

<<游戏策划与管理>>

图书基本信息

书名：<<游戏策划与管理>>

13位ISBN编号：9787040322415

10位ISBN编号：7040322412

出版时间：2012-2

出版时间：高等教育出版社

作者：黄石,付志勇

页数：337

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>

<<游戏策划与管理>>

内容概要

《教育部 文化部高等学校动漫类规划教材：游戏策划与管理》是一本针对游戏策划及项目管理的基础教材，体系严谨，案例丰富。

适合大专院校学生及广大游戏爱好者阅读学习。

《教育部 文化部高等学校动漫类规划教材：游戏策划与管理》中章节涵盖了游戏学基础、游戏策划理论与实践、游戏项目管理等内容，深入浅出地介绍了一套以玩家体验为核心的设计思想。

本书重在引发读者的思考与探索热情，使其透过纷杂的游戏表象，得以揭开玩家心理的重重面纱，最终窥见游戏设计的不变真谛。

成为一名优秀的游戏策划人员。

<<游戏策划与管理>>

书籍目录

第1章概论 1.1 引言 1.2 游戏概述 1.2.1 愉悦性 1.2.2 学习性 1.2.3 沉浸性 1.2.4 社交性 1.3 数字游戏概述 1.4 数字游戏的分类 1.4.1 游戏平台分类法 1.4.2 游戏内容分类法 1.4.3 游戏四分类法 1.5 数字游戏的特征 1.5.1 数据化特征 1.5.2 拟真化特征 1.5.3 智能化特征 1.5.4 黑箱性特征 1.5.5 网络化特征 1.5.6 窄带性特征 1.6 游戏策划概述 1.7 游戏策划的素质要求 1.7.1 专业热情 1.7.2 创新能力 1.7.3 想象能力 1.7.4 技术意识 1.7.5 艺术能力 1.7.6 调研能力 1.7.7 善于沟通 1.7.8 社会责任 1.8 游戏团队的分工 1.8.1 游戏策划的阶段分工 1.8.2 游戏策划的岗位分工 1.8.3 游戏程序的分工 1.8.4 游戏美术的分工 1.9 游戏策划文档 1.9.1 策划文档概述 1.9.2 策划文档的基本内容 1.9.3 策划文档的细化 1.9.4 策划文档注意事项 课外阅读 习题

第2章 游戏性与游戏体验 2.1 游戏性的概念 2.1.1 游戏性概念溯源 2.1.2 游戏性概念辨析 2.1.3 游戏性概念剖析 2.1.4 游戏性概念界定 2.2 玩家基本类型 2.2.1 核心玩家 2.2.2 普通玩家 2.3 玩家性别差异 2.3.1 男性玩家 2.3.2 女性玩家 2.4 玩家游戏动机 2.4.1 寻求体验 2.4.2 调整情绪 2.4.3 表达宣泄 2.4.4 好奇探究 2.4.5 解决难题 2.4.6 自我证实 2.4.7 社会交流 2.5 游戏动机分析 2.5.1 游戏动机与游戏体验 2.5.2 游戏动机与性别差异 2.6 游戏体验分析 2.6.1 游戏性 2.6.2 画面 /065/ 2.6.3 故事 /066/ 2.6.4 界面 2.6.5 音频 2.7 游戏体验的评估标准 2.7.1 沉浸度 2.7.2 愉悦度 2.7.3 操作性 2.7.4 重复可玩性 2.7.5 可用性 2.7.6 艺术性 课外阅读 习题

第3章 游戏的要素 3.1 游戏的结构 3.1.1 游戏系统的结构 3.1.2 游戏系统的层次 3.1.3 游戏设计的组成 3.1.4 游戏性层次分析 3.2 游戏的基础 3.2.1 规则性 3.2.2 系统性 3.2.3 佯信性 3.2.4 不确定性 3.2.5 冲突性 3.2.6 安全性 3.2.7 非效率性 3.2.8 平衡性 3.2.9 文化性 3.3 游戏元素 3.3.1 沉浸元素 3.3.2 情节元素 3.3.3 扮演元素 3.3.4 竞争元素 3.3.5 任务元素 3.3.6 动作元素 3.3.7 益智元素 3.3.8 创造元素 3.3.9 探索元素 3.3.10 成长元素 3.3.11 权力元素 3.3.12 群聚元素 3.4 游戏设计要点 3.4.1 游戏目标 3.4.2 游戏难度 3.4.3 多样变化 3.4.4 自由度 3.4.5 一致性 课外阅读 习题

第4章 游戏策划通论 第5章 类型游戏策划 第6章 游戏项目管理概述 第7章 游戏项目管理 附录 参考书目

<<游戏策划与管理>>

章节摘录

版权页：插图：（4）方案评估 概念草图完成后，整个关卡制作小组应该再次召开会议，就已有方案进行初步评估。

讨论中，美术人员和程序员需要发挥专长，从专业角度评测方案的亮点、不足以及可行性，比如美术制作的难度，程序实现的瓶颈等。

其他的策划人员也可以就游戏性、游戏过程、游戏体验等提出建议。

这一阶段由关卡设计师主导讲解，大家一起把握关卡的整体感觉，及早发现明显的疏漏等。

会后，关卡设计师要及时总结，改进关卡设计。

以上过程可以多次重复，直到设计方案达到较为成熟和满意的程度。

（5）方案原型化 在这个阶段，设计师将着手构建关卡的原型。

对3D游戏而言，一般我们采用3dsmax、Maya、SketchUp之类的建模工具来建造一个临时的场景，用简单的面片和方块来模拟地形、建筑和物品。

这些场景仅用于测试和评估，不会出现在最后的产品中，因此不需要贴图和灯光，有人称之为白盒（white box）模型。

模型导入编辑器后，可以对各个元素添加属性，体现出游戏世界的基本几何形状、道具摆放、NPC位置、NPC的AI、事件触发器等。

如果时间十分充裕，也可以加入临时的贴图、灯光和音乐，用以烘托氛围。

这一阶段的工作重心是策划和程序员，重点在于实现游戏的特性以及玩法。

（6）原型测试 当程序员完成关卡原型的最终驱动后，我们应运行关卡并开始测试。

这时小组成员再次召集起来，联系各自的职责来体验游戏（walk through）。

一般来说。

此阶段发现的问题会比较具体，关卡规模、游戏时长、关卡节奏、人工智能、物品和触发器、代码问题等都将一一评估，也会提出新的功能和特性。

如果原型附加了材质、灯光和音乐。

也可以就艺术层面提出建议。

（7）关卡定型 原型评估完成后，设计师会根据反馈进行修改，纠正问题并实现新的特性。

这一阶段可能是局部修改，也可能需要推倒重来。

当原型再次建立时，团队将重新进行测试，展开新一轮的评审和改进。

以上过程会不断重复，直到团队成员或负责人认可为止。

最后，关卡将被宣告定型，除非发现重大的问题，将不再进行大的修改和添加。

关卡定型是设计中的一个里程碑，需要把控进度和成本。

编辑推荐

《教育部、文化部高等学校动漫类规划教材:游戏策划与管理》讲述了进入新世纪以来,我国动漫、新媒体产业发展迅速,成为文化产业最重要的组成部分之一。

国家“十二五”规划提出要推动文化产业成为国民经济支柱性产业,大力发展动漫等重要产业。动漫产业繁荣发展的根本是创新,而创新则要求我们建设一支适应时代要求、富有开拓精神、善于创新创造的文化人才队伍。

<<游戏策划与管理>>

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>