

<<游戏设计基础>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计基础>>

13位ISBN编号：9787111255482

10位ISBN编号：7111255488

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：Ernest Adams, Andrew Rollings

页数：420

译者：王鹏杰, 董西广, 霍建同

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>

前言

当今世界的数字娱乐业中已经形成了“动”、“漫”、“游”三大主体，而其中势头最劲的当属游戏产业。

微软研究院把网络游戏作为四大研究方向之一，比尔·盖茨称这是最好的投资。

美国游戏产业的产业规模已经连续4年超过了电影产业，成为美国最大的娱乐业。

在韩国，游戏产业更成为该国新经济领域中的支柱产业。

2002年，韩国游戏产业收入占了企业收益的34.3%，达3.4兆韩元，2003年达到3.94兆韩元。

虽然中国的游戏产业发展离世界先进水平还有一定的距离。

但是这一产业的强劲势头却不容小觑。

<<游戏设计基础>>

内容概要

本书讲述游戏设计基本原理，以及每一个设计师在创建交互式娱乐时都要面对的基本问题。

本书分为两部分。

第一部分介绍游戏设计的要素，包括创造世界、角色、故事、关卡、游戏可玩性、游戏平衡性、核心机制和用户界面等，并展示了完成这些任务的过程。

第二部分把第一部分的原理应用于当今市场上最常见的游戏类别上，包括动作游戏、策略游戏、角色扮演游戏、体育游戏、交通工具模拟游戏、建设和管理模拟游戏、冒险游戏、人工生命游戏和益智游戏。

本书为读者呈现一致且明确的模板，以帮助其设计游戏娱乐产品。

本书适合游戏设计人员、游戏开发人员以及所有对游戏开发与编程感兴趣的读者参考。

<<游戏设计基础>>

作者简介

作者：(美国)Ernest Adams (美国)Andrew Rollings 译者：王鹏杰 董西广 霍建同 Ernest Adams，是一位美国游戏设计顾问，现在在英国的International Hobo游戏设计小组工作。

除了顾问工作，他还参加游戏研讨会。

他是各种会议和大学里非常受欢迎的发言人。

Adams先生从1989年就开始从事交互式娱乐产业并在1994年成立了国际游戏开发者协会(International Game Developer ' s Association)。

他最近在Bullfrog Productions作为首席设计师工作，而在那以前的几年里，他是Electronic Arts的Madden

。NFL Football产品生产线的音频 / 视频制片人。

在他的早期生涯中，他是一位软件工程师，已经为从IBM 360主机到Sony Playstation 2开发了在线、计算机和控制台游戏。

Adams先生是其他两本书的作者，同时还是《Gamesutra》开发者网络杂志的“ Designer ' s Notebook ”系列专栏的作家。

他的个人网站是[www . designersnotebook . com](http://www.designersnotebook.com)。

Andrew Rollings(非常成功的《Game Architecture and Design》和《Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design》的合著者)是伦敦帝国学院和Bristol大学的物理学学士，他从1995年就从事横跨游戏业和金融业的技术顾问工作。

你可以在[www . hiive . com](http://www.hiive.com)找到他。

<<游戏设计基础>>

书籍目录

译者序前言第一部分 游戏设计的要素 第1章 游戏和视频游戏 第2章 设计组件和过程 第3章 游戏概念
第4章 游戏世界 第5章 创造型和表现型玩法 第6章 角色开发 第7章 故事讲述和叙事 第8章 创造用户体验
第9章 游戏可玩性 第10章 核心机制 第11章 游戏平衡 第12章 关卡设计的一般原理第二部分 游戏类别
第13章 动作游戏 第14章 策略游戏 第15章 角色扮演游戏 第16章 体育游戏 第17章 交通工具模拟游戏
第18章 建设和管理模拟游戏 第19章 冒险游戏 第20章 人工生命游戏和益智游戏术语表参考文献技能测试

<<游戏设计基础>>

章节摘录

插图：第5章 创造型和表现型玩法本章目标在阅读完本章并完成相关练习后，你将能：把自定义型玩法描述成一种玩家通过选择化身和化身属性把自己个性映射到游戏世界的方法。

把创造型玩法解释成一种允许玩家设计或者构造的方式，以此作为游戏可玩性的一部分。

理解受限的创造型玩法和自由创造型玩法的区别。

知道怎样通过让玩家创造自己的故事来提供编故事的玩法。

列出几种让玩家改进游戏而获得额外的创造自由的方法。

引言玩任何游戏都包含一种自我表达的成分，因为玩家作的决定反映了他的游戏风格：小心谨慎还是粗心鲁莽；主动进攻还是被动防守等。

视频游戏也能让玩家像传统游戏一样或者以其他方式展现自我。

在这一章里，我们调查了几种创造型的玩法，你可以把这些玩法构建到你的游戏中：自定义型玩法，玩家可以改进代表自己的化身；受限的创造型玩法，玩家也可以发挥创造力，但是受到一定的限制；自由或者无限制的创造型玩法；编故事型的玩法，玩家自己发明故事，展示给别的玩家。

本章结尾简单介绍了一些你可能感兴趣的、让玩家改进游戏、自娱自乐的东西：关卡编辑器、游戏修改和机器人。

5.1 自定义型玩法《大富翁》里，当玩家选择一个形象来代表自己，她选择了一个化身然后自定义它的行为。

很多游戏允许玩家从大量角色中选择一个化身，然后用各种方法对这个化身进行自定义。

因为在游戏世界里，化身代表着玩家，所以我们把它叫做自定义型玩法（self-defining play）。

玩家非常喜欢定义自己，选一个外表像自己（如果是个人物角色）的化身，或者是自己了解的一个虚幻形象。

女性玩家特别喜欢选择或者设计代表自己的化身，不喜欢跟使用她们觉得没有吸引力的角色。

男性玩家则更喜欢使用游戏默认的角色。

<<游戏设计基础>>

编辑推荐

《游戏设计基础》适合游戏设计人员、游戏开发人员以及所有对游戏开发与编程感兴趣的读者参考。在视频游戏行业中，要求的最基本技能就是游戏设计。

著名的作家和游戏开发者Ernest Adams和Andrew Rollgs将会带领你学习设计整个视频游戏所需的概念、原理和技术。

《游戏设计基础》包含了若干工具，让你能够在实际开发中应用这些基本原理。

这些工具包括：开发实例：学习原理在实际设计中的应用。

练习：教你如何在设计中应用新技巧。

案例研究：把你所学的知识应用到实际设计和开发中。

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>