

<<游戏设计师修炼之道>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计师修炼之道>>

13位ISBN编号：9787111400875

10位ISBN编号：7111400879

出版时间：2012-12-5

出版时间：机械工业出版社华章公司

作者：Michael E. Moore

页数：299

译者：傅鑫,陈征,戴锋

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>

<<游戏设计师修炼之道>>

前言

视频游戏行业在过去十年得到了爆炸性增长，并且现在是家庭娱乐的主要提供者。

自从NES（Nintendo Entertainment System，任天堂娱乐系统）于1985年发布了北美版本以来，根据市场研究公司NDP Group的调查研究，游戏行业的收入得到了显著增长，其中2009年在美国的总收入中差不多达到了200亿美元。

世界上其他地方的销售额与美国的销售额大体相当，因此，2009年游戏行业在全世界赚了大约400亿美元。

甚至在经济衰退时期，游戏行业仍然保持着良好的财务状况。

游戏变得如此流行的原因有许多种，其中一个原因是：在许多不同的平台上都提供了它们，包括计算机、游戏控制台、手机、iPad和各种手持设备，特别是Sony PSP（PlayStation Portable）和Nintendo DS

。多年来，随着平台技术的不断改进，游戏也变得更先进，可以利用它们几乎逼真的图形和3D音效来创建使玩家沉迷于其中的世界，这些效果使玩家感觉到他们确实来到了战场上，或者正在与一大群僵尸较量。

当然，游戏不是电影。

它们之间的主要区别是：游戏允许玩家积极地参与游戏世界里的事情，而不是消极地袖手旁观事情的发生。

游戏世界里的这种亲自参与的体验把游戏与传统的艺术和娱乐形式区分开，在游戏世界里，其中的实体似乎是独立行动的。

游戏玩家将不会简单地观看英雄人物从一大群敌人当中穿过并且到达邪恶的反面角色的藏身地，而是可以选择武器、施展魔法或者使用非常高级的技术，甚至指挥军队向反面角色发起攻击。

当然，就像在其他的艺术和娱乐形式中一样，人们不得不创建环境和居住在游戏世界里的人物，把说辞强加给角色，以及定义事物将如何运转。

艺术团队创建世界和实体。

编程团队创建游戏引擎，用于协调使游戏出现在屏幕上以及处理世界物理学和敌方人工智能所涉及的所有过程。

设计团队不仅要为游戏创建脚本，而且更重要的是，他们还有一项任务，即给游戏世界里的物体赋值，使得它们按照期望的方式交互。

在询问年轻人他们认为游戏设计师的角色是什么时，许多人回答说设计师只需提出游戏的故事情节，或许还要创建游戏中的对话。

虽然故事情节和对话的确是游戏的主要成分，但它们不是设计师的唯一职责。

设计师创建驱动游戏玩法的图表和表格（数据库）的能力同样重要——例如，武器造成的伤害、再装填弹药的速度有多快、它的承载重量、它可以容纳多少发子弹以及其他的信息。

除非把这些值赋予物体，否则游戏世界里将没有任何事情发生。

当玩家对着猛冲过来的敌人开枪射击时，游戏代码将定义如何在屏幕上绘制武器，在开火以及在射弹命中其目标时将会出现什么特殊的视觉和音频效果。

但是除非赋予了一些值，指定射弹造成的损伤和目标的健康状况，否则当射弹横穿目标时任何事情都不会发生。

设计师必须提出这些值，并且解释战斗是如何解决的以及这些值相互之间有什么影响。

在简单的动作、街机和益智游戏中，出现在游戏中的物品数量是有限的，并且可以相对容易地基于测试确定和修改数据。

在计算机和视频游戏的早期时代，一个人可以同时担任游戏的程序员、艺术家、设计师和录音师，因为代码比较短小，并且图形和音频很有限。

当然，这些游戏就内容而言相对过于简单，要么可以随意改变启动条件，要么依靠玩家对控制的精确掌控来赢得游戏。

随着时间的推移，当游戏平台变得更快、更强大时，中央处理器（Central Processing Unit，CPU）可以

<<游戏设计师修炼之道>>

处理的信息量也与日俱增。

图形变得更详细并且具有更大的调色板，音频资产扩展到包括音乐、音效和解说，并且AI和物理学允许游戏世界里的物体执行更逼真的移动和动作。

一个人不再能够处理游戏所需的所有数据，从而需要开发团队的力量。

编程团队不仅需要编写包含游戏引擎的许多代码模块，还要创建供其他团队使用的工具。

引荐艺术家是为了创建游戏场地以及占据它们的生物和物体的2D和3D视觉效果。

聘请音频方面的专家谱写音乐、创建音效和录制声音艺术。

最后，还要聘请设计师提出游戏设计理念、用文档记录团队的思想，以及生成可以保持游戏制作流程顺利进行的图表、表格及其他信息。

对游戏开发来讲，设计师现在的角色与制作电影的导演一样重要。

设计师通过在文档中描述多种游戏机制来定义游戏规则。

项目团队然后实现这些机制，并且设计师持续测试和修改值以使得可以按团队构思的那样玩游戏。

此外，设计师还要为故事建立情节元素（假定有一个故事），以及描述在游戏世界里出现的角色、位置和物品，以便艺术团队可以构建游戏场地和模型。

在必要时，如果事物在游戏世界里没有像期望的那样表现，设计师就可能被迫重新考虑游戏机制，并且必须与项目团队和艺术团队一起制定必要的修改，然后执行它们。

设计师具有对游戏的构想，就像导演具有对电影的构想一样，它要求设计师在漫长的制作周期中始终保持激情。

目前市面上有许多介绍游戏设计的图书，但是其中大多数图书谈论的都是制作周期以及设计师在这个周期的每个阶段中的责任，其他一些图书则着眼于故事构筑或关卡设计。

还有一些图书详细说明了关于制作游戏的理论知识。

几乎没有图书介绍游戏设计师应该如何着手构建驱动游戏玩法的图表和表格，本书填补了这个空白。

本书逐一详细地探讨了大多数重要的游戏机制，并且解释了设计师为了查明每种机制将如何工作，以及必须创建什么资产以使之工作所必须经历的过程。

还有一些关于设计师必须知道的其他重要主题的讨论，比如，故事和对话结构、设计关卡和地图，以及确定界面看起来将是什么样子的。

但本书主要关注的是游戏机制——它们是什么以及它们将如何工作。

作为一个额外的特点，本书的最后一章是对领袖级游戏设计师之一（即Gas Powered Game的Chris Taylor）所做的一次深度采访，他分享了在这个行业中的经验，并且对设计和构建游戏的过程给出了自己的见解。

本书致力于为几乎没有技术经验而又非常热爱游戏的新手提供实用指导。

读者无需学习地图编辑器或层次编辑器，也不用费力地通读复杂的代码示例。

除了铅笔和纸张之外，机敏的读者应该无需借助任何工具即可创建游戏机制的纸质原型。

可以把本书视作任何有兴趣学习设计复杂视频游戏（或棋盘游戏）的人所要阅读的首本著作。

术语数据驱动（data driven）适用于本书中讨论的各类游戏，因为数据库中包括的所有数字和值都用于决定游戏动作。

不过，数据驱动的游戏架构（data driven game architecture）具有不同的含义，它涉及用于图形、AI、音频等的多个代码模块如何在游戏引擎中协同工作。

为了防止任何混淆，本书中没有使用术语数据驱动。

<<游戏设计师修炼之道>>

内容概要

这是一本专供游戏设计师系统学习游戏设计方法与技巧的专著，是资深游戏设计师25年实践经验的结晶。

本书以数据驱动的方式系统阐述了游戏机制设计、角色设计、场景设计、故事情节设计、动作设计、位置和物品设计、游戏对话设计、关卡和地图设计、界面设计、游戏数据收集与设置等游戏设计师必修技能，通过大量实例深入讲解了角色扮演游戏、实时战略游戏、第一人称射击游戏、模拟游戏等各种主流游戏的设计方法、技巧和最佳实践。

本书分3部分，共12章。

第一部分包括第1~3章，简单介绍了游戏制作的周期、游戏设计师的职责、游戏玩法和游戏机制的分类，以及游戏制作中的数学和逻辑学，从基础层面阐释了游戏制作周期中各个要素。

第二部分包括第4~9章，逐一详细地探讨了大多数重要的游戏机制（包括运动、战斗、角色和怪物、物品、魔法和技术、游戏中的谜题等），并且解释了设计师为查明每种机制将如何工作以及必须创建什么资产以使之工作所必须经历的过程。

第三部分包括第10~12章，探讨了设计师必须知道的其他重要主题，比如故事和对话结构、关卡和地图设计，以及界面设计和游戏交互等。

本书的附录部分收录了对领袖级游戏设计师之一Chris

Taylor所做的一次深度采访，为即将崭露头角的游戏设计师们提供了宝贵的建议。

<<游戏设计师修炼之道>>

作者简介

(美)摩尔(Moore, M?)，资深游戏设计师和游戏开发工程师，在游戏领域探索和实践了25年，经验和经历十分丰富，享有盛誉。

几乎参与过所有类型游戏的开发和设计的各个环节，从角色扮演游戏到冒险游戏，从棋盘游戏到战争游戏，从益智游戏到虚幻动作类游戏，开发了《Dungeons & Dragons》《James Bond 007》《BattleTech: The Crescent Hawks ' Revenge》《GenePool》等大量经典的游戏作品，对游戏设计有深刻的洞察和理解。

曾担任过多本杂志的总编辑，以及迪吉彭理工学院游戏软件设计和制作系教授。

他还是一位经验丰富的技术作家，除了撰写过大量游戏手册外，还参与撰写了《Introduction to the Game Industry》和《Game Development Essentials: Game Industry Career Guide》等著作。

<<游戏设计师修炼之道>>

书籍目录

译者序

前言

致谢

第一部分简介

第1章制作游戏

1.1 游戏玩法和游戏数据

1.1.1 简单的设计和复杂的设计

1.1.2 游戏数据

1.2 设计师和开发流程

1.2.1 游戏开发周期：预制作阶段

1.2.2 技术审查

1.2.3 游戏开发周期：制作阶段

1.2.4 游戏开发周期：后期制作阶段

1.3 设计师在游戏开发中的角色

1.3.1 思考和确定理念

1.3.2 游戏提案

1.3.3 游戏设计文档

1.3.4 原型化

1.3.5 资产创建

1.3.6 测试和调试

1.4 小结

1.5 练习

第2章游戏玩法和游戏机制

2.1 游戏玩法和“趣味因素”

2.2 给游戏玩法分配百分比

2.3 游戏题材的玩法元素

2.4 游戏玩法不包括什么

2.5 游戏玩法的机制

2.6 模拟现实

2.7 校正系数

2.8 小结

2.9 练习

第3章游戏中的数学和逻辑学

3.1 概率和统计

3.1.1 掷硬币

3.1.2 游戏中的“掷硬币”

3.2 游戏中的随机选择

3.2.1 随机数生成器

3.2.2 把骰子用于随机选择

3.2.3 看待掷骰子的另一种方式

3.3 百分比

3.4 视频游戏中的百分比

3.5 使数学知识保持简单

3.6 通过算法定义玩法

3.7 逻辑和脚本语言

<<游戏设计师修炼之道>>

- 3 7 1 条件语句
- 3 7 2 布尔运算符
- 3 8 小结
- 3 9 练习
- 第二部分 游戏机制揭秘
- 第4章 关于运动
- 4 1 比例
- 4 2 图形界面的要求
- 4 3 军事比例
- 4 3 1 战术 (小型战斗) 比例
- 4 3 2 军事行动比例
- 4 3 3 战略 (大战略) 比例
- 4 4 管制战争游戏中的运动
- 4 4 1 六边形地图
- 4 4 2 样条线和导航点
- 4 4 3 控制区域
- 4 5 运动的游戏统计
- 4 6 地形特征
- 4 7 战略移动地图 (世界地图)
- 4 8 移动速率
- 4 8 1 呈现移动路径
- 4 8 2 勾勒出移动
- 4 9 移动算法
- 4 10 随机遭遇战
- 4 11 地图上的物品
- 4 12 小结
- 4 13 练习
- 第5章 关于战斗
- 5 1 石头、剪刀、布
- 5 2 回合制战斗与实时战斗
- 5 3 战斗属性 (统计)
- 5 4 角色扮演游戏中的战斗
- 5 4 1 在RPG战斗期间可用的动作
- 5 4 2 RPG中的战斗属性
- 5 5 RPG战斗算法
- 5 5 1 确定攻击的指令
- 5 5 2 确定攻击值
- 5 5 3 确定防御值
- 5 5 4 战斗算法的示例
- 5 6 战斗表格
- 5 7 关键击中表格
- 5 8 魔法/技术战斗
- 5 9 逃避战斗
- 5 10 战争游戏中的战斗
- 5 11 战争游戏中的属性
- 5 12 回合制战争游戏中的战斗
- 5 13 战争游戏中的玩法序列

<<游戏设计师修炼之道>>

- 5 14 实时战略游戏中的战斗
- 5 15 战争游戏的AI设计
- 5 16 小结
- 5 17 练习
- 第6章关于角色和怪物
- 6 1 创建玩家角色
 - 6 1 1 基本的RPG角色属性
 - 6 1 2 RPG种族
 - 6 1 3 RPG阶层
 - 6 1 4 RPG技能
 - 6 1 5 额外的角色信息
 - 6 1 6 初始装备
 - 6 1 7 初始技能和魔咒
 - 6 1 8 身体外貌
- 6 2 经验点和升级
 - 6 2 1 属性增加
 - 6 2 2 增强的魔法和技能
 - 6 2 3 故事发展
 - 6 2 4 经验级别算法
 - 6 2 5 设定经验级别的上限
- 6 3 创建怪物、反面角色和盟友
 - 6 3 1 实体类型
 - 6 3 2 实体属性
 - 6 3 3 实体属性（怪物）图表
 - 6 3 4 实体战斗动作选择
 - 6 3 5 逃跑
- 6 4 财宝表格
- 6 5 体育游戏角色
- 6 6 小结
- 6 7 练习
- 第7章关于物品
- 7 1 物品类别
 - 7 1 1 健康状况和超自然力量
 - 7 1 2 个人和环境修饰符
 - 7 1 3 武器
 - 7 1 4 盔甲
 - 7 1 5 弹药
 - 7 1 6 资源
 - 7 1 7 任务物品
 - 7 1 8 谜题物体
 - 7 1 9 体育器材
- 7 2 物品的游戏功能
- 7 3 物品图表
- 7 4 设计武器
- 7 5 物品类型：近身武器
 - 7 5 1 刀
 - 7 5 2 剑

<<游戏设计师修炼之道>>

7 5 3棍棒、斧头和其他近身武器

7 5 4扩展的近身武器

7 6物品类型：远程武器

7 6 1投掷武器（非爆炸型）

7 6 2投掷武器（爆炸型）

7 6 3射弹武器（非火药型）

7 6 4射弹武器（火药型）

7 6 5射弹武器（炸弹型）

7 6 6其他便携式武器

7 7物品类型：异种武器

7 7 1激光枪

7 7 2不同寻常的射弹和动力源

7 7 3核武器

7 8物品类型：盔甲

7 8 1头部盔甲

7 8 2躯干盔甲

7 8 3四肢盔甲

7 8 4盾牌

7 9物品类型：药剂和卷轴

7 9 1健康药剂

7 9 2治疗药剂

7 9 3属性修饰符药剂

7 9 4卷轴

7 10物品类型：辅助装备

7 10 1珠宝

7 10 2助视器

7 10 3探测器

7 10 4信息持有者

7 10 5开锁工具和钥匙

7 11存货清单

7 11 1被动的存货清单

7 11 2主动的存货清单

7 11 3存货清单界面屏幕

7 12存储存货清单

7 13资源

7 14金钱

7 15小结

7 16练习

第8章关于魔法和技术

8 1游戏中的魔法

8 1 1在游戏中限制魔法

8 1 2魔法的分类

8 1 3魔法的“流派”

8 1 4魔咒的属性

8 1 5修饰咒语的作用

8 1 6咒语的命名约定

8 1 7给角色和敌人分配魔咒

<<游戏设计师修炼之道>>

8.2 游戏中的技术

8.2.1 科幻与空想之间的挣扎

8.2.2 科幻与虚幻中的战斗的比较

8.3 技术树

8.3.1 创建技术树

8.3.2 新发现的物品的功能和资源

8.3.3 创建技术树的示例

8.4 小结

8.5 练习

第9章 关于游戏中的谜题

9.1 谜题的元素

9.2 谜题的类别

9.2.1 文字游戏

9.2.2 图像游戏

9.2.3 逻辑游戏

9.2.4 记忆游戏

9.2.5 机敏游戏

9.2.6 结合多个类别的游戏

9.3 益智游戏中的随机化

9.4 设计出现在游戏中的谜题

9.5 将任务作为谜题

9.6 冒险游戏

9.6.1 冒险游戏中的谜题

9.6.2 更改挑战

9.7 小结

9.8 练习

第三部分 实现设计

第10章 在游戏中讲故事

10.1 游戏中的故事

10.1.1 游戏中的故事的优点

10.1.2 游戏中的故事的缺点

10.2 游戏故事的问题

10.2.1 虚弱的角色

10.2.2 太多的信息

10.3 在游戏中组织故事

10.3.1 任务结构

10.3.2 “之”字形的结构

10.3.3 使命结构

10.3.4 英雄的旅程结构

10.3.5 开放的世界结构

10.4 把情节链接到游戏玩法

10.5 创建游戏故事

10.5.1 纸面设计工具

10.5.2 使用“章”组织故事结构

10.5.3 测试故事的內聚性

10.6 游戏中的对话

10.6.1 编写对话的脚本

<<游戏设计师修炼之道>>

10 6 2减少对话选项

10 6 3选通

10 6 4绘制NPC对话的流程图

10 7小结

10 8练习

第11章设计游戏场地

11 1 2D地图

11 2 3D层次

11 3设计游戏场地

11 3 1多条通道

11 3 2把物体放在游戏场地中

11 4脚本语言和游戏场地设计

11 5游戏场地设计中的视点

11 6游戏场地设计中的问题

11 7在构建前规划

11 7 1 2D地图原型

11 7 2 3D层次原型

11 8小结

11 9练习

第12章界面设计

12 1图形用户界面

12 1 1游戏中的界面屏幕

12 1 2外壳界面屏幕

12 2设计GUI

12 2 1用于信息的屏幕位置

12 2 2信息表示

12 2 3菜单

12 3游戏控制

12 3 1定义控制交互性

12 3 2非传统的游戏控制

12 3 3游戏控制的问题

12 4反馈

12 5小结

12 6练习

附录AChris Taylor的采访

本书涉及游戏的版权声明

<<游戏设计师修炼之道>>

章节摘录

第一部分Part 1简介第1章制作游戏第2章游戏玩法和游戏机制第3章游戏中的数学和逻辑学第1章Chapter 1制作游戏视频游戏行业（多功能控制台游戏、计算机游戏和移动游戏都可以属于此类）已经从被少量技术爱好者享受的业余爱好成长为一种吸引了全世界玩家的娱乐形式，并且产值达到数十亿美元。游戏已经步入成熟期，它们现在正对诸如图书、电影、唱片甚至电视之类的传统娱乐形式发起挑战。在这之前，从未有一种娱乐形式可以让用户如此直接地与最终产品交互，并且这种交互性可以吸引如此多的玩家参与视频游戏。

一些视频游戏相对简单，只需几分钟的时间就能玩游戏。

其中一些视频游戏是单机游戏，可以一个人玩；而另外一些视频游戏是在线游戏，可以有許多玩家参与其中。

还有另外一些视频游戏要复杂得多，需要花费几天或几周的时间才能完成。

视频游戏的种类如此繁多，足以使每个人都找到某款可以使他们自己感到愉快的游戏，而不管他们所希望玩游戏的时间有多长。

是什么使得视频游戏如此有吸引力呢？

依赖于游戏的类型，可以给玩家提供许多不同的游戏情节。

一位玩家可能享受使游戏中的角色执行一系列狂野的动作（跳到圆桶上，躲避落下的石块，拔出枪，轰炸坏蛋）所需的身体灵活性；另一位玩家可能享受求解谜题的智力练习；另有一位玩家梦想着成为一名著名的棒球运动员，利用大满贯的本垒打进行清垒。

还有其他的玩家可能通过变成行业的百万富翁或企业界大亨而享受登上巅峰的挑战。

玩家可以利用多种不同的方式享受视频游戏。

不过，在所有情况下，玩家都是通过控制器或键盘/鼠标在屏幕上移动物体以及执行各种动作，来实现与游戏的交互。

因此，与传统的被动娱乐形式不同，这种交互性有助于使视频游戏风靡全世界。

<<游戏设计师修炼之道>>

编辑推荐

《游戏设计师修炼之道:数据驱动的游戏设计》编辑推荐：资深游戏设计师25年实践经验结晶，通过大量实例深入讲解了角色扮演游戏、实时战略游戏、第一人称射击游戏、模拟游戏等各种主流游戏的设计方法、技巧和最佳实践。

以数据驱动的方式系统阐述了游戏机制设计、角色设计、场景设计、故事情节设计、动作设计、位置和物品设计、游戏对话设计、关卡和地图设计、界面设计、游戏数据收集与设置等游戏设计师必修技能。

<<游戏设计师修炼之道>>

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>