡"，这个空间大小是否合适游戏的体验

给玩家深度的线索和参考，这样他们就能更容易地注意到起点，计算距离。

强度，多样性与时间 Intensity, variety & time

这里有三个核心要素，你要考虑关卡的强度，多样性和时间。

强度

●通关所需的挑战和其影响。

容易的谜题和战斗遭遇是低强度的，而困难的谜题和boss的战斗是高强度的。

记住，叙事也可以有强度。

多样性

●发生的事件的类型。 从游戏到游戏的各不相同，但在一个动作冒险游戏中，多样性可以是平台跳跃，隐身潜行和战斗的结合。

时间

●完成某件事（或者是你的关卡) 所需的最小平均时间。