

<<游戏开发核心技术>>

图书基本信息

书名：<<游戏开发核心技术>>

13位ISBN编号：9787111211976

10位ISBN编号：7111211979

出版时间：2007

出版时间：机械工业出版社

作者：Marianne Krawczyk, Jeannie Novak

页数：210

译者：姚晓光, 孙泱

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<游戏开发核心技术>>

### 内容概要

设计游戏，就是设计一个虚拟世界。  
这个世界是否吸引人，很大程度上取决于剧本和角色的创造。  
本书旨在教授专业游戏开发人员学会将故事叙事方法和游戏玩法结合起来，从而创作出更加复杂、更具戏剧性的游戏，让玩家体验无限乐趣。

本书分“剧本”、“角色”和“游戏玩法”三部分，第一部分着重说明故事的历史、一般故事元素、传统故事设计以及游戏剧本设计第二部分着重说明传统角色原型、游戏角色创造以及对话结构；第三部分着重说明故事和游戏的结合、“故事玩法”的概念以及游戏设计文档元素。

本书通俗易懂，理论结合实践，适合学生、游戏开发专业人士及广大感兴趣的消费者阅读。

本书说明了如何为游戏量身定制引人入胜的剧本和角色，仔细分析了故事的历史、传统和游戏的故事结构，以及角色开发的各个方面，包括生理角度、心理角度、社会角度以及语言角度。

书中还有大量出自业内人士的注释，附带的光盘中是游戏故事文档和演示文件。

对游戏设计师、作家、学生以及专业人士来说，本书都能提供有益的指导。

作者简介： Marianne Krawczyk 是电视和游戏的专业作家。  
她曾为索尼的大作《战神》（God of War）编写游戏剧本，还为Midway的《51区》（Area 51）——一部以第一人称表现的科幻军事射击游戏——重写对白。

Marianne的其他作品包括《战地指挥官》（Field Commander）和《未名传奇：战士机密评测》（Untold Legends：The Warriors Code），这两部游戏均由索尼在线娱乐为PSP开发。

目前，Marianne正投身于其他几部尚未公开的游戏项目中。

<<游戏开发核心技术>>

作者简介

作者：(美)Marianne Krawczyk (美)Jeannie Novak 译者：姚晓光 孙泱

## <<游戏开发核心技术>>

### 书籍目录

译者序前言第一部分 剧本第1章 故事的历史：如何成为讲故事的人？

1.1 石洞中的壁画 1.2 口头传统 1.3 戏剧 1.4 文字的世界 1.5 电影：回到洞穴 1.6 电视第2章 游戏的类型：通过不同游戏类型讲述故事第3章 创作自己的剧本：如何从概念到执行的过程中创作一个剧本？

第4章 游戏故事的传述方式：在故事中加入特定的游戏元素第二部分 角色第5章 角色的类型：你的角色是谁？

第6章 角色开发：创作有吸引力的角色第7章 角色评议的创作：有效地使用旁白、独白和对白第三部分 游戏玩法第8章 游戏玩法和剧本：将挑战和策略整合到游戏故事中去第9章 将计划付诸行动：制作出成功的故事玩法附录 A 《战神》情节串连图板：剧本分镜头实例（见光盘）附录 B 《潜水艇大战》游戏设计文档模板（见光盘）附录 C HDR技术对游戏故事气氛的渲染（见光盘）附录 D 游戏参考资源表（见光盘）

<<游戏开发核心技术>>

章节摘录

插图

## <<游戏开发核心技术>>

### 编辑推荐

《游戏开发核心技术:剧本和角色创造》通俗晚懂，理论结合实践，适合学生、游戏开发专业人士及广大感兴趣的消费者阅读。

<<游戏开发核心技术>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>