第一图书网, tushu007.com

<<卓越游戏的诞生>>

图书基本信息

书名：<<卓越游戏的诞生>>

13位ISBN编号：9787302233008

10位ISBN编号：7302233004

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学

作者：翁颖明

页数：368

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

<<卓越游戏的诞生>>

内容概要

《卓越游戏的诞生:游戏设计内幕》是游戏策划与游戏分析的入门书籍，在系统介绍游戏设计知识的同时，也包含了游戏研发项目管理与产品线规划方面的心得总结，可作为游戏制作人和游戏策划人员的培训教材和参考资料。
全书主要由十六章组成，分为以下四个部分：第一部分从心理学、社会学的角度对男性和女性人群进行一个剖析，主要内容是探讨不同年龄、不同层次、不同发展阶段的男性和女性在生理、心理上的差别，以及由此造成的不同层面的心理需求和游戏偏好。
这部分是对潜在的游戏玩家做一个定性的基础研究。
第二部分是通过具体的案例来表现经典游戏是如何满足特定人群的心理需求的。
在第一部分基础上，就具体游戏案例进行了尽可能详尽的数学分析，以揭示游戏设计必须包括的另一方面，即定量的研究和参数的设定。
第三部分就游戏项目管理和创意管理的一般性过程进行探讨和总结，并覆盖了游戏运营中涉及的营销学方面的分析。
第四部分着重分析网络平台和其他传统游戏平台的差异，并就技术进步对于网络游戏未来发展趋势的影响做出预测和判断，并提出了适合网络的游戏设计思想。
前两个部分针对项目开发团队在战术层面的实际策划需求，后两个部分针对游戏运营商在战略层面的前瞻性规划。
《卓越游戏的诞生:游戏设计内幕》内容均为原创，仅背景资料和相关游戏数据的采集就耗时数百小时。
在力求贴近和指导游戏策划实践的同时，也特地注重了文字的可读性和趣味性，是国内乃至国际上为数不多的关于游戏策划与分析的高质量专业书籍，填补了相关行业窄白，是有志从事游戏行业的读者和相关管理人员的必备参考资料，也是游戏玩家对游戏幕后探秘的向导。

作者简介

翁颖明，Otago大学工商管理硕士、职业项目经理人。
1997年学成归国后即进入游戏行业，先后在育碧、任天堂、美商艺电等著名游戏公司历任高管，长期从事项目公司管理、游戏研究和相关培训，有丰富的游戏项目策划和管理经验。

<<卓越游戏的诞生>>

书籍目录

第一部分 游戏分析中的心理学 第一章 游戏真的只不过是用来消遣的吗? 第一节 动物玩游戏的N个理由 第二节 人类玩游戏的N个理由 第三节 人在什么情况下会玩游戏? 第四节 什么样的人玩什么样的游戏 小结 第二章 男人来自于女人 第一节 两性的社会学差异 第二节 社会角色造成的两性大脑的差异 第三节 两性激素的差异 第四节 激素造成的两性心理和行为的差异 第五节 两性生理心理差异性造成的对游戏需求的差异 小结 第三章 玩家迟早是游戏的奴隶吗? 第一节 成瘾的生理机制 第二节 成瘾的心理机制 第三节 成瘾沉迷的社会学机制 第四节 什么是好游戏? 小结 第四章 游戏项目激励机制的策划 第一节 心理学和管理学的激励理论概述 第二节 激励机制的规划要点 第三节 个人差异和文化差异对激励策略的影响 第四节 游戏制作人在激励机制规划中的角色 小结第二部分 游戏策划中的数学 第五章 一个由泡泡引发的游戏案例分析 第一节 女性向休闲游戏的特点 第二节 梦的解析、熵和游戏动机 第三节 案例的选择——为什么是啵噼(Poppit) 第四节 游戏前台数据和进程数据的搜集 第五节 象数易理 第六节 如何从游戏分析中得出改进和设计思路 小结 第六章 无处不在的神圣比例和啵噼游戏的秘密 第一节 从毕达哥拉斯、欧几里德到柏拉图立体 第二节 多变的黄金分割和不变的神圣比例——从斐波纳契数列到上帝之眼 第三节 人和人文艺术中的黄金分割 第四节 啵噼游戏中的黄金分割 小结 第七章 神秘数字五 第一节 数字和进制 第二节 从一到十——基本数字的含义和文化象征 第三节 天干、地支、八卦和五行 第四节 费马大定理、五次方程和伽罗瓦的群论 第五节 数学和对称对于游戏设计的意义 小结 第八章 数值策划和分析理论 第一节 数值策划的范畴 第二节 游戏经济系统的数值对称和平衡策略 第三节 非经济系统数值范围的平衡策略和选择逻辑 第四节 统计学和概率论的应用 小结第三部分 游戏研发中的管理学 第九章 游戏产品的市场学研究 第一节 潜在用户群的背景分析和目标用户群的择定 第二节 竞争产品的价值分析和游戏产品的差别化定位 第三节 游戏的商业模式和定价策略 第四节 游戏产品的心理诉求和包装宣传策略 小结 第十章 竞争对手的心理画像 第一节 罪犯心理画像(Criminal Profiling)概述 第二节 心理画像的步骤以及与游戏行业的类比 第三节 心理画像的内容以及与游戏行业的类比 第四节 啵噼案例制作人的心理侧写 小结 第十一章 游戏项目的创意管理 第一节 兼顾成本和质量的创意筛选标准 第二节 民主集中制的头脑风暴和调研沟通 第三节 实现创意的方法论和任务优先级的排定 第四节 拥抱创意合理变更的持续改进机制 小结 第十二章 游戏创意的项目管理 第一节 项目管理的知识体系 第二节 游戏项目文案管理的起点和重点 第三节 原创游戏项目的流程管理和控制 第四节 游戏开发和运营项目的整合管理 小结第四部分 网络游戏的今天和明天 第十三章 网络平台的今天和明天 第一节 网络平台的特点和网络应用的演化升级 第二节 日益走近我们的互联网新时代 第三节 跨平台网络应用给网络游戏带来的新机遇 第四节 高新技术和普及性的两难 小结 第十四章 网络游戏与博弈论 第一节 博弈论要素和不同情境中的经典案例 第二节 重复博弈中的法律与道德 第三节 老虎、驴和大小猪的N种博弈 第四节 合作博弈与中庸之道 小结 第十五章 网络游戏产品线规划的致胜战略 第一节 游戏产品的评测标准 第二节 面向玩家的互动规划 第三节 企业产品线的整体协同战略 第四节 网络游戏产品线规划中的公共利益考量 小结 第十六章 合作竞争——网络游戏内外的永恒主题 第一节 合作和竞争的全息概念 第二节 历史上合作和竞争的经典案例 第三节 合作和竞争理念对网络游戏策划与运营的深远影响 第四节 游戏行业的国际合作和竞争 小结 结束语 附录一 附录二 文化产业中的国际合作和国际博弈 附录三 研运一体是中国网游产业的必由之路

媒体关注与评论

“这是一本视角独特的研究报告，作者集广博的知识与多年的实践于一身，向我们展现了中国网络游戏研发领域少有的理论性总结。
不论对从业者，还是研究人员，都是不可多得的必读资料之一。
”　　——完美时空人力资源与行政管理部总裁 萧泓博士　　“中国自主研发的游戏越来越多，市场份额也越来越大，但是我们依旧缺乏世界级的大作，我认为根本的原因在于本土游戏策划人才的不足。
从游戏的可玩性到游戏的文化内涵，从游戏的策划到玩家的心理分析，本书从游戏设计涉及的心理学、数学、管理学等多个方面，系统地阐述了游戏策划的理论和实战经验，对于指导本土游戏从业者做出更好的中国游戏无疑将起到积极的推动作用。
”　　——上海市多垛体行业仂、会秘书长 明豪侠　　“这本书深入浅出地全面介绍了游戏行业的相关知识，让一个对游戏原本毫无概念的人也能知道游戏策划的内幕，不仅起到了启蒙和普及的作用，也对我们寻找和甄别人才提供了帮助。
”　　——上海璋玉企业管理咨询有限责任公司董事长 周玉华　　“本书创造性地论证了游戏营销的本质：如何针对玩家心理进行激励。
对处于迅速增长期的中国游戏业而言，无异于一份提纲挈领性的‘攻略’。
”　　——神游科技（中国）有限公司副总经理兼市场总监 伏磊　　“本书很适合那些立志要从事游戏策划和设计的人作为主线教材细细阅读。
很多学生问我，学习游戏策划该从哪里开始，他们往往从很多论坛上去找相关知识，但发现论坛上知识虽多，却没有逻辑、没有系统，新人很难理出头绪。
现在我会向他们推荐这本书，同时也把此书推荐给那些已经进入游戏行业的人，因为工作之余，我们需要去推敲一下那 些更本质的东西。
”　　——GA游戏教育基地总经理 归华　　作者是我十多年的老朋友了。
他以自己扎实的学术理论基础，丰富的阅历，以及十多年游戏行业从业经验，将游戏设计策划理论深入浅出地展示在我们面前。
本书运用多角度的理论分析，大量的比较论证，深入的案例研究，解读了复杂的游戏设计问题，使之读起来轻松，但其中的道理却又不乏回味。
由于书中涉及的一些游戏案例是作者从业中亲身参与的，其分析也是可信而有深度的。
本书无论是对那些对游戏设计有基本认识的爱好者，亦或是对于初入游戏行业的从业者，甚至对于资深游戏开发人员， 都将能从不同层次和角度获益。
”　　——英佩数码科技有限公司中国总裁 卢志刚

编辑推荐

朝阳产业，游戏行业从业揭秘。
士兵还是将军，精准定位你在行业中的位置。
需要考虑这么多，卓越游戏的诞生全攻略。
我需要看这《卓越游戏的诞生：游戏设计内幕》吗？
读者群涵盖游戏行业各个从业位置。
我能得到什么，穿越游戏产业链始末，深刻理解游戏从业者的欢乐与艰辛。

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