第一图书网, tushu007.com

<<网络游戏策划教程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏策划教程>>

13位ISBN编号：9787111267546

10位ISBN编号：7111267540

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：恽如伟，董浩　主编

页数：273

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

随着各大网络游戏公司的迅速崛起，成熟的游戏产业链逐渐形成。
游戏专业人才的缺乏已经对产业的发展造成极大的负面影响，如何尽快培养游戏人才显得尤为重要。
目前有志于游戏行业或对此行业有浓厚兴趣爱好的人需要一套结合具体开发经验和开发案例、直接面向游戏企业网络游戏开发的实用教材。
本书在编写过程中和网络游戏企业展开充分合作，结合相关游戏开发中的大量的典型实例及开发中的经验和体会的基础上编写而成，具有很强的实用性和可操作性。
本书以游戏相关理论、设计、工具和开发实践四部分内容为主线，共分18章，包含理论篇、设计篇、工具篇和实践篇。
理论篇包括第1-3章，主要介绍了电子游戏的本质、分类和发展趋势。
本篇从一个广阔的视野带领大家重新认识电子游戏，并着重介绍了电子游戏在教育、军事和医疗等领域的广泛应用前景。
设计篇包括第4-8章。
前三章从静态的角度分别介绍了游戏用户界面、故事情节设计和人物设计：其中第4章对游戏用户界面进行了详细的理论依据和设计原则，并结合了热门网络游戏《幻想学园》的实例展示了游戏中丰富的各种界面；第5章主要介绍了故事情节设计时的世界观和多样的剧情结构；第6章主要是介绍角色的分类、背景和成长体验设计。
设计篇的后两章从动态的角度分别介绍了游戏任务设计和关卡设计：其中第7章分析了各种各样的游戏任务、总结了游戏任务系统的作用，并从游戏开发经验中总结了一些任务设计的注意事项；第8章介绍了关卡设计的概念发展、组成、关卡的制作流程以及注意事项等。
通过设计篇的学习，读者可以了解游戏策划的基本过程和注意事项，对游戏的设计有一个总体上的认识。
工具篇包括第9一11章分别介绍关卡编辑器、任务编辑器和游戏开发过程中的常用工具。
实践篇包括第12-18章，介绍了配置资源文件、任务合成、关卡合成、职业系统、怪物系统、技能系统和道具系统。
这一部分从开发实践出发，介绍了网络游戏中的主要系统，并为读者提供了丰富的图片、数据资料。

内容概要

本书讲述网络游戏相关理论、设计、工具和开发实践。

本书共分为18章。

内容包括：电子游戏的本质，电子游戏分类，电子游戏发展趋势，游戏用户界面，故事情节设计和人物设计，角色的分类、背景和成长体验设计，游戏任务设计，关卡设计，关卡编辑器，任务编辑器，常用开发工具，配置资源文件，任务合成，关卡合成，职业系统，怪物系统，技能系统，道具系统。

本书将理论的讲述和具体开发经验及案例结合起来，是直接面向游戏企业网络游戏开发的实用教材。

本书适用于网络游戏开发人员及爱好者，可作为大专院校相关专业及社会培训班教材和参考。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

恽如伟，南京师范大学教育游戏研究中心执行主任、博士、副教授和研究生导师。
学术兼职：国际IEEE子委员会Virtual Instructors Pilot Research Group（VIPRG）委员、中国图形图像学会虚拟现实专委会委员、中国教育技术协会信息技术教育专委会教育游戏研究组专家。
主要从事

<<网络游戏策划教程>>

书籍目录

编委会前言第一篇　理论篇　第1章　电子游戏的本质　1.1　游戏理论　1.1.1　古典游戏理论　1.1.2　现代游戏理论　1.2　游戏艺术　1.2.1　游戏定义　1.2.2　发展阶段　1.3　游戏博弈　1.3.1　游戏博弈的类型　1.3.2　传统游戏挑战　1.3.3　多元游戏挑战　第2章　电子游戏的分类　2.1　按平台分类　2.2　按内容分类　2.2.1　剧情类电子游戏　2.2.2　动作类电子游戏　2.2.3　策略类电子游戏　2.2.4　休闲类电子游戏　第3章　电子游戏的发展　3.1　游戏性　3.1.1　自生式游戏性的定义　3.1.2　自生式游戏性的分类　3.1.3　网络游戏的自生式游戏性　3.2　严肃游戏　3.2.1　严肃游戏的产生　3.2.2　严肃游戏的应用第二篇　设计篇　第4章　游戏用户界面　4.1　人性化界面设计的理论依据　4.2　界面设计原则　4.3　界面设计实例　4.3.1　游戏主界面　4.3.2　人物界面　4.3.3　宠物界面　4.3.4　物品栏界面　4.3.5　交易界面　4.3.6　队伍界面　4.3.7　好友界面　4.3.8　系统功能设定　4.3.9　任务界面　4.3.10　与NPC对话界面　4.3.11　战斗界面　4.3.12　其他界面　4.4　界面设计文档　4.5　游戏界面设计师的工作职责及任职要求　第5章　故事情节设计　5.1　世界观　5.1.1　东方世界观　5.1.2　西方世界观　5.2　剧情设计　5.2.1　三段式故事结构　5.2.2　英雄之旅理论　5.2.3　蛇环式结构　5.3　游戏文案设计师的工作职责及任职要求　……　第6章　人物设计　第7章　任务设计　第8章　关卡设计第三篇　工具篇　第9章　关卡编辑器　第10章　任务编辑器　第11章　常用工具第四篇　实践篇　第12章　配置资源文件　第13章　任务合成　第14章　关卡合成　第15章　职业系统　第16章　怪物系统　第17章　技能系统　第18章　道具系统参考文献

章节摘录

插图：第一篇　理论篇第1章　电子游戏的本质电子游戏是当今社会的热门话题之一，从中诞生了数不清的概念、术语，而在“电子游戏是什么”这个问题上却是各执一词，没有定论。
虽然各种定义在表述上存在诸多差异，但是对于电子游戏的认识一般可以分为广义和狭义两种。
广义上的电子游戏包含使用借助电脑（含网络）、电视游戏、街机、移动设备等媒介而进行的游戏活动，电子游戏与传统游戏的差别仅仅在于游戏媒介和互动方式上的不同：人们养的宠物变成了电子宠物，过家家变成了游戏中的“结婚生子”，小孩子的枪战游戏变成了CS中的“真枪实弹”……所有这些在游戏规则和游戏目的上并没有发生太大的变化，只是游戏媒介变成了计算机技术创建的虚拟环境，互动方式从语言和身体动作变成了键鼠及其他互动设备的操作。
从这个角度来看，电子游戏可以看作是一种在虚拟环境中进行的，基于一定游戏规则的互动娱乐活动。
狭义的电子游戏指的是用于游戏的电子软件，强调电子游戏的计算机软件属性。
就和一千个人心中有一千个哈姆雷特一样，人们对于同一款游戏的体验、认识也是不尽相同的。
因此，人们评测一款游戏时谈到的只是这款游戏作为软件的特征及其设计理念，而非游戏者在游戏中的具体体验。
虽然把电子游戏看作是电子软件不太科学，但是在当今游戏开发与游戏平台生产相分离、各自独立发展的状况下，这个最普遍而浅显的定义也具有一定的合理性。

媒体关注与评论

本书为对游戏研发领域有兴趣的初学者和玩家们提供了必读的入门教材。
——腾讯游戏　琳琅天上工作室总经理姚晓光多年的职业培训工作经历，让我深刻体会到一套优秀的教材对于知识传授的重要性。
这套教材从专业开发角度，展示了一个真实的游戏开发世界。
让所有游戏开发爱好者走上正确的开发设计道路。
对于我们培养游戏开发人才具有极强的指导性，它以更全面，更精准、更前瞻，更实用，更人性化的课程内容领跑游戏人才教育行业。
——杭州原游戏学院院长　余博这是国内第一本经由学术界专家与产业界技术骨干精心编写的游戏策划教程。
它所有案例都源于实际商业网游项目，具有极强的实践指导意义和可操作性！
——《OpenGL游戏编程》作者　徐明亮

编辑推荐

《网络游戏策划教程》：游戏开发教育界和游戏开发业界携手创作，理论与实践经验的完美结合；实例丰富，借鉴性强，全部取自工业界的真实游戏；游戏教育界和产业界知名人士鼎力推荐。

第一图书网, tushu007.com

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