第一图书网, tushu007.com

<<数字游戏策划>>

图书基本信息

书名：<<数字游戏策划>>

13位ISBN编号：9787302173472

10位ISBN编号：7302173478

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学

作者：黄石//丁肇辰//陈妍洁

页数：256

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

前言

自古以来，游戏就是人类生活中不可或缺的组成部分。
游戏不仅为人们带来了欢欣和愉悦，而且蕴藏着寓教于乐、完善人格的天然力量，推动着文化的传承与嬗变。
20世纪后期以来，随着信息技术的快速发展和计算机网络的逐渐普及，数字游戏这一新兴的媒介和产业正呈现出蓬勃的生机，各类以电脑、网络、手机、游戏机、PDA等数字设备为平台的游戏如雨后春笋般涌现，占据了人们休闲娱乐的极大部分，游戏策划师日益成为社会急需的专业化人才之一，各类游戏教育、培训和研究机构也欣欣向荣，蓬勃发展。
但是，由于游戏理论研究处于早期摸索阶段。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是一本介绍游戏设计、策划和开发的专业教材。
主要内容包括游戏学基础、游戏性要素、游戏策划思想和游戏策划方法等，深入浅出地介绍了当前数字游戏策划的理论和方法。
通过对游戏学科体系和概念的梳理，形成了一套较为系统和科学的游戏学体系，填补了国内游戏学的部分空白。
同时，在客观认识游戏这一新学科的前提下，全书以游戏性为核心，展望国际最新动态，紧密结合实践需求，从不同的层面对不同类别的游戏策划进行了论述，是一本适用于广大在校学生、从业人员和游戏爱好者学习的专业书籍。

<<数字游戏策划>>

书籍目录

第1章　游戏策划概论 1.1 绪论　1.1.1　游戏策划观念概述　1.1.2　游戏理论发展概述 1.2　游戏的概念　1.2.1　词源解析下的游戏概念　1.2.2　不同文化中的游戏词义　1.2.3　学术视野中的游戏概念 1.3　数字游戏的概念　1.3.1　数字游戏的命名　1.3.2　数字游戏的辨析　1.3.3　数字游戏的分类　1.3.4　数字游戏的特征 1.4　游戏策划的概念　1.4.1　游戏学的概念　1.4.2　游戏策划的概念　1.4.3　游戏策划的分工 1.5　游戏性的概念　1.5.1　游戏性概念的演进　1.5.2　游戏性概念的辨析　1.5.3　游戏性概念的剖析　1.5.4　游戏性概念的界定 1.6　本章小结 1.7　思考题第2章　游戏策划分析　2.1　游戏策划的核心　2.1.1　游戏体验与游戏性　2.1.2　游戏体验与游戏动机　2.1.3　游戏动机与体验的关系 2.2　类型游戏分析　2.2.1　动作游戏（ACT）的分析　2.2.2　冒险游戏（AVG）的分析　2.2.3　益智游戏（PUZ）的分析　2.2.4　模拟游戏（SIM）的分析　2.2.5　第一视角射击游戏（FPS）的分析　2.2.6　即时策略游戏（RTS）的分析　2.2.7 多人在线角色扮演游戏（MMORPG）的分析　2.2.8　其他游戏分析　2.2.9　游戏性元素的归纳 2.3　游戏性元素　2.3.1　沉浸元素　2.3.2　情节元素　2.3.3　扮演元素　2.3.4　竞争元素　2.3.5　任务元素　2.3.6　动作元素　2.3.7　益智元素　2.3.8　创造元素　2.3.9　探索元素　2.3.10　成长元素　2.3.11　管理元素　2.3.12　群聚元素 2.4　本章小结 2.5　思考题第3章　游戏基础与游戏结构 3.1　游戏的基础　3.1.1　规则性　……第4章　游戏策划通论第5章　类型游戏策划第6章　游戏潜在负面影响的预防参考文献附录A　游戏策划文档模板附录B　数字游戏设计简史附录C　名词解释

章节摘录

2.3.5 任务元素任务（Missions）是指某个需要被完成的既定目标。
在游戏中，任务的意义是把一个明确而具有挑战性的游戏目的提供给玩家，并促使玩家为之奋斗，进而在完成任务时获得成就感和完成感。
我们看到不少玩家会执著地坚守某个困难的游戏，衣带渐宽终不悔，直到有一天打通整个游戏而欣喜若狂。
完成一项艰难任务的满足感和成功感是如此强烈，以至于游戏中的其他元素都无法获得。
因此，任务便成为默认的标准出现在各种游戏的设计中。
在ACT（动作游戏）中，任务表现为嵌套的关卡；而在MMORPG（多人在线角色扮演游戏）中，任务表现为NPC（非玩家角色）的命令或提示。
无论何种任务，其本质均为一系列挑战的分段或集合。
这种单元化的方式即为关卡，它使得连续的游戏过程有了阶段式的结构，也使得玩家有了休息的契机和享受成果的理由。
一般而言，任务可分为达到目标和解决问题两种类型。
前者以完成感为主要驱动力，玩家如果未能达到目标，往往会有一种缺憾感，促使其继续游戏；而后者以成就感为主要驱动力，重点在于使用策略找出解决问题的方法，进而不断深入。
二者在性质上略有差别。
不同游戏的类型也对应着不同性质的任务。
例如，动作游戏 Super Mario Bros. （超级马里奥兄弟）的任务是营救被困的公主，其间嵌套着若干个子任务。
任务要求玩家反应敏捷，操作娴熟，通过一段艰难的路程并打败若干个守关的角色（Boss）。
这种难度递增的分段式结构是ACT（动作游戏）关卡设计的基本模式。
此类的任务设计强调大小任务的次序和节奏，既不能平均使力，也不能过于失调，力求让游戏在进行中呈现出音乐般的整体韵律。

编辑推荐

《数字游戏策划》是一本适用于广大在校学生、从业人员和游戏爱好者学习的专业书籍。

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