

資訊科技及通訊業 《 能力標準說明 》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	進行關卡設計
編號	107922L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲開發的數碼媒體科技從業員。對幾乎所有類型的遊戲設計與開發來說，遊戲關卡都是其中一項關鍵的元素。這個能力單元關注遊戲關卡在設計方面的事項，關卡的設計將對正在開發的特定遊戲往後的營銷、編程及維護過程有重大影響。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 遊戲關卡設計上的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 明白公司對遊戲開發的理念及指引 • 對開發團隊所採納的遊戲規格要求有良好的理解 • 對開發遊戲關卡的必要元素有良好的理解 • 對遊戲關卡在整個遊戲開發週期中的關鍵程序及位置有良好的認識 • 具備準確推測及判斷遊戲玩家的喜好及期望的能力 <p>2. 為遊戲進行關卡設計</p> <ul style="list-style-type: none"> • 基於以下有關遊戲關卡的事實準備設計工作： <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲關卡是遊戲開發週期中數據輸入及佈局的部分 ○ 遊戲關卡可以是任務、舞台、地圖或其他玩家進行互動的地方 ○ 遊戲關卡是決定遊戲是否受歡迎或令玩家感到刺激興奮的關鍵要素 • 根據以下有關遊戲關卡的基本要求進行設計工作： <ul style="list-style-type: none"> ○ 挑戰性，用作測試玩家在核心遊戲玩法上的能力 ○ 娛樂性，用作維持玩家的興趣 ○ 獨特性，用作在情節、挑戰、設定及角色上引入變化 ○ 逃避現實，讓玩家沉醉其中，並暫停他們的懸念 • 完成設計各關卡的以下元素： <ul style="list-style-type: none"> ○ 關卡開端說明初始狀態 ○ 關卡內容，例如普通玩家如何獲勝而專家如何獲得額外獎勵，以及衝突出現時如何解決 ○ 關卡結束，顯示玩家在該關卡的成績及下次怎樣可以做得更好 • 在關卡設計中包括以下功能特色（如適合）： <ul style="list-style-type: none"> ○ 控制關卡整體的節奏 ○ 控制關卡整體的刺激程度 ○ 照顧玩家的學習曲線及能力 ○ 難度應與整個故事的緊張程度相配合 • 以設計規格或類似的形式整合整體的設計元素 • 向遊戲開發團隊展示設計文件，徵求他們意見，並獲准進行開發 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> • 經常全力以赴進行所有與遊戲關卡設計有關的工作

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

	<ul style="list-style-type: none">經常以客觀、開放及公平的態度進行遊戲關卡設計，不會進行非法的複製或非法採用他人的意念
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">完成遊戲關卡設計，為公司及遊戲的玩家做出令人滿意的結果根據所有既定的要求及限制（如有）進行遊戲關卡設計
備註	