

<<游戏设计入门>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计入门>>

13位ISBN编号：9787562433941

10位ISBN编号：7562433941

出版时间：2005-6

出版时间：重庆大学出版社

作者：吴玺玺

页数：332

字数：423000

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>

<<游戏设计入门>>

内容概要

本书由两篇及附录A组成。

第一篇“游戏设计的要素”；包括：游戏设计简介、游戏概念、游戏背景及世界、编撰故事与叙事法、角色发展、创造使用者经验、游戏性、游戏内部结构与游戏平衡性。

第二篇“游戏类型”；包括：动作游戏、策略游戏、角色扮演游戏、运动游戏、人工生命游戏、益智游戏以及其他类型游戏、网络游戏、游戏未来演进。

附录A“简易设计文件”包括了设计文件的范例与用法的延伸讨论。

<<游戏设计入门>>

作者简介

吴玺玺，1999年加入游戏业。

2001年任厦门盘古游戏策划，开发出国内第一款图形网络游戏《侠客列传》。

2002年任福州天晴数码游戏主策划，开发《幻灵游侠》。

2003年至2005年任华义国际第七研发部制作人，先后开发《天下无双》、《华义CASINO》。

现为腾讯互动娱乐部成都研发组副总监。

<<游戏设计入门>>

书籍目录

第1篇 游戏设计的要素	1 游戏设计	1.1 游戏设计是艺术、科学和工艺的综合体	1.2 解剖游戏设计
	1.2.1 游戏设计的作用	1.2.2 寻找游戏中的关键要素	1.2.3 游戏设计的3个基本部分
	1.3 设计文件	1.3.1 设计文件的作用	1.3.2 设计文件的种类
	1.4 游戏设计师应具备的素质	1.4.1 想像力	1.4.2 技术上的认知
		1.4.3 分析能力	1.4.4 数理能力
		1.4.5 审美能力	1.4.6 常识
		1.4.7 写作技巧	1.4.8 绘画技术
		1.4.9 协商能力	小结12 游戏概念
2.1 获得点子	2.1.1 神游梦境	2.1.2 从其他媒体获取游戏点子	2.1.3 从其他游戏获取游戏点子
	2.1.4 从梦境到游戏	2.2 游戏的元素	2.2.1 挑战、游戏性以及胜利条件
	2.2.2 背景、互动模型以及视角	2.2.3 玩家的角色	2.2.4 模式及结构
	2.2.6 背景故事	2.3 研究玩家	2.4 互动式娱乐的类型
2.5 游戏机的类型	2.5.1 家用游戏机	2.5.2 个人计算机	2.5.3 掌上型游戏机
	2.5.4 其他装置	2.6 影响设计的动机	2.6.1 市场导向的游戏
	2.6.2 设计师导向的游戏	2.6.3 使用授权	2.6.4 技术导向的游戏
	2.6.5 美术导向的游戏	2.6.6 娱乐与整合	小结23 游戏背景及世界
3.1 游戏背景的作用	3.1.1 图形与游戏性的争论	3.1.2 沉迷及停止怀疑	3.1.3 和谐的重要性
3.2 游戏世界的层面	3.2.1 物质空间	3.2.2 时间面	3.2.3 环境面
	3.2.4 情绪面	3.2.5 道德面	3.3 写实与抽象
3.4 储存游戏	3.4.1 储存游戏的理由	3.4.2 对沉迷性与叙事性的影响	3.4.3 储存游戏的方式
	3.4.4 储存或不储存	小结34 编撰故事与叙事法	4.1 游戏中的故事
4.1.1 单纯背景故事	4.1.2 故事叙述者	4.1.3 神话原型与英雄之旅	4.2 故事手法
4.2.1 铺设情节	4.2.2 游戏性与叙事法	4.2.3 多重章节的故事	小结4 5 角色发展
5.1 美术导向的角色设计	5.1.1 视觉设计	5.1.2 肉体设计与超感官	5.1.3 可爱的伙伴们
5.2 故事导向的人物设计	5.2.1 角色发展	5.2.2 角色原型	小结5 6 创造使用者经验
6.1 什么是使用者经验	6.2 人机界面	6.3 使用者经验的要素	6.3.1 互动要素
6.3.2 视觉要素	6.3.3 音效要素	小结67 游戏性	7.1 语言和游戏性的关系
7.2 定义游戏性	7.2.1 纯挑战	7.2.2 挑战的应用	小结78 游戏平衡性
8.1 什么是游戏平衡性	8.2 静态平衡	8.2.1 随机性与平均数值	8.2.2 优势策略
	8.2.3 对称	8.2.4 交换	8.2.5 组合
	8.2.6 表征	8.2.7 回馈循环	8.2.8 静态平衡概要
8.3 动态平衡	8.3.1 平衡的内容	8.3.2 平衡的系统	8.4 平衡性工具
	8.4.1 可调整的设计方式	8.4.2 设计原型	8.4.3 未来可能的发展
小结8	第2篇 游戏类型	9 动作游戏	9.1 动作游戏类型
	9.1.1 射击游戏	9.1.2 非射击游戏	9.2 设计元素
	9.2.1 规则	9.2.2 胜利条件	9.2.3 互动模型
	9.2.4 视角	9.2.5 使用者界面设计	9.3 动作游戏的特殊设计因素
小结9	10 策略游戏	10.1 策略游戏的共同要素	10.1.1 主题
	10.1.2 背景	10.1.3 互动模型	10.1.4 视角
	10.1.5 使用者界面	10.1.6 设计对手	小结10
11 角色扮演游戏的共同要素	11.1 主题	11.2 背景	11.3 互动模型
11.4 视角	小结11	12 运动游戏	12.1 运动游戏的共同要素
12.2 运动游戏的特殊设计议题	12.2.1 运动游戏的物理性	12.2.2 运动员评分	12.2.3 运动员的人工智能设计
	12.2.4 受伤	12.2.5 大型机台模式与模拟模式	12.2.6 自动模拟比赛
	12.2.7 授权、商标以及发行权	12.2.8 实况报道	12.2.9 其他特质
小结12	13 人工生命游戏、益智游戏以及其他类型游戏	13.1 人工生命游戏	13.1.1 人工宠物
	13.1.2 模拟市民	13.1.3 基因型人工生命游戏	13.2 益智游戏
	13.2.1 史考特·金姆的8项步骤	13.2.2 计算机可以为益智游戏做些什么	13.2.3 检视胜利条件
	13.3 为女孩设计的游戏	13.3.1 Mattel的方法	13.3.2 一些误解
	13.3.3 最后的提醒	小结13	14 网络游戏
14.1 网络游戏的优点	14.1.1 玩家社交功能	14.1.2 人类智慧而非人工智能	14.1.3 网络游戏与本地端游戏
14.2 网络游戏的缺点	14.2.1 技术议题	14.2.2 很难停止怀疑	14.2.3 不良行径
	14.2.4 生产内容的必要	14.2.5 消费者服务	14.3 网络游戏的设计议题
	14.3.1 玩家	14.3.2 消失的玩家	14.3.3 即时制与回合制游戏
	14.3.4 聊天	14.3.5 共谋	14.3.6 技术保全
14.4 虚拟世界	14.4.1 虚拟世界游戏的起源	14.4.2 虚拟世界游戏和其他游戏的不同	14.4.3 玩家的4种类型
	14.4.4 创造一名游戏化身	14.4.5 世界模型	14.4.6 游戏化身之死
	14.4.7 玩家		

<<游戏设计入门>>

杀手的问题 14.4.8 时间的本质 14.4.9 虚拟世界的经济 14.4.10 关于虚拟世界的最后考虑 小结14 15 游戏的未来演进 15.1 游戏硬件 15.1.1 场所娱乐 15.1.2 家用游戏机 15.1.3 个人计算机 15.1.4 掌上游戏机、PDA和电话 15.1.5 虚拟实境 15.2 游戏程序设计的未来 15.2.1 场景重现 15.2.2 动画 15.2.3 处理自然语言 15.3 游戏类型 15.3.1 动作游戏 15.3.2 策略游戏 15.3.3 角色扮演游戏 15.3.4 运动游戏 15.3.5 载具模拟游戏 15.3.6 建设与管理模拟游戏 15.3.7 冒险游戏 15.4 宽带网络 15.4.1 电子化流通 15.4.2 高速线上游戏 15.5 遥远的未来 15.6 互动式娱乐做为一种艺术形式 15.6.1 互动式艺术作品 15.6.2 寻求认同 15.6.3 开创新局 15.7 最后一些话附录A 简易设计文件 A.1 创造与使用设计文件 A.1.1 在文件中使用图片 A.1.2 保护你的权利 A.1.3 关于这些样式 A.2 基本概念文件 A.2.1 基本概念说明 A.2.2 功能 A.2.3 概念 A.2.4 深入细节 A.3 游戏企划 A.3.1 标题页 A.3.2 主要摘要 A.3.3 游戏概要 A.3.4 制作细节 A.3.5 竞争对手 A.3.6 游戏世界 A.4 设计脚本 A.4.1 应该为多大 A.4.2 设计网站 A.4.3 克里斯·泰勒的样式

<<游戏设计入门>>

编辑推荐

每个游戏玩家，都是潜在的游戏设计师，你也是。
也许你脑海中有一个绝佳的游戏，或是有很多……但是怎样才能把单纯的想法变成游戏设计呢？
本书包含了设计游戏相关问题的各种想法。
书中提供了游戏设计的方法概论，可以让你激发思考、发挥创意。

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>