第一图书网, tushu007.com

# <<游戏策划教程>>

## 图书基本信息

书名：<<游戏策划教程>>

13位ISBN编号：9787508486246

10位ISBN编号：7508486242

出版时间：2011-6

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪，薛铭，梁慧林　编著

页数：136

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

第一图书网, tushu007.com

# <<游戏策划教程>>

## 内容概要

本书从易教和易学出发，用丰富的范例对游戏策划的基础知识和相关技术进行了详细、系统地讲解。
全书有11章，内容包括游戏概述、游戏的主要工作环节及流程、游戏本质分析、玩家需求分析、文档编写要求、构思与创意、设计游戏故事情节、设计游戏元素、游　　本书内容丰富、图文并茂、通俗易懂，大大降低了学习难度，激发了学生的学习兴趣和发散性思维。
全书自始至终以掌握游戏策划为编写重点，任务明确，步骤清晰。

本书可以作为游戏专业本科生、专科生或高职生相应课程的教材，也可作为游戏开发者的参考书。

第一图书网, tushu007.com

# <<游戏策划教程>>

## 书籍目录

丛书序
前言
第1章游戏概述
1.1电子游戏概述
1.2电子游戏的产生与发展
1.3电子游戏的现状
1.4电子游戏的未来
1.5游戏名词解释
习题
第2章游戏的主要工作环节及流程
2.1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开发团队及职业划分
2.7游戏行业职业分类
习题
第3章游戏本质分析
.3.1游戏的本质
3.2游戏的特点
3.3游戏的内容体系
3.4游戏类型概述
3.5目前流行的分类
3.6游戏开发的三大要素
习题
第4章玩家需求分析
4.1玩家的需求
4.2玩家的行为
4.3玩家的期望
4.4玩家需求对游戏的影响
小结
习题
第5章文档编写要求
5.1游戏设计文档
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
习题
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考虑制约因素
6.5创意说明的内容

第一图书网, tushu007.com


6.6编写创意说明
6.7注意事项
第7章设计游戏故事情节
7.1准备游戏故事
7.2编写游戏故事
7.3游戏故事的交互式结构
7.4非线性结构的故事设计
7.5游戏角色塑造
习题
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
8.5游戏元素的形象设计
习题
第9章游戏机制
9.1游戏机制
9.2机制构成的要素
9.3游戏机制的编写
习题
第10章平衡设定
10.1公式设计的平衡性
10.2公式设计的系统性
习题
第11章人工智能
11.1人工智能概述
11.2游戏中的人工智能
11.3人工智能设计
11.4玩家与ai之间的关系
11.5人工智能的文档编写
习题

第一图书网, tushu007.com


## 章节摘录

版权页：插图：2，游戏的主要灵魂角色游戏中最主要的灵魂角色是管理一套游戏的制作流程与设计一系列项目的管理设计人员，它的主要工作任务就是管理团队人员，构建游戏的基本架构，以及设计、编写游戏所有的细节和重点。
在游戏开发公司中，游戏的灵魂角色通常由公司中可以统筹整体游戏规划的人员来扮演，他是一套游戏的精神来源和游戏开发团队的最终向心目标。
在一套游戏的开发过程中，管理者必须在技术性的管理职位上具备相当有技巧性的管理和训练团队的能力，有时候管理者扮演开发团队部门之间的协调人员或者决策者的角色，并且能够充分利用各种人力资源，使开发游戏团队能力达到最顶峰。
但在游戏工作团队中很难找到这种灵魂人物。
这个角色通常由一个程序员来扮演，程序员会因为精于自己的技术，没有考虑到整体的人际关系与成本进度，最后可能导致游戏开发团队士气低落或成本不断超过预算。
因此，游戏开发团队必须有一个具有管理、沟通与训练能力的领导核心。
3.游戏与设计者之间的桥梁在一个游戏开发团队中，工作压力与心理问题最大的就是程序员，他也是最容易抱怨的角色。
通常在策划人员想要将游戏设计得更完美的时候，程序员就需要花上大量的时间来实现策划人员的构思，在一个没有管理人员的团队中，程序设计人员很容易迷失自己。
其实程序员的任务性质相当单纯，他只要按照决策者与设计人员所规划出来的设计书来开发应用程序就可以了，其他琐碎的事情应该交给管理人员来处理和解决。
由于游戏开发的复杂性，一个游戏开发团队中可能有多个程序员，因此，这些程序员就需要安排一个管理众人的角色，可以称为主程序员或“总监”。
对于开发小组来讲，主程序员占有极为重要的地位，程序员是一个比较难以管理的群组，管理人员需要考虑到整个游戏开发团队的士气和默契，以及一些琐碎的事情，所以管理人员没有办法管理具体的程序员，管理员必须将这个任务交给主程序员。
通常，主程序员应该是程序开发小组中技术最全面的，他必须具有将程序全面整合的能力。
简单地说，主程序员应该参与游戏开发团队的整体决策，管理整个程序开发小组，并整合整个游戏程序代码。
4.创造出游戏美感的艺术家对于一个游戏开发团队来说，美术人员只要非常单纯地绘出策划人员所需要的画面与图像就可以了，在修改画面和图像时也不会占用太多的时间。
但是目前，游戏日趋复杂，特别是三维游戏，美工的工作越来越复杂，任务也越来越重。
因此，在一个团队中会有多个美术人员。
在游戏开发团队中，必须为美术小组安排一个美术总监，以协调整个美术小组的工作。
美术总监的管理工作性质是协调整个美术小组的工作，统一游戏整体的绘制风格，并具有将各个美术人员绘制出来的美术元素整合起来的能力。
5，游戏音乐家在游戏开发团队中，工作性质最单纯的就是音乐人员。
游戏的声音部分按其性质分为两种，一种是游戏中可以令人感动，甚至可以创造出足以影响一个玩家情绪的音乐作曲家；另一种是创造出游戏中各式各样稀奇古怪声音的音效技术师。
音乐作曲家的工作就是创作出游戏中所有剧情演变的音乐，这是一个非常个性化的行为，简单地说，音乐作曲家只要做出符合游戏画面和剧情情绪的音乐就可以了。
在一套品质不错的游戏中，可以发现一些小细节的音效足以影响玩家对游戏的评价。
如果没有这些音效也不会影响游戏的品质，不过有了这些音效却可以提升玩家对游戏的感觉。
例如，当剧情比较恐怖的时候，如果加上一些风声，或者一些踩在腐朽木板上的嘎嘎声，就无形中增加了游戏的恐怖气氛。

第一图书网, tushu007.com



## 编辑推荐

《游戏策划教程》是普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)。

第一图书网, tushu007.com

# <<游戏策划教程>>

## 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