1. **问自己一个问题：游戏的速度感如何？是快还是慢？**

果游戏节奏较快，那么角色大部分动作都会很有速度感。这些动作包括：

□ 奔跑

□ 反弹

□ 跳跃

□ 打斗

□ 飞行

□ 旋转

□ 驾驶

□ 坠落

□ 射击

慢节奏的动作则有：

□ 走路

□ 游泳

□ 躲闪

□ 隐蔽

□ 匍匐

□ 攀援

□ 潜行

□ 攀登

我觉得最好是适当地在快节奏动作与慢节奏动作间来回切换，这样整个游戏玩起来就会很有意思。

**2.在设计空闲动作时，不要设计那种很长很复杂的动画，因为玩家随时都可能摁下什么键而中止它。**

无论空闲动作长与短，它都是游戏中间的一种小过渡，如果做得不好会适得其反，越长越容易出问题。把空闲动作尽量做得短小精悍吧。你想不出什么有创意的空闲动作？可以参考下面这些建议：

□ 转武器玩、装弹或者把武器扛在肩上；

□ 原地伸展或原地跑；

□ 四处张望，或者被不知道哪来的噪音吸引；

□ 打冷颤或者给自己擦汗；

□ 蹬脚，弹掉鞋上的灰；

□ 调整护甲或者背包位置；

□ 扭响脖子或者掰响指关节；

□ 弹空气吉它，或者自己跳个小舞；

□ 查看地图或指南，或者打手机；

□ 一边吹口哨一边双腿交叉作等待状；

□ 吃东西喝水；

□ 挠痒；

□ 看表；

□ 打呵欠或者打盹。

**3.设计水下需要考虑到的点**

□ 玩家如何进入/离开水里？入水和出水的地方要有明显的标识。可以做成有指示牌的平台，或者是倾斜入水的坡道，也可以做成游泳池里的泳梯——只要能让玩家明白“我该从这里下水/出水”就行了。

□ 玩家可以在水下游泳吗？或者只能在水面游？有些时候玩家要到后期才能潜水，有些时候则始终不能潜水。

□ 如果玩家可以在水下游泳，那么他们可以在水下呆很久吗？有没有类似于氧气存量或者水压的指示仪来防止玩家赖在水里不走？

□ 氧气重要吗？玩家会因为缺氧而死吗？他们需要获取一些道具或者通过一些别的方法来得到氧气供给吗？

□ 玩家在水下可以攻击吗？他们在游泳时也带着武器吗？通常水下的击打看起来都会很不自然，如果有武器，在武器的选择上也可能会给玩家带来困扰。

□ 玩家碰到水底的时候有什么样的反应？是可以继续滑着走，还是会弹向水面？

□ 玩家在水里可以做在地面上不能做的事吗？他们能拉动一些水底机关吗？或者驾驶那些经常在水下关卡里出现的小潜艇？

□ 玩家在水下和在地上的速度一样吗？或者在水下能游得更快吗？

□ 在水里改变方向或者深度，可能会给镜头带来一些问题，因为镜头总是会尝试和角色同方向运动。而水下的一些快速动作，则可能会导致镜头为了跟上角色的移动而产生不正常翻转。

1. 关键

□ 内在决定外在，功能决定形态：角色的行为和性格决定了他的形象。

□ 每个角色都要有独特的体形、剪影、配色和质感。

□ 主角的名字要恰当。

□ 自定义会增加游戏对玩家的黏度。

□ 利用主角的外观来反映他们在游戏里的状态。

□ 游戏里的同伴和SPC都要花功夫制作，尽量让他们和主角互补。

□ 多人游戏要做好平衡性，这样每个角色才能各展所长。

□ 活用NPC以提高游戏的可玩性。

□ 用主角来定义游戏的基本参数。

□ 走路可没有任何游戏性可言。