

<<游戏架构设计与策划基础>>

图书基本信息

书名：<<游戏架构设计与策划基础>>

13位ISBN编号：9787302216902

10位ISBN编号：7302216908

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：黄石等著

页数：320

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基础>>

前言

电子游戏本质是一种虚拟现实技术——Virtual Reality，是科技发展到相当高度后诞生的新娱乐形式。其核心在于透过一定的软硬件技术手段实现人和计算机程序的互动，在这个虚拟的过程中玩家可以体会到精神上的快感。

那么使用电子计算机虚拟的游戏世界按照何种规则构建、人机交互的进程如何发生、游戏的故事如何讲述，总之，怎样设计的游戏才能使玩家获得更多的快感，这些决定电子游戏成败的关键因素都由游戏设计师来控制。

因此，可以说游戏设计师杰出的工作带来了今天电子游戏的繁荣。

Game Designer（游戏设计师）在中国普遍称为“游戏策划”，与企业策划的工作类似，游戏策划主要进行游戏产品的设计工作。

什么是游戏设计工作？

游戏设计工作包括了哪些内容呢？

游戏设计工作是一个广泛复杂的范畴，在游戏发展的不同阶段，游戏设计工作的内容也在不断变化，但是一条惟一不变的基本原则就是：满足并吸引玩家参与游戏，使游戏玩家在游戏过程中产生快乐和激情。

随着游戏复杂度的不断提高与软件产业的逐渐规范化，游戏设计工作的主要内容也逐渐表现出了学科性，本书将通过对游戏设计师及其从事的优秀设计工作的讲述，引导读者进入游戏设计的大门。

通过这些相关知识的学习，读者将会具备基本游戏策划设计知识，并为以后进一步学习游戏策划设计、游戏美术设计和游戏程序开发打下基础。

作为一本讲述游戏策划设计与开发的教程，在本书编写的过程中很多专业人士提供了宝贵的意见和相当的帮助，特此在这里表示感谢，同时，希望本书编者的绵薄之力可以给中国游戏产业的发展带来一定的帮助。

<<游戏架构设计与策划基础>>

内容概要

《游戏架构设计与策划基础》以当前游戏公司实际游戏策划设计方案为教学实例，介绍游戏策划设计的基本理论。

把重点放在提高学员各种游戏的设计能力上。

通过对游戏开发中的概念设计、原型设计、规则设计、情节设计、关卡设计原则的介绍，兼顾具体的关卡设计实践与游戏编辑厂具使用实践，使读者全面了解游戏设计的原理，掌握基本的设计技能。

本课程蕴含了作者丰富的实际游戏策划经验和教材编写经验：例题、习题丰富：结构新颖、紧凑：讲解通俗、易懂。

能使学员更快地跨进游戏设计之门。

《游戏架构设计与策划基础》可以作为游戏开发人员的参考用书，游戏开发爱好者的自学教材，也可以作为大专院校游戏专业的游戏开发教程。

<<游戏架构设计与策划基础>>

书籍目录

第1章 游戏策划概述1.1 什么是游戏策划1.2 游戏策划的任务1.3 游戏策划需具备的特质1.3.1 喜欢玩游戏1.3.2 丰富的想象力1.3.3 勇于创新1.3.4 涉猎广泛1.3.5 技术意识1.3.6 审美能力1.3.7 喜欢思考1.4 游戏策划职位1.4.1 主策划1.4.2 系统策划1.4.3 执行策划1.4.4 文案策划1.4.5 数值策划1.4.6 场景策划1.5 游戏策划与团队1.5.1 制作人1.5.2 游戏软件开发工程师1.5.3 游戏美术设计师1.5.4 质量保证工程师1.5.5 运营团队1.6 本章小结1.7 本章习题第2章 玩家心理分析与游戏性2.1 游戏设计的目的2.2 玩家的分类2.2.1 核心玩家2.2.2 普通玩家2.3 玩家的乐趣所在2.3.1 挑战与自我证明2.3.2 竞争与炫耀2.3.3 合作与交流2.3.4 嬉戏2.4 玩家的期望2.4.1 对操作的期望2.4.2 对目标的期望2.4.3 对界面的期望2.4.4 对感觉的期望2.4.5 对规则的期望2.5 玩家需求调查2.6 游戏性2.6.1 游戏性的定义2.6.2 爽快感2.6.3 成就感2.6.4 融入感2.6.5 游戏性的融合2.7 外挂VS游戏性2.8 本章小结2.9 本章习题第3章 游戏概念及原型设计3.1 创意的来源3.1.1 大胆设想3.1.2 利用现有的娱乐资源3.1.3 利用现有的游戏体系3.1.4 收集创意3.2 加工创意3.2.1 合成3.2.2 共鸣3.3 游戏概念设计文档3.4 游戏原型设计3.4.1 实体原型3.4.2 软件原型3.4.3 初学者与游戏原型3.5 本章小结3.6 本章习题第4章 游戏背景设计4.1 游戏世界观4.1.1 世界架构4.1.2 人文地理4.1.3 宗教信仰4.1.4 政治结构4.1.5 经济及文化4.1.6 游戏世界观案例4.2 故事背景4.2.1 故事背景的设计方法4.2.2 故事背景与游戏情节的关系4.3 统一的游戏背景4.4 本章小结4.5 本章习题第5章 游戏地图与场景设计5.1 游戏地图与场景设计常用名词5.2 设计准备工作5.3 世界地图的制作5.4 区域地图设计5.5 场景设计文档编写5.5.1 编写方法5.5.2 编写内容5.6 本章小结第6章 游戏元素设计6.1 游戏元素的定义6.1.1 游戏元素的编写6.1.2 游戏元素的设计要素6.1.3 游戏元素属性的设计原则6.2 主角的含义6.3 主角的分类6.4 主角设计内容6.4.1 故事背景6.4.2 特色说明6.4.3 形象设计6.4.4 动作设计6.4.5 属性设计6.5 NPC设定6.5.1 NPC的作用6.5.2 NPC的设计内容6.6 怪物设定6.6.1 怪物分布图6.6.2 怪物的设计内容6.6.3 怪物刷新规则6.7 AI概述6.7.1 AI定义6.7.2 游戏中的人工智能6.7.3 人工智能定义的不同标准6.7.4 人工智能在游戏业的现状6.7.5 游戏人工智能的设计目的6.8 AI设计6.8.1 有限状态设计6.8.2 模糊状态设计6.8.3 可扩展性AI6.8.4 AI的编写6.9 道具设计6.9.1 道具的分类6.9.2 道具的获得方式6.10 道具的设计方法6.10.1 道具编写分类6.10.2 设计内容6.11 道具编辑器6.12 道具平衡性的考虑6.13 本章小结6.14 本章习题第7章 任务与关卡设计7.1 游戏任务情节结构7.1.1 直线型结构7.1.2 多分支结构7.1.3 无结局结构7.2 任务情节的设计技巧7.2.1 讲故事的人7.2.2 障碍7.2.3 预示7.2.4 个性化7.2.5 共鸣7.2.6 戏剧性弧线7.3 关卡的定义7.4 关卡设计要素7.4.1 目标7.4.2 情节7.4.3 地形7.4.4 对手与NPC7.4.5 物品7.5 关卡制作过程7.5.1 确定目标7.5.2 概念设计7.5.3 制作7.5.4 测试7.6 典型竞赛关卡结构分析7.6.1 竞技场型7.6.2 循环型7.6.3 直线型7.7 关卡设计的原则7.7.1 明确目标导向7.7.2 注意关卡步调7.7.3 逐步展开内容7.7.4 控制任务难度7.7.5 善用任务提示7.7.6 满足玩家的期待7.7.7 时间就是质量7.8 本章小结7.9 本章习题第8章 游戏规则设计8.1 规则体系8.1.1 世界相关规则8.1.2 角色相关规则8.1.3 道具相关规则8.1.4 战斗相关规则8.1.5 经济相关规则8.2 规则设计原则8.2.1 一致性8.2.2 简单性8.2.3 平衡性8.2.4 避免烦琐8.3 本章小结8.4 本章习题第9章 界面与用户控制9.1 概述9.2 视角9.2.1 平面横向视角9.2.2 俯视角9.2.3 斜视角9.2.4 第一人称视角9.2.5 第三人称视角9.2.6 全景视角9.2.7 视角的选择9.3 界面设计9.3.1 界面设计的目标9.3.2 界面设计的原则9.3.3 主菜单设计9.3.4 HUD设计9.3.5 界面设计文档9.4 控制9.5 本章小结9.6 本章习题第10章 游戏编辑工具10.1 游戏编辑工具类型10.1.1 地形编辑器10.1.2 触发事件编辑器10.1.3 声音编辑器10.1.4 物体编辑器10.1.5 AI编辑器10.1.6 战役编辑器10.1.7 物体管理器10.1.8 输入管理器10.2 编辑器基础操作10.2.1 地图属性10.2.2 玩家属性10.2.3 常用菜单10.3 创建地形及装饰物10.3.1 创建斜坡10.3.2 物体缩放10.3.3 瀑布制作10.4 触发器10.4.1 概述10.4.2 实例：选择英雄10.5 本章小结10.6 本章习题第11章 游戏设计文档11.1 设计文档的主要功能11.2 常用设计文档的类型11.2.1 概念设计文档11.2.2 游戏设计文档11.2.3 软件需求说明书11.2.4 测试计划与测试分析报告11.3 游戏设计文档模板11.3.1 标题页11.3.2 目录11.3.3 立项说明11.3.4 正文11.4 游戏设计文档的格式和风格11.5 本章小结11.6 本章习题附录A 动作休闲网络游戏策划实例附录B 棋牌类网络游戏策划大纲附录C 游戏策划案——《**炎龙战记**》系统策划案附录D 策划设计文档

<<游戏架构设计与策划基础>>

章节摘录

插图：1.3.2丰富的想象力游戏是人造的娱乐空间，是一个由虚拟规则统治的虚拟世界。要创建这样的世界，想象力尤为关键。

想象力就像人的肌肉一样，通过正规训练，它可以变得更丰富、更灵活。

丰富的知识和生活经验是想象力的基石。

我们在创建游戏世界的时候，天马行空的想象力不能脱离现实的生活。

例如我们给游戏中的一匹马加上双翅，玩家会自然而然地猜想到这匹马一定能够在天空翱翔。

玩家的思维会随着他在不同的游戏中有所不同，但现实生活中的逻辑是玩家永远不会忘记的。

因此我们在创建游戏世界的过程中，必须立足于现实的逻辑，必须考虑到玩家自身的感受，不能让游戏世界中的规则与现实生活中的完全背道而驰。

1.3.3勇于创新玩家总是期盼体验一些新的、与众不同的游戏，他们总是不满足于现有的游戏。

如果玩家不表现出不满情绪，那么他们将不得不一次又一次地玩现有的游戏，也就不会有公司每年设计出成百上千的新游戏了。

所以，作为游戏策划，必须要有创新能力。

其实，有很多方法可以应用于游戏创新领域：可以创造一个全新的游戏运行模式，或是创造新的游戏环境，甚至用那些已经存在的概念结合在一起形成一个新的模型，比如将一个游戏的样式和另一个游戏中的元素融合起来，等等。

总之，最重要的就是要使玩家感觉到他所玩的游戏是以前从未玩过的。

1.3.4涉猎广泛所有的游戏策划应对多个不同的领域中都有所了解。

多了解中外历史可以使他们在游戏中设计的内容更让人信服，比如攻城机、城堡、骑士、弩及捕兽器等。

研究心理学和社会学能让设计师更好地理解人们在赌博的时候是怎样想的，还可以帮助他们想出更好的方法来解决玩家和游戏或是玩家之间的交互关系。

如果设计师了解一些天文学、遗传学等知识，那他们所设计出来的游戏可能会因此而更放光彩。

不管游戏策划将要设计的游戏的主题是什么，看看书，或者出去走走，做一些有利于在屏幕上将设计思想展现出来的事，对游戏策划来说肯定都有好处。

游戏策划对周围的世界要充满好奇，还可以试着用学到的知识去影响和改变那些已经了解的规则。

如果有机会的话，可以去获得更高的学位，用更多的知识来充实自己。

一个更高的教育水平对游戏策划来说，在游戏设计以及事业目标方面都会有所帮助。

<<游戏架构设计与策划基础>>

编辑推荐

《游戏架构设计与策划基础》：RGDC游戏开发课程体系中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会中国系统仿真学会娱乐专业委员会中国文化创意产业技术创新联盟推荐教材关于《游戏架构设计与策划基础》：本教材是游戏相关专业的基础课程。

书中具体介绍了游戏策划、游戏背景设计、游戏关卡与任务设计、游戏界面与用户控制等一系列游戏策划和架构设计流程。

突出游戏设计各工作环节的业务特点，是一本进入游戏行业的好教材。

游戏开发公司基本思路游戏产品商品化全过程游戏设计工作流程第九艺术学院丛书作为RGDC游戏开发课程体系配套教材，由递归教育组织力量，集国内外游戏业内精英人才打造而成。

全套丛书共包括3个部分。

北京递归开元教育科技有限公司（简称递归教育），是国内最早与游戏专业高等院校合作的公司。

递归教育从2003年起，组织国内精英级游戏制作人员，结合国内游戏开发、设计、运营、管理的特点和行业规范，历时多年设计开发并不断改进，形成了一套完整的游戏开发课程体系RGDC（Recursion Game Develop Curriculum）。

递归教育通过多年服务于中国游戏行业，帮助游戏企业进行人力资源建设总结出的经验，设计了一系列适合普通高校、高等职业院校和培训机构使用的专业课程解决方案，方案包括游戏美工、游戏程序设计、手机游戏开发等方向。

<<游戏架构设计与策划基础>>

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>