

<<在线游戏互动性理论>>

图书基本信息

书名：<<在线游戏互动性理论>>

13位ISBN编号：9787302127116

10位ISBN编号：7302127115

出版时间：2006年7月1日

出版时间：清华大学出版社

作者：弗里德里

页数：259

译者：陈宗斌

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>

<<在线游戏互动性理论>>

内容概要

《在线游戏互动性理论》介绍了多人在线游戏设计的概念、技术和工具，深入阐述了创建多人在线游戏的详细过程。

《在线游戏互动性理论》共分四部分，分别讲述了在线游戏的发展史，在多人在线游戏中应用互动性的方式，帮助改进设计工作流程的一些有价值的工具和策略，以及一些在线游戏名家的访谈，使读者能够深入领会行业专家对在线游戏的考虑、在线游戏设计的独特特性、以及互动性的各种不同的解释。

《在线游戏互动性理论》简要介绍了多人在线游戏设计过程中的各个不同的阶段，可以帮助读者从项目计划阶段顺利过渡到考虑实际实现阶段所需要的不同设计问题和技术。

《在线游戏互动性理论》内容通俗易懂，理论介绍简单、清晰，非常适合于多人在线游戏设计人员和开发人员阅读，对于计算机游戏爱好者，也是一本极具价值的读物。

<<在线游戏互动性理论>>

书籍目录

第1部分 预谋和计划第1章 学习与启发1.1 多人在线游戏的发展历史1.2 今天的市场1.3 小结第2章 人类学与玩法2.1 人与游戏的关系2.2 学习2.3 掌握2.4 逃避2.5 社会事件2.6 隔离的活动2.7 小结第3章 观点和理解3.1 理解在线游戏和在线游戏设计3.2 多人在线游戏的性质3.3 小结第4章 分析和归类4.1 依据在线集成4.2 依据技术4.3 依据类型4.4 依据玩游戏的目的4.5 依据业务模型/分发渠道4.6 小结第5章 概念化互动性5.1 互动性的重要性5.2 互动性概念5.3 利益和收益5.4 小结第2部分 实现第6章 玩家与计算机互动性6.1 玩家与计算机互动性介绍6.2 同步性和质量6.3 控制和接口设备6.4 命令集6.5 网络和网络透明度6.6 互动性关心的问题6.7 人工智能6.8 现实模拟6.9 系统知识和学习曲线6.10 小结第7章 玩家与玩家互动性7.1 玩家与玩家互动性介绍7.2 潜在伙伴的范围7.3 定义潜在伙伴范围的自由度7.4 了解玩家7.5 了解游戏环境7.6 互动渠道的多样性7.7 案例研究 : GameSpy Arcade7.8 小结第8章 玩家与游戏互动性8.1 玩家与游戏互动性介绍8.2 空间表示8.3 映射8.4 媒体个性化8.5 气氛8.6 内容创建8.7 小结第9章 设计游戏角色9.1 什么是游戏角色9.2 通过游戏角色互动9.3 与游戏角色互动9.4 小结第10章 社区设计10.1 设计在线游戏社区10.2 在线游戏社区的特征10.3 社区构建技术10.4 社区管理10.5 小结第11章 冲突与竞争11.1 多人空间中的冲突11.2 冲突方案11.3 冲突与合作11.4 小结第12章 具有技术限制的设计12.1 设计视角12.2 首要考虑12.3 网络性能12.4 网络协议12.5 安全性12.6 小结第3部分 额外的工具和技术第13章 原型设计13.1 理解原型设计及其意义13.2 介绍原型设计技术13.3 创建系统13.4 小结第14章 可玩性测试和测试版本14.1 Alpha、Beta和发布候选14.2 测试过程14.3 小结第15章 大众化多人游戏与中间件15.1 游戏中间件概述15.2 与Remi Arnaud和Kenneth Tureman的访谈15.3 例研究 : Tesseract Games的《大海战 : 潮起之谜》(Enigma : Rising Tide)15.4 案例研究 : Artifact Entertainment的《地平线》(Horizons)15.5 小结第4部分 访谈与观点第16章 行话 : 一致的意见16.1 访谈方法与过程16.2 参与者16.3 互动性与计算机游戏16.4 “多人”对于玩家和游戏的意义16.5 “多人”对于游戏设计的意义16.6 多人在线游戏的未来16.7 理解(多人在线)计算机游戏16.8 小结16.9 尾注

<<在线游戏互动性理论>>

编辑推荐

《在线游戏互动性理论》适合于多人在线游戏设计人员和开发人员阅读，对于计算机游戏爱好者，也是一本极具价值的读物。

<<在线游戏互动性理论>>

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>