

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"> <li>• 明白公司對遊戲開發的理念及指引</li> <li>• 對開發團隊所採納的遊戲規格要求有良好的理解</li> <li>• 對開發遊戲關卡的必要元素有良好的理解</li> <li>• 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</li> <li>• 具備準確推測及判斷遊戲玩家的喜好及期望的能力</li> </ul> <p>2. 為遊戲進行關卡設計</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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"> <li>○ 遊戲關卡是遊戲開發週期中數據輸入及佈局的部分</li> <li>○ 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</li> <li>○ 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</li> </ul> </li> <li>• 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"> <li>○ 挑戰性，用作測試玩家在核心遊戲玩法上的能力</li> <li>○ 娛樂性，用作維持玩家的興趣</li> <li>○ 獨特性，用作在情節、挑戰、設定及角色上引入變化</li> <li>○ 逃避現實，讓玩家沉醉其中，並暫停他們的懸念</li> </ul> </li> <li>• 完成設計各關卡的以下元素： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 關卡開端說明初始狀態</li> <li>○ 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</li> <li>○ 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</li> </ul> </li> <li>• 在關卡設計中包括以下功能特色（如適合）： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 控制關卡整體的節奏</li> <li>○ 控制關卡整體的刺激程度</li> <li>○ 照顧玩家的學習曲線及能力</li> <li>○ 難度應與整個故事的緊張程度相配合</li> </ul> </li> <li>• 以設計規格或類似的形式整合整體的設計元素</li> <li>• 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</li> </ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 經常全力以赴進行所有與遊戲關卡設計有關的工作</li> </ul>

## 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"><li>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</li></ul>
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none"><li>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</li><li>根據所有既定的要求及限制（如有）進行遊戲關卡設計</li></ul>
備註	