第一图书网, tushu007.com

<<通关！ 游戏设计之道>

图书基本信息

书名：<<通关！
游戏设计之道>>

13位ISBN编号：9787115327772

10位ISBN编号：7115327777

出版时间：2013-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：［美］ Scott Rogers

译者：高济润,孙 懿

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书囊括了游戏设计的整个流程，剧情、设计文档、游戏策略及玩法等内容，在剧情的创意指导以及游戏设计文档上面，虽然用墨不多，但却极具作用。
作者把大量的精力都用于介绍游戏策略与玩法的设计上，包括有“3C”内容（角色、镜头、操作），符号语言、关卡设计、战斗要素、敌对角色的设计、关卡的机关和陷阱的设计、Boss战的设计等。
作者并不囿于自身以往的动作RPG游戏设计背景，兼顾了很多种类游戏的设计策略，从而使得本书从理论层面上来说几臻完美。

作者简介

作者简介：
Scott Rogers
自从发现做游戏设计师更有意思后，他就下海开始了16年之久（而且还在继续）的电子游戏制作生涯，参与设计了许多非常成功的游戏：《吃豆人世界》、《魔界英雄记》系列、《战神》、《描绘生命》系列以及《暗黑血统》。
他和可爱的老婆及同样可爱的两个孩子住在洛杉矶附近，同这一家人一起住的还有很多游戏手办。

译者简介：
高济润
自幼酷爱游戏，因为想做游戏而选择了软件行业，但最终憾未遂愿。
希望本书能给更多有志于此的同好带来帮助，而不会像本人当年一样“ 空有一腔热血而无门抛洒 ”。

第一图书网, tushu007.com

<<通关！　游戏设计之道>

书籍目录

第1关　欢迎，小白!　1
电子游戏简史　3
游戏分类　7
游戏是哪些人做的　9
可曾想过发行　15
第1关的攻略与秘籍　16
第2关　创意　17
创意：如何获得及如何把握　17
玩家想要什么　20
为什么我讨厌“ 趣味性 ”　22
头脑风暴　24
突破创作障碍　26
第2关的攻略与秘籍　28
第3关　给游戏编个故事　29
剧情三角论　35
该打包了　39
创建角色　41
剧本面向所有年龄段的孩子？
要慎重一些　44
为授权游戏写剧本　45
第3关的攻略与秘籍　46
第4关　会做游戏,但会写文档吗　47
GDD第一步：单页说明书　49
GDD第二步:十页说明书　51
GDD及其背后的骨感现实　59
游戏成长性　62
游戏流程表　63
最关键的,还是别犯傻　65
第4关的攻略与秘籍　66
第5关　3C之一——角色　67
角色性格：我们一定要把主角弄成坏小子吗　69
要有个性　71
终于,该聊聊游戏性了　74
可以跑，干嘛要走　76
什么都不做的艺术　80
跳跳又何妨　81
攀援和趔趄　84
跳起来的，就一定会掉下去　85
水应该很好做吧……你确定吗　87
多花点心思在我们的四足朋友身上　88
利用所有的细节　89
你不是一个人　90
还应该有些什么人呢　94
第5关的攻略与秘籍　96
第6关　3C之二——镜头　97

第一图书网, tushu007.com

了解镜头和视角　97
第一人称视角　101
第三人称视角　103
镜头的控制权　105
2.5D游戏　108
等轴镜头　108
俯视镜头　109
特殊情况下的镜头　110
隧道视角　110
拍摄手法指南　110
镜头角度指南　113
镜头移动指南　114
使用镜头的其他要点　116
多人游戏镜头　118
第6关的攻略与秘籍　120
第7关　3C之三——操作　121
没关系，随便搓，随便按　124
角色相关还是镜头相关　128
游戏的摇滚年代　129
第7关的攻略与秘籍　131
第8关　符号语言——HUD和图标设计　132
血槽　133
瞄准镜　134
弹药量　134
道具箱　135
记分牌　135
雷达/地图　137
情景提示　138
清爽的屏幕　138
图标无处不在　139
不要滥用QTE　143
HUD要放在哪　144
除了HUD还有些其他界面　146
焕发活力的暂停界面　148
最后，注意字体　153
第8关的攻略和秘籍　153
第9关　关卡设计　154
十大老掉牙的游戏题材　156
关卡命名　160
凡是与关卡设计有关的内容，都能在迪士尼乐园找到　161
重点流程表　165
复用啊复用　167
献给Gary Gygax的地图设计小节　168
献给Dave Arnenson的地图设计小节　172
地图部分到此结束　177
幻影叙事法　180
灰盒很重要　180

第一图书网, tushu007.com

最后再设计教学关　184
第9关的攻略和秘籍　185
第10关　战斗的要素　186
写给新手的“四字箴言”　188
现在你得亲亲我　195
战斗中的移动　195
战斗中的防御　197
枪战的魅力　199
选择最适合的枪　202
移动中射击　205
光是开枪还不够　207
该死的！
有哪儿不会受伤吗　209
死亡，它有什么好处呢　211
第10关的攻略和秘籍　213
第11关　所有人都想要你的小命　214
坏蛋的登场设计　224
我喜欢设计敌人　231
恨你恨到骨头里　241
不是敌人的敌人　243
怎样创造世界上最了不起的Boss战　244
谁是Boss　244
体积那点事儿　246
地点，地点，还是地点　249
创造出世界上最精彩的Boss战，这有什么不对吗　250
第11关的攻略和秘籍　251
第12关　机关中的其他重要元素　252
神圣死亡陷阱　255
死亡的时刻来了　258
机关的旋律　260
温馨的小港湾　262
猜猜看　263
简单说说迷你游戏和微型游戏　267
第12关的攻略和秘籍　269
第13关　力量与你同在　270
热爱玩家吧　274
超出你想象的收获　276
第13关的攻略和秘籍　287
第14关　多人游戏——越多越开心　288
几人比较合适　291
大型多人在线角色扮演类游戏，或者说“他人即地狱”　292
第14关的攻略和秘籍　296
第15关　音乐里的音符　297
对我来说这“听”起来像个游戏　302
第15关的攻略和秘籍　305
第16关　过场动画，或者说根本没人看的东西　307
8个步骤，轻松写剧本　309

第一图书网, tushu007.com

第16关的攻略和秘籍　313
第17关　最难的关底　315
没人关心你那愚蠢的小世界　315
做游戏是件非常困难的工作　317
再来一个怎么办　320
第17关的攻略和秘籍　322
继续？
　323
奖励关1　单页说明书模板　325
奖励关2　十页说明书模板　328
奖励关3　游戏设计文档模板　336
奖励关4　故事主题中型列表　345
奖励关５　场景大列表　346
奖励关6　机关和陷阱　349
奖励关7　敌人设计模板　350
奖励关8　Boss设计模板　351
奖励关9　吸引人的宣讲稿　352
成就解锁：如何做美味的香辣酱　358
各章所涉及的主要游戏列表　360

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