

<<游戏设计师修炼秘笈>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计师修炼秘笈>>

13位ISBN编号：9787111342953

10位ISBN编号：711134295X

出版时间：2011-6-10

出版时间：机械工业出版社华章公司

作者：Brenda Brathwaite, Ian Schreiber

页数：222

译者：陈征

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>

<<游戏设计师修炼秘笈>>

前言

无论你是专业设计师、胸怀大志的设计师、爱好者还是游戏设计专业的学生，本书旨在挑战你，提高你的头脑风暴能力，并且给你带来乐趣，让你的设计技能快如刀锋。

本书各章涵盖了大量对游戏设计师而言重要的主题。

每章有3个主要部分：概要。

对所提供主题的大致介绍。

所有的素材都来自作者在业内的真实经历。

设计挑战。

通过5个挑战让读者对素材进行实战，探索主题，并且扩展该领域的知识。

除非有研究需要，否则所有的挑战都无须进行任何计算机程序设计，甚至都不需要有台计算机。

即使需要做研究，通过那些古老的书籍也是可以的。

非数字短述。

一组可以制成全功能的非数字游戏的主题。

非常适合于作为快速头脑风暴会议的主题或家庭作业。

专业游戏设计师如果你已经是一位游戏设计师，那么本书内容可以作为复习，也可以作为你和团队中的其他人（尤其是初级设计师）一起接受挑战时的参考框架。

你可随意翻阅感兴趣的或者与自己相关的章节。

本书的素材来自于业内的经验，我们欢迎所有的意见反馈或者建议，以便在以后的版本中使用。

如果你供职于一个有完整设计部门（不只是你一个人）的公司，那么可以与其他设计师一起来应对这些挑战。

如果设计部门较大（有8个人或更多），那么可以分成多个小组，在每次任务结束时提交工作成果。

当本书的作者在与同一间办公室的其他设计师一起工作时，也会定期与他们一起做这些练习。

这些练习——尤其是“钢铁设计师”练习，也非常适合于作为应聘者的设计测试。

你可考虑在公司内定期举行“非设计人员的设计练习”，提供一些素材并且为那些对游戏设计感兴趣或者与设计师们靠得近的人带来一些挑战。

显然，许多人对成为设计师颇感兴趣，他们对于这种活动的举办及对这些知识的传播将充满感激。

尚未成为游戏设计师的读者如果你对游戏设计感兴趣，但尚未成为业内认可的设计师，那么你会发现每一章内容带给你的体验都会很有启发。

从第1章“基础知识”开始，了解所需的技能和核心知识。

对于其他章，我们建议每阅读一章就玩一次相关类型的商业或独立游戏（如果你没玩过的话），然后在结束时处理一部分或全部挑战来练习所学的新技能。

如果你是自己做这些练习（比如不作为课程所指派的作业），那么你可能会被看起来容易的挑战所吸引，要抵御这一诱惑。

要找那些看起来吓人或者就是无趣的练习来做，它们才是能够帮你最好地建立起所需技能的练习。

如果你足够幸运，有对游戏感兴趣的志同道合的同事，那么和他们一起组成团队来接受挑战将会有更好的收获（把这想象为读书俱乐部，当然，要更有趣一些）。

本书中的许多挑战都建议以小组的方式进行头脑风暴，如果自己单干，那么结果将极为不同。

如果你希望有朝一日成为游戏设计师，那么要保存好你为这些挑战所做的工作。

它们可以成为你的设计资产中的一部分。

设计一个完全实现的视频游戏虽是必须的（这样的作品应该是你的资产的基础），但如果能有一些额外的、展示你对常见设计领域问题的解决能力的作品，这会让雇主对你是个怎样的设计师有更好的了解。

而对本书的挑战非常有创意的解决方案在面试时也可作为一个谈论的话题。

如果你是学生，而且本书是游戏设计课程所要求的课本之一，那么，不要在课程结束时就把这本书束之高阁。

本书的内容和练习对一个季度或一个学期的课程来说太多了些，但每一章和每个挑战都旨在为游戏设

<<游戏设计师修炼秘笈>>

计者带来帮助。

在课程结束之后，请尝试阅读那些不能在课堂上讲授的章节，最好也做其中的挑战练习。

可利用寒假或暑假的时间来研读本书。

虽然说，就算你不这么做也不至于就成不了游戏设计师，但如果你愿意做，那么通过实践所获得的技能将让你成为最好的设计师。

游戏设计教师如果你教授游戏设计方面的课程，那么根据课程的不同，本书有许多用法。

目前，本书可以用做：游戏设计实践导引课程的初级课本。

大量课程的补充练习课本。

非数字游戏设计课程的初级课本。

如果学生已经学过游戏设计理论的导引课程，那么本书可为游戏设计实践课程提供一系列的挑战练习作为基础。

给每章来一个简要的复习性的讲授（大多数章只需30分钟到一个小时），然后直接切入每章末尾的挑战。

将研究活动作为作业来布置，而课堂时间应主要用于进行小组头脑风暴及设计活动。

非数字短述也是极好的课堂内项目或者家庭作业的来源。

对于高级游戏开发课程，本书中的大多数挑战均可经过扩展而成为需要一整周来完成的项目。

如果学生知道如何编程，那么任何具有可交付成果的游戏概念的挑战都可让学生来实现成一个可工作的快速原型。

你甚至可更进一步，在课程开始时让学生选择设计挑战，在一季度或者一学期（甚至整个学年）的时间中扩展它们，使其成为一个完整的、可工作的游戏。

更多的话画家通过画许多画让自己更优秀，雕塑家通过制作雕塑来磨炼其技艺，而游戏设计师通过设计大量游戏来提高水平。

遗憾的是，设计一个完整的视频游戏（并且实现它，然后查看自己所做的一切是对是错）可能需要许多年，而我们都希望能以更快的速度来提高水平。

本书的主线是一组挑战的集合。

大多数挑战都设计为只需两个小时或更短的时间即可完成，而且每个挑战都专注于真正的游戏设计师通常所需具备的某个极为重要的技能。

在其他书籍中，这些挑战可能会以某种本身无趣的活动来命名，比如习题或问题或作业。

本书中的活动旨在让读者有所享受、有兴趣、觉得好玩及觉得很有挑战性，也就是挑战。

我们欢迎读者的问题和任何对本书将来版本的建议。

读者可通过本书的站点designgames.wordpress.com来联系作者。

琐记：本书缘起两位作者都是有相似故事的人。

他们都是最近从全职游戏开发转向当全职教师并利用业余时间接合同的游戏设计师。

他们都教授实用游戏设计课程，这样的课程要求学生定期设计游戏。

要不是有完全不同的个性（及设计技能、外貌等），他们本应是双胞胎。

Brenda邀请Ian和她一起写一本书（不是这本）。

Ian则反邀Brenda以他们在一起工作时所用的练习为基础写一本游戏设计练习的书。

对于游戏开发教育邮件组Game_Edu中出现的“低技术含量”的游戏设计练习，他们都很感兴趣，但还没有这方面的图书。

本书最终开创了先河，因为写起来很有趣，而且源自作者的经验。

<<游戏设计师修炼秘笈>>

内容概要

《游戏设计师修炼秘笈》是一本训练游戏设计师的书籍，旨在启发、提高读者的头脑风暴能力和游戏设计技能。

全书充满了令人愉悦的、有趣的以及有挑战性的练习，每一章都涵盖了来自真实业内经验的对游戏设计师来说很重要的主题。

每一章在讲解了主题之后会提供五个“挑战”，每个“挑战”都可在两个小时内完成，以便读者在该领域内对素材进行实践、探索主题并且扩展知识。

同时每一章还包含了10个“非数字短述”，可以进一步提高读者的技能水平。

《游戏设计师修炼秘笈》有助于游戏设计师、爱好者以及游戏设计专业的学生提高自己的游戏开发技能水平。

<<游戏设计师修炼秘笈>>

作者简介

作者：（美国）Brenda Brathwaite（美国）施雷伯（Ian Schreiber）译者：陈征 等Brenda Brathwaite，作为视频游戏行业的一位从军26载的老兵，Brenda Brathwaite既是一位游戏设计师，也是沙瓦那艺术与设计学院交互设计与游戏开发系的系主任。

她曾参与过22个世界知名游戏项目，包括获奖的角色扮演游戏——《巫术》系列及战略角色扮演游戏——《铁血联盟》系列。

Brenda是国际游戏开发者协会（International Game Developers Association）的理事，而且是一位热诚的反审查倡导者。

她经常在大学里和会议上演讲，根据Ernest Adams在2007年为《Next Generation》杂志所撰写的文章，Brathwaite是当今在视频游戏开发领域持续服务时间最长的女性。

她是《Sex in Video Games》的作者。

Ian Schreiber已入行8年，最初是个程序员，而后成为游戏设计师。

他参与过5个游戏的开发，包括《Playboy:the Mansion》和任天堂DS版的《Marvel Trading Card Game》等。

他还为两家《财富》500强公司开发过培训/模拟游戏。

Ian在俄亥俄大学、哥伦比亚州立社区学院和沙瓦那艺术与设计学院教授游戏设计与开发课程。

<<游戏设计师修炼秘笈>>

书籍目录

译者序前言作者简介第一部分 构件第1章 基础知识11.1 什么是游戏设计11.1.1 要尊重玩家11.1.2 有意义的决定21.2 游戏设计的误解31.3 设计的类型31.4 游戏是什么41.5 游戏的核心41.6 点子来自何方61.7 学习游戏设计71.8 游戏设计中的通用术语81.9 游戏设计的方法101.10 交互设计121.11 游戏设计的约束131.11.1 视频游戏的约束131.11.2 非数字约束141.12 克服设计师的障碍151.12.1 限制（或不限）某个资源151.12.2 与朋友交互151.12.3 弄混游戏顺序161.12.4 除掉一条规则161.12.5 使用“两倍规则”161.13 资源16第2章 游戏设计原子172.1 游戏状态和游戏视图172.2 玩家、化身及游戏块182.3 机制192.4 动态202.5 目标202.6 主题202.7 哪个先来212.8 组成整体212.9 挑战222.9.1 挑战1——路径222.9.2 挑战2——它是我的232.9.3 挑战3——当我找到你的时候242.9.4 挑战4——把它捡起来242.9.5 钢铁设计师之挑战5——没有边界的战争252.10 资源26第3章 谜题设计273.1 谜题的基本特征273.2 是什么让谜题有趣283.3 谜题类型283.3.1 谜语283.3.2 横向思维293.3.3 空间推理303.3.4 模式识别303.3.5 逻辑303.3.6 探索313.3.7 物品使用313.4 关卡设计和谜题设计323.5 人人为我，我为人人323.6 挑战343.6.1 挑战1——拆弹惊魂343.6.2 挑战2——这不仅是迷宫353.6.3 挑战3——密码是什么363.6.4 挑战4——电击谜题373.6.5 钢铁设计师挑战5——玩《New Eleusis》（现场）373.7 非数字短述383.8 资源39第4章 从数字转变成物理404.1 实际应用404.2 如何入手404.3 挑战414.3.1 挑战1——选取一个游戏，任何游戏414.3.2 挑战2——大规模双玩家离线卡片游戏424.3.3 挑战3——二战：桌面RPG434.3.4 挑战4——“急动”棋盘游戏444.3.5 钢铁设计师挑战5——你会喜欢那样的游戏吗（现场）454.4 非数字短述46第二部分 机会和技能第5章 机会的元素485.1 游戏中的机会元素（骰子数）485.1.1 延时或防止可解性485.1.2 让游戏对所有玩家都“有竞争力”485.1.3 增加多样性495.1.4 创建戏剧性的时刻495.1.5 增强决策的制定495.2 机会的机制505.2.1 骰子505.2.2 卡片505.2.3 伪随机数生成器505.2.4 隐藏的信息515.2.5 其他游戏块515.3 随机性的创建并不完全相同515.4 全随机游戏525.4.1 儿童游戏525.4.2 赌博游戏525.5 挑战535.5.1 挑战1——幸运井字棋535.5.2 挑战2——GDC CCG535.5.3 挑战3——第四个轮子555.5.4 挑战4——沙漠里的外星人555.5.5 钢铁设计师挑战5——开放结尾的随机性565.6 非数字短述575.7 资源57第6章 “战略”技能元素586.1 技能在游戏中的角色586.2 决定的类型586.2.1 明显的决定596.2.2 没有意义的决定596.2.3 盲决定596.2.4 折中606.2.5 进退两难606.2.6 冒险与回报之间的折中616.3 决定的频率或预期616.4 战略与战术626.5 完全基于技能的游戏626.6 技能的机制626.7 战略评估646.8 挑战656.8.1 挑战1——无处不在的技能656.8.2 挑战2——游戏系统666.8.3 挑战3——奔波中的战略676.8.4 挑战4——全新的一维686.8.5 钢铁设计师挑战5——黑色星期五：棋盘游戏696.9 非数字短述696.10 资源70第7章 “急动”技能元素717.1 挑战玩家717.2 调整717.2.1 难度级别717.2.2 动态难度调整717.2.3 难度曲线727.2.4 游戏测试727.3 急动决策制定727.4 急动机制727.4.1 纯速度727.4.2 计时737.4.3 精确737.4.4 躲避737.4.5 时间压力737.5 挑战737.5.1 挑战1——给战略加入急动747.5.2 挑战2——多球747.5.3 挑战3——急动骰子757.5.4 挑战4——压力之下的躲避767.5.5 钢铁设计师挑战5——好难啊767.6 非数字短述777.7 资源77第8章 机会与技能：取其平衡788.1 考虑目标受众788.1.1 儿童788.1.2 竞争性游戏798.1.3 社交玩家798.1.4 职业玩家798.1.5 家庭808.2 为运气/技能平衡而进行的游戏测试808.3 交换运气与技能808.4 组合运气与技能818.4.1 机会的游戏818.4.2 急动技能的游戏818.4.3 战略技能的游戏828.5 挑战828.5.1 挑战1——给孩子的《Risk》828.5.2 挑战2——成人儿童的游戏838.5.3 挑战3——战争迷雾838.5.4 挑战4——休闲的雷神之锤848.5.5 钢铁设计师挑战5——中坚/休闲858.6 非数字短述86第三部分 编写游戏概念第9章 知识产权是什么879.1 知识产权的类型879.2 为什么要有知识产权889.3 使用知识产权889.3.1 研究899.3.2 了解约束909.3.3 尊重玩家909.3.4 游戏的核心与知识产权的核心之对比919.4 挑战919.4.1 挑战1——“宝贝熊”知识产权919.4.2 挑战2——加入知识产权929.4.3 挑战3——寻找知识产权939.4.4 挑战4——莎士比亚949.4.5 挑战5——钢铁设计师挑战（现场）959.5 非数字短述96第10章 创建续集9810.1 为什么要出续集9810.1.1 我们能把它做得更好9810.1.2 我们有技术9810.1.3 我们甚至可能有内容9910.2 续集的类型9910.2.1 扩展包9910.2.2 修改（Mod）9910.2.3 续集9910.2.4 年度发布9910.2.5 精神后继者10010.2.6 克隆10010.3 制作续集10010.4 尊重玩家10110.5 研究10110.6 挑战10110.6.1 挑战1——这次可得做好了10110.6.2 挑战2——创建地产大亨210110.6.3 挑战3——死里回生10310.6.4 挑战X+1：续集10410.6.5 钢铁设计师挑战5——坏得声名狼藉（现场）10410.7 非数字短述105第11章 瞄准市场10711.1 我为何要关心，难道这不是市场人士的事吗10711.2 了解目标市场10711.3 目标市场的能

<<游戏设计师修炼秘笈>>

力10811.3.1 阅读能力10811.3.2 学习曲线10811.3.3 认知能力10911.3.4 学习方式10911.3.5 身体能力10911.3.6 触觉期望10911.4 焦点团体11011.5 大众市场11011.6 挑战11111.6.1 挑战1——给女孩的装备11111.6.2 挑战2——超越DDR11111.6.3 挑战3——瞄准每个人11211.6.4 挑战4——以加勒比为目标的旅游11311.6.5 钢铁设计师挑战5——教育性的MMO11511.7 非数字短述115第12章 学习不熟悉的体裁11712.1 为何从体裁开始11712.2 如何开始11712.2.1 玩、玩、玩11712.2.2 找合适的书11812.2.3 玩与设计11812.2.4 审视评论11812.3 挑战11812.3.1 挑战1——运动游戏11912.3.2 挑战2——塑造暴徒12012.3.3 挑战3——思想探索12112.3.4 挑战4——无能12212.3.5 钢铁设计师挑战5——体裁更改12212.4 非数字短述123第13章 设计讲故事的游戏12513.1 作者、设计师，还是二者都是12513.2 剧情12513.2.1 三幕剧情12513.2.2 英雄的五部分旅程12613.2.3 编剧用控制图表12613.3 叙事学和游戏学12613.4 游戏中故事的种类12713.4.1 线性故事12713.4.2 分支故事12713.4.3 开放结局故事12813.4.4 实例12813.4.5 紧急故事12813.4.6 主题设定12813.4.7 算法故事12813.5 讲故事的方法12913.5.1 转场和电影艺术12913.5.2 游戏中的事件12913.5.3 对话129

<<游戏设计师修炼秘笈>>

章节摘录

版权页：插图：字是哪个是无法提前知道的。

这个决定不是没有意义的，因为它影响游戏的结果。

但它却不是一个有趣的决定，因为玩家没有信息来支持他的选择。

决定是完全随机的；一个数和另一个数一样好。

但游戏仍旧有吸引力，因为它带来冷冰冰硬邦邦的现金作为回报；要是少了金钱，那么这样的决定就一点儿也不具娱乐性了。

更有战略性的游戏也会无意中包含这样的决定。

如果玩家看到某款游戏中的NPC要求选择如何介绍自己（有秘密握手、标准问候和展示徽章等）却没有任何额外的信息，那么这个选择就只能是盲选。

如果玩家曾经听说过关于这个NPC的留言，或者NPC首先介绍了他／她／它自己，那么这个决定就不仅有趣，更会有回报。

总的来说，如果给予玩家足够的信息，那么盲决定可以转变为其他形式的决定。

顺便说一句，这并不意味着完全的信息。

只要玩家能有一些信息来作为选择的依据，其决定就不是盲决定。

实际上，有些进行中的决定颇为有趣，因为随着时间的推移会有更多信息被揭开，决定也随之改变。

6.2.4 折中当玩家没有足够资源来实现所有目标时，就会发生折中现象。

所有的黄金只够从一款更好的武器、一些更好的盔甲或者一个新咒语中挑选一样来买；追逐逃跑中的邪恶巫师还是从龙的手中救出公主；是租一对步兵还是建一座半狮半鹫的怪兽孵化场并且增加一些飞行员；是给狙击手配个来复枪还是AK.47；在与大怪兽大战时是用上爆炸魔杖还是留到以后在可能更困难的战斗中再用。

所有这些选择都不能明确地说它是“正确的”或“错误的”，但都有优点和缺点。

你突然间就会感觉这像是一个真实的选择，一个重要的选择。

如果一种选择要比另一种好，那么这些类型的选择很容易就会变得明显。

如果在游戏中对选择经过权衡，不存在单一的最好的方法能够赢了又赢，那么这个游戏就称为平衡的游戏。

当游戏提供许多切实可行的通往胜利的道路，而且玩家必须按照他们自己个人的风格和游戏中的环境因素在其中选择一条道路时，做出决定就会充满乐趣。

<<游戏设计师修炼秘笈>>

编辑推荐

《游戏设计师修炼秘笈》是游戏开发技术系列丛书之一。

<<游戏设计师修炼秘笈>>

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>