

<<游戏设计原理>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计原理>>

13位ISBN编号：9787302249931

10位ISBN编号：7302249938

出版时间：2011-5

出版时间：桂宇晖、郑达、赵逵、等清华大学出版社 (2011-05出版)

作者：桂宇晖等著

页数：428

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>

## <<游戏设计原理>>

### 内容概要

游戏就是娱乐，就是快乐。

让你抛开烦恼和压抑的游戏就是好游戏；让你在虚拟世界里得到满足，体验到成功的喜悦和被重视的快乐就是好游戏；一款人见人骂的游戏你能玩出快乐，它对你来说就是优秀的&hellip;&hellip;每个玩家都有可能喜爱多个游戏，而大量玩家也都有可能喜爱同一款游戏，却不能代表所有的玩家或者所有的游戏。

玩、嬉戏与游戏究竟怎样设计？

这是一本从艺术设计专业出发编写的教材，希望能够启发读者思考未来信息社会对思维的发展方式的改变及相应的学习模式的改变；确定未来游戏可能的全新模式，涉及新媒体游戏的设计，以及对未来电脑游戏的探索&hellip;&hellip; 《游戏设计原理》适合对游戏玩耍、游戏开发与设计新媒体游戏感兴趣的专业人士和业余爱好者，以及从事游戏设计与开发的学生、教师及相关职业者阅读。

## <<游戏设计原理>>

### 作者简介

桂宇晖，1974年生，江西余江人，博士，副教授。

1996年毕业于武汉工业大学建筑学院，获学士学位；1996年考入武汉理工大学；攻读数字媒体设计艺术硕士学位，师从陈汗青教授，毕业后留校任教；2001年师从前国务院学位委员会艺术学学科组召集人张道一先生；2005年获东南大学艺术学系造物艺术方向博士。

2006年转入华中师范大学美术学院，任游戏与动画实验室主任。

2005-2006年受国家教育部委派，以访问学者身份赴德国科隆媒体艺术大学媒体艺术系，从事“新媒体游戏设计”的研究。

郑达，2003年毕业于湖北美术学院，获学士学位；2006年毕业于武汉理工大学，获硕士学位；现任华中师范大学美术学院互动游戏专业教师，新媒体艺术家，曾独立开发“热血救助员”、“星球变变变”、“时间城市”等跨平台游戏。

赵逵，副教授，华中科技大学建筑与城市规划学院博士，同济大学建筑与城市规划学院博士后。

2009年主持国家自然科学基金项目（50978111）；明清湖广填四川移民通道上的会馆研究；2009年主持四川省教育厅人文社会科学资助项目；川盐古道上的盐业建筑研究。

著有《川盐古道——文化线路视野中的聚落与建筑》，合著《西南民居》。

谭敏，1973年生，长江水利委员会仿真工程实验室工程师。

## &lt;&lt;游戏设计原理&gt;&gt;

## 书籍目录

引言练习第1部分 基础1概述1.1 游戏的产生1.1.1 中国人的游戏1.1.2 游戏的精神1.2 游戏艺术设计1.2.1 建立话语权1.2.2 游戏艺术设计的模式1.2.3 克劳福德疑问1.2.4 严肃游戏悖论1.3 游戏理论研究的三个方向1.3.1 美学-哲学方向1.3.2 心理学-教育学方向1.3.3 文化人类学-现象阐释学方向练习附游戏艺术设计师2 游戏艺术设计的流程2.1 游戏定位2.1.1 目标玩家2.1.2 游戏定位2.2 玩家定位2.2.1 特征人群2.2.2 心理特征图2.3 迭代设计2.3.1 创意2.3.2 循环2.3.3 循环实例2.3.4 风险2.3.5 风险实例：囚困泡泡镇2.4 游戏艺术设计的其他方法2.4.1 原型法和复进式模型2.4.2 渐增模型2.4.3 微软的分段-缓冲并行法2.4.4 “三段法”模型2.5 设计练习2.5.1 课堂数字游戏设计2.5.2 创建游戏2.6 设计笔记：指环王棋盘游戏2.6.1 设计过程2.6.2 游戏脚本系统2.6.3 更多改变2.6.4 仍未结束练习附游戏艺术设计的过程扩展阅读3 有意义的游戏3.1 有意义的玩3.2 意义与玩3.3 两种有意义的玩3.3.1 描述过程式3.3.2 达到目标式3.4 关键术语3.4.1 可预见性3.4.2 集成性3.5 小结练习附“超铁”游戏艺术设计笔记4 游戏艺术设计的起点4.1 概述4.1.1 从技术入手4.1.2 从故事入手4.2 设计的定义4.3 游戏艺术设计的定义4.4 设计与意义4.5 符号4.5.1 符号代表他者4.5.2 诠释符号4.5.3 诠释产生意义4.5.4 语境决定诠释4.6 小结练习5 游戏系统5.1 概述5.2 系统元素5.3 系统框架5.4 开放系统与闭合系统5.5 小结练习6 交互6.1 概述6.2 交互的定义6.3 多元模式的交互6.4 交互能够被设计吗6.5 交互与选择6.6 选择因子6.7 选择的五个阶段6.8 可能性空间6.9 小结练习 第2部分 游戏7 游戏的定义7.1 概述7.2 游戏的多种定义7.2.1 维特根斯坦的定义7.2.2 席勒的定义7.2.3 赫伯特·斯宾塞的定义7.2.4 谷鲁斯的定义7.2.5 迦达默尔的定义7.2.6 J.胡伊青加的定义7.2.7 卡伊瓦的定义7.2.8 布瑞恩·萨顿-史密斯的定义7.2.9 大卫·帕雷特的定义7.2.10 克拉克·C.阿伯特的定义7.2.11 沃尔夫冈·克莱默的定义7.2.12 休茨的定义7.2.13 杰斯夫·朱尔的定义7.2.14 克里斯·克劳福德的定义7.2.15 席德·梅尔的定义7.2.16 亚当斯和罗林斯的定义7.2.17 格雷格·柯斯特恩的定义7.3 本书的定义7.3.1 游戏7.3.2 游戏艺术设计7.4 三种特别的游戏7.4.1 玩具7.4.2 智力游戏7.4.3 角色扮演游戏7.5 扩展阅读7.6 小结练习附智力游戏的设计原理8 数字游戏8.1 概述8.2 数字游戏的定义8.3 数字游戏的特征8.4 小结练习9 游戏的魔法圈9.1 概述9.2 边界.....第3部分 嬉戏 第4部分 玩 第5部分 游戏文化 参考文献

## &lt;&lt;游戏设计原理&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：游戏的模拟内容与其现实或想象的指示物之间存在怎样的关系？

在1998年游戏发展者会议上，游戏艺术设计师史蒂夫·杰克逊（Steve Jackson）讲述了一个他在设计驾驶式格斗电脑游戏中发生的有趣故事，而且这个游戏是基于他所设计的著名的纸牌游戏“汽车大战”

。利用现实世界的物理性质以及汽车数据，设计团队制作了一个极具细节化的驾驶模拟，这种模拟将微小的驾驶物理性质的细节与汽车引擎的细节化模拟融合起来。

他们也制作了一个符合几何学的高速公路轨道。

但是，当他们利用方向盘和操纵板对该模拟汽车进行试验时，汽车并不能达到其模拟时所设定的最高速度。

一天，一个专业的赛车驾驶者参观了该公司。

他坐到游戏原型中，并以惊人的速度驾驶着模拟汽车沿着轨道行驶。

该速度几乎达到了现实生活中的汽车速度。

专家操纵模拟的高精确度，使之能够与所要复制的现实世界的现象相似。

我们从中学到了什么？

不要忘了玩家。

游戏艺术设计师想当然地认为模拟设计就只需形式上在造一个汽车和轨道的数学模型就可以了。

事实上，游戏模拟不仅仅包括系统的形式机制，也包含了机制能让玩家行动的方式。

单纯靠规则不能决定游戏的过程。

规则在经验性的情景中开始运动，这种情景就包括了特定玩家的欲望级别、技巧以及希望。

“汽车大战”的设计者们就在他们的设计中创造了特定的可能性空间，但是，这需要适当的玩家以它本身应具有的方式来驾驭这种空间。

## <<游戏设计原理>>

### 编辑推荐

《游戏设计原理》：游戏，随时随地都可以发生，游戏设计，却必须是一门艺术，其重要性早已经大大超越了电影艺术和时尚文化的界限。

游戏设计者必须把自己置于人类已知所有生命的全部历史行为之中，作千年、万年以上时间跨度的理解与创想。

游戏正在经历一场伟大的“革命”！

游戏不仅是娱乐，不仅是快乐，不仅让你抛开烦恼和压抑，好游戏可以带给你另外一种人生。

在虚拟世界里得到满足就是好游戏；体验到成功的喜悦和被重视的快乐就是好游戏：一款人见人骂的游戏你能玩出快乐，它对你来说就是好游戏……每个玩家都有可能喜爱多个游戏，而大量玩家也都有可能喜爱一款游戏，可是并不能代表所有的玩家或者所有的游戏。

本教材的编写历经五年，编者试图浓缩当今最好游戏设计院校教材的核心内容、世界最好游戏设计师的箴言、最好游戏设计公司的设计理念，它把游戏设计中最难阐述的核心原理和基本概念进行了系统的梳理，并回到实际游戏的设计，从架构、合理性、适用性和行之有效的框架等多角度分析游戏设计的原理知识，为那些早已存在的理论需求和正在大量涌现出来的新现象做出深入分析，从而，提供澎湃动力鼓励、诱导和启发游戏创造者设计出更多更具智慧力、更具革命性、更令人爱不释手的全新游戏。

读者对象：对游戏玩耍，游戏开发与设计新媒体游戏感兴趣的专业人士及业余爱好者，以及从事游戏设计与开发的学生、教师和相关职业者。

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>