

<<设计虚拟世界>>

图书基本信息

书名：<<设计虚拟世界>>

13位ISBN编号：9787505110656

10位ISBN编号：7505110659

出版时间：2005-2

出版时间：红旗出版社,北京希望电子出版社

作者：Richard A.Bartle,王波波,张义

译者：王波波,张义

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>

<<设计虚拟世界>>

内容概要

本书的目的是想让人们考虑设计虚拟世界的问题。
问题不在于你是否赞同其中的观点，而在于——除非你能够提出自己的观点。

从虚拟世界的创建与设计、玩家与生命、伦理学与美学导向、虚拟角色与现实基础等内容的介绍中，让你了解到有关虚拟世界设计与创建的方方面面。
虚拟世界不能被简单地概括为电脑或街机游戏，其中有它自己的生存方式，而角色几乎可以代表玩家思维的一切。
本书不仅介绍了虚拟世界的创建与设计技术，同时也讨论了如何玩的技巧。

本书结构清晰，内容丰富，所涉及的概念、技巧极有实用性。
适合于所有游戏设计者——游戏设计师以及玩家，而且对艺术、美术专业师生也有很好的参考价值。

<<设计虚拟世界>>

书籍目录

第1章 关于虚拟世界1.1 一些关于虚拟世界定义1.2 它们是什么, 它们从何处来第一个时期(1978年-1985年)第二个时期(1985年-1989年)第三个时期(1989年-1995年)第四个时期(1995年-1997年)第五个时期(1997年至今)1.3 过去对将来的影响失去的机会理论和实践哪里都需要创新1.4 一些基本的东西外观流派基础代码年代玩家基础尺度: 变化与持久性1.5 对虚拟世界的影响印刷品的影响电影和电视角色扮演游戏其他影响1.6 设计者第2章 如何创建虚拟世界2.1 开发团队开发过程前期制作制作拓展运作2.2 架构整体架构服务器架构负载均衡另外的事情发生了客户机/服务器模式同步安全性2.3 理论与实践模式虚拟现实可延伸性第3章 玩家3.1 这些人是谁, 他们需要些什么3.2 玩家类型娱乐的特性玩家类型动力全面的观察应用玩家类型网络新手流巴特测试3.3 其他类型社会尺度圆周循环多面性沉浸感的层次3.4 身份标识的庆祝存在, 还是作为什么存在身份和身份识别程序发展轨迹3.5 匿名一个有退格键的生命名字的问题形象3.6 角色扮演成为他人角色扮演的矛盾角色扮演软件3.7 伪装玩家权利关于一棵树的故事3.8 团体开始团体层次类推3.9 对设计的影响扰动、沉没和变化影响团队发展促进团队发展的方法影响沉迷提高沉迷感的途径第4章 设计世界4.1 范围4.2 主要决策理念是永无止境还是循环干涉还是旁观种类空间定义尺度的大小目的性或修饰性封闭或开放式经济模型信息与沉浸4.3 布局布局一致性布局抽象的层次地形运动社区4.4 人口非游戏者人物游戏者人物经济学经济学中的干预成功虚拟经济的秘密升级费用非游戏玩家4.5 物质自然法则6种指令超越现实世界物理学对象对象的一般问题时间前摄的物理规则4.6 重置策略第5章 虚拟世界中的生命5.1 能力提升属性级别技能技能树技能设定上限技能提升5.2 角色创建外观角色建立方法身体上的不同长期的角色5.3 虚拟的身体维护存活感受虚拟世界身体成分5.4 团体正式还是非正式临时的还是长久的平等还是分等级的硬连接还是软连接通常配置5.5 战斗战斗系统是如何工作的增强战斗系统战斗中的问题对立结论永久性死亡永久性死亡的方法永久性死亡的可选项永久性死亡非永久性死亡为什么会有永久性死亡英雄之旅对于永久性死亡的态度5.6 工艺技能工厂配方超越虚拟世界5.7 早期的游戏谁玩早期的游戏玩家兴趣和早期的游戏玩家创造的内容玩家的权利内容难题5.8 概述设计不足和设计过于详细团队设计设计测试第6章 它不仅仅是游戏, 而是6.1 主要观点6.2 搞清楚虚拟世界的意思地理学体系结构(architecture)人类学社会学心理学性研究词典编纂经济学政治学自传神学6.3 作为子域的虚拟世界文学理论角色扮演游戏理论戏剧理论计算机中介的沟通后现代主义6.4 作为工具的虚拟世界计算机科学人工智能教育学法律6.5 作为.....虚拟世界的虚拟世界组织管理6.6 结论第7章 批判美学动向7.1 虚拟世界的理论动机一些问题模板理论记号和象征维度符号的出处虚拟世界的化学7.2 故事的故事叙述为何故事情节不起作用Koster-Vogel立方体叙述的地方7.3 应用中的批判美学评论家的工作游戏者创造的内容笔者承担的所有这些第8章 尾声: 与伦理有关的事项8.1 审查制度不愉快的事作为虚拟的现实被动的审查制度8.2 作为人的游戏者角色问题秘密上瘾精神病宗教信仰8.3 作为人群的游戏者群图标社会工程学挫败期望8.4 你自己

<<设计虚拟世界>>

编辑推荐

本书的目的是想让人们考虑设计虚拟世界的问题。

问题不在于你是否赞同其中的观点，而在于——除非你能够提出自己的观点。

从虚拟世界的创建与设计、玩家与生命、伦理学与美学导向、虚拟角色与现实基础等内容的介绍中，让你了解到有关虚拟世界设计与创建的方方面面。

虚拟世界不能被简单地概括为电脑或街机游戏，其中有它自己的生存方式，而角色几乎可以代表玩家思维的一切。

本书不仅介绍了虚拟世界的创建与设计技术，同时也讨论了如何玩的技巧。

本书结构清晰，内容丰富，所涉及的概念、技巧极有实用性。

适合于所有游戏设计者——游戏设计师以及玩家，而且对艺术、美术专业师生也有很好的参考价值。

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>