关卡尺寸：受核心交战距离（技能释放距离，枪械射程等）和位移速度决定。

游戏动线：玩家在收到驱动指引后需要行动的路线。（区域合成关卡时形成动线）

峰终定律：人们对于某一段经历的记忆，只会记得高峰时和结束时的感觉(放大玩法的峰值体验，规避玩法的负峰值)

关卡制作流程

1. 提取关卡视觉特征、背景，形成文档与场景原画进行氛围设计。
2. 区域设计和模式玩法设计（先切分区域，对每个小块进行设计），最后合成游戏动线
3. 得到关卡顶视草图，再根据草图细化每个点的描述，方便美术输出。一般还要构建白模。