

<<电子游戏创意构思与实现>>

图书基本信息

书名：<<电子游戏创意构思与实现>>

13位ISBN编号：9787502782863

10位ISBN编号：7502782869

出版时间：2012-11

出版时间：海洋出版社

作者：黄淼，王蕾 编著

页数：167

字数：260000

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>

<<电子游戏创意构思与实现>>

内容概要

从一个想法、一个创意、一个故事，到一款引人入胜的游戏，是一个极其繁杂的设计创作过程。开发一套质量高、趣味强、销量大的游戏，需要综合调动各领域专业人员的聪明才智，包括：游戏策划、程序设计、美术设计、三维动画、网络程序、音乐制作、测试调试等等。游戏创意与策划环节，是整个设计开发过程的灵魂，美术设计与程序设计等工作都要在此基础上逐步推进。

游戏创意是游戏专业的必修基础课，本书系统讲解了游戏创意的表现技巧，包括文字表现、画面表现、程序表现等。

全书共分七章，分别为：自我评价机制、创意的源头、创意的评价与阐述、游戏的故事情节、制定游戏规则、游戏的角色形象、将创意具象成故事。

全书通过大量的精彩案例，深入剖析成功背后的创作历程，全面提升游戏创意者的综合素质，想像力、技术意识、分析能力、数学能力、审美能力、百科常识、写作技巧、绘画技巧、整合能力等。

本书知识全面，形式活泼，图文并茂，易教易学，适合游戏专业基础课教学，也可作为业余爱好者的自学用书。

<<电子游戏创意构思与实现>>

作者简介

黄森，毕业于中国传媒大学设计艺术学专业（动画创作理论与实践），硕士，现任中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院教师，参与本科教学质量工程项目《游戏剧作优质示范课程建设》、《影视元素在游戏创作中的具体应用》等。
从事多年游戏开发工作，并担任动画片《旋灵勇士》编剧。

<<电子游戏创意构思与实现>>

书籍目录

第一章 自我评价机制

第一节 创意的自我评价机制

- 一、建立自我评价机制的意义
- 二、创意的自我评价
- 三、自我评价对游戏创意人员的重要性

第二节 游戏设计者的自我评价

- 一、想像力
- 二、技术意识
- 三、分析能力
- 四、数学能力
- 五、审美能力
- 六、百科常识
- 七、写作技巧
- 八、绘画技巧
- 九、整合能力

第三节 玩家如何评价你的游戏

- 一、完整统一的世界观
- 二、探究游戏世界
- 三、合理的解决方法
- 四、任务与目标
- 五、难度任务递增
- 六、沉浸其中
- 七、失败
- 八、机会平等
- 九、不要重复
- 十、不要被麻烦困死
- 十一、自主行动,而非旁观

第四节 “我”“怎么了”?

第二章 创意的源头

第三章 创意的评价与阐述

第四章 游戏的故事情节

第五章 制定游戏规则

第六章 游戏的角色形象

第七章 将创意有成故事

后记

<<电子游戏创意构思与实现>>

章节摘录

版权页：插图：进入90年代，随着松下、世嘉、索尼公司纷纷推出3DO、SS、Ps等32位游戏机，光盘驱动器也成为个人电脑的标准配置，冒险类游戏又重现生机。

借助于光盘存储海量信息的优势，也借助于图像技术的进步，重返游戏市场的冒险游戏以脱胎换骨的品貌令世人为之一震。

在这一时期，较有影响的冒险类游戏有《D主食卓》、《神秘岛》、《杀人月》等多部作品。

它们在市场上成功，不仅预示着冒险类游戏有了柳暗花明的发展前景，同时也体现了电脑游戏对互动性叙事结构的探索充满了艺术家的激情。

其实，叙事性不仅存在于冒险类游戏之中，它还广泛存在于其他一些游戏类型之中。

如果我们用故事情节作为一项划分标准，电脑游戏可以作如下的分类：故事情节他律型游戏；故事情节自律型游戏；故事情节不在型游戏。

与故事他律型相对应的游戏多半属于冒险类。

即这一类型游戏的故事情节是预先设定好的。

它旨在提供这样一个故事的解读过程。

在这个过程中，玩家不是故事的创造者，恰恰相反，玩家要受到故事情节束缚，并在既定的故事框架内沿着正确的线索去打开一扇扇“阅读”之门。

冒险类游戏在创作实践过程中，更多的借鉴传统的叙事艺术中能够激发读者智力活动的相关表现样式，诸如推理小说、悬念或恐怖电影等。

与故事自律型相对应的游戏大多为策略类游戏，其中还包括一部分角色扮演类游戏。

在故事自律型游戏中，由于具有开放型的结构，因而赋予了玩家较大的选择空间。

玩家推进游戏的发展过程，也是创编了一个故事的过程。

即玩家是故事的创造者。

与故事不在型相对应的游戏有动作类和拼图类。

也许有人会说动作类也是有故事的，但那仅仅是一种把玩家从A地引领到B地的借口而已。

这类游戏主要是锻炼人的反应能力，因而又称本能化游戏。

它取悦于玩家的是感官上的刺激。

不管是故事的自律也好，他律也罢，这种叙事意义上的界定对电脑游戏而言都是相对的。

他律中有自律，自律中也有他律，电脑游戏正是在上述三种类型的不断融合的过程中向前发展的。

三、角色扮演游戏 在电脑游戏的世界中，角色扮演游戏的地位一向是无法取代的。

这一类型的游戏让玩家可以在现实生活中无法实现的角色。

生性懦弱的玩家可能想要扮演个性粗暴的角色，平常正义感强烈的玩家也许会想要扮演将社会规范玩弄于股掌之上的大好大恶之徒。

就是因为通过这样的渠道，玩家有机会用不同的方式去获得自我的实现，或是宣泄现实中压抑的情感，才让所谓的角色扮演游戏成为非常受欢迎的一种娱乐。

电脑角色扮演游戏源起于纸上战略游戏。

经过慢慢演化成纸上角色扮演游戏，最后才搬上电脑的。

<<电子游戏创意构思与实现>>

编辑推荐

《"十二五"全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材:电子游戏创意构思与实现》知识全面，形式活泼，图文并茂，易教易学，适合游戏专业基础课教学，也可作为业余爱好者的自学用书。

<<电子游戏创意构思与实现>>

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>