

## <<游戏架构设计与策划>>

### 图书基本信息

书名：<<游戏架构设计与策划>>

13位ISBN编号：9787121037887

10位ISBN编号：7121037882

出版时间：2007-6

出版时间：电子工业出版社

作者：信息产业部软件与集成电路促进中心

页数：333

字数：795000

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>

## <<游戏架构设计与策划>>

### 内容概要

本书紧密结合目前游戏公司的实际情况，主要包括电子游戏概述、游戏的主要工作环节及流程、游戏的本质分析、玩家的需求分析、文档的编写要求、构思与创意、设计故事情节、设计游戏元素、游戏规则、平衡设定、人工智能、游戏进程、关卡设计、系统功能设计等共计14章的内容，从电子游戏的基础知识入手到游戏策划中的游戏元素设计、规则制定、系统平衡等多个方面详细地讲述了游戏策划相关的各个细节，力图让读者以多角度，最快地了解游戏策划的工作流程。

本书适合初入游戏行业的初学者学习游戏策划的必需的入门知识，也适合各种游戏培训机构作为培训教材用。

# <<游戏架构设计与策划>>

## 书籍目录

第1章 电子游戏概述	1.1 电子游戏简介	1.2 电子游戏的产生与发展	1.3 电子游戏的现状与未来
1.4 游戏名词解释	本章小结	自测习题	课后作业
市场调研	2.2 游戏策划	2.3 游戏开发	2.4 游戏运营
2.5 游戏的制作流程	2.6 开发团队及职	分	2.7 游戏行业的职业分类
本章小结	自测习题	课后作业	第3章 游戏本质分析
3.1 游戏	3.2 游戏的特点	3.3 电子游戏的特点	3.4 游戏的内容体系
3.5 与相关行业的比较	3.6 电子游	类型	3.7 目前流行的电子游戏分类
3.8 游戏开发的三大要素	本章小结	自测习题	课后作业
第4章 玩家需求分析	4.1 人类的需求层次	4.2 玩家的需求	4.3 玩家的行为
4.4 玩家的期望	4.5	需求对游戏的影响	4.6 讨论
本章小结	自测习题	课后作业	第5章 文档编写要求
5.1 游戏	5.2 常用工具及软件	5.3 策划文档的编写误区	5.4 游戏策划的基本素质
本章小结	自测	课后作业	第6章 构思与创意
6.1 获得游戏创意	6.2 游戏设计的起点	6.3 确定设计主线	6.4
6.5 创意说明的内容	6.6 编写创意说明	6.7 注意事项	6.8 创意说明书的应用
本章	自测习题	课后作业	第7章 设计故事情节
7.1 准备游戏故事	7.2 编写游戏故事	7.3 游戏故事	交互式结构
7.4 非线性结构的故事设计	7.5 游戏角色塑造	本章小结	自测习题
课后作业	第8章 设计游戏元素	8.1 游戏元素	8.2 游戏角色的设计
8.3 游戏道具的设计	8.4 实体对象设计	8.	游戏元素的形象设计
本章小结	自测习题	课后作业	第9章 游戏规则
9.1 游戏规则	9.2 游戏	构成要素	9.3 游戏规则的编写
本章小结	自测习题	课后作业	第10章 平衡设定
10.1 公式	平衡性	10.2 公式设计的系统性	本章小结
自测习题	课后作业	第11章 编写人工智能	第12章
第13章 关卡设计	第14章 系统功能设计		

<<游戏架构设计与策划>>

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>