

<<游戏关卡设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏关卡设计>>

13位ISBN编号：9787111198727

10位ISBN编号：7111198727

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业

作者：Phil Co

页数：219

译者：姚晓光,孙泱

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>

<<游戏关卡设计>>

内容概要

本书详细介绍关卡策划在整个游戏中的作用，主要内容包括：怎样制作一个游戏、定义游戏、关卡的挑战性、关卡创意、设计关卡、模板和改进关卡等。还全面讲述了多种游戏类型的开发过程。

本书语言生动、结构清晰、内容全面、编写严谨。可作为游戏策划人员及游戏爱好者的参考书。

<<游戏关卡设计>>

作者简介

Phil Co，拥有维吉尼亚大学的建筑学学位，但他选择了开发电子游戏作为自己的职业。他最初在世嘉游戏公司作测试员，1996年成为关卡设计师并自此开始在一些最受推崇的游戏开发团队里工作，包括Cyclone工作室、暴雪娱乐公司以及Valve Software公司,是极受欢迎的《半条命》系列

<<游戏关卡设计>>

书籍目录

第1章 怎样制作一个游戏 1.1 产品准备阶段：做好准备 1.2 产品开发阶段：最主要的阶段 1.3 Alpha阶段 1.4 Beta阶段 1.5 追逐金牌第2章 定义游戏 2.1 视角的问题：游戏角色的视角 2.2 第一人称视角 2.3 选择游戏类型 2.4 选择游戏主题 2.5 针对用户进行开发 2.6 目标平台：游戏机型的选择 练习题第3章 关卡挑战性的选择 3.1 挑战玩家 3.2 给予玩家们真正需要的 3.3 定好关卡类型 练习题第4章 关卡创意头脑风暴 4.1 关卡故事编写 4.2 收集原画和参考图片 4.3 设计谜题 4.4 加入过场动画 练习题第5章 用图表来设计 5.1 理解关卡的承接关系 5.2 处理关卡的进程 5.3 制作关卡图 练习题第6章 模板 6.1 转换关卡图 练习题第7章 改进关卡 7.1 设立可玩性测试的阶段安排 7.2 从可玩性测试中学习 练习题第8章 更上一层楼 8.1 增加视觉层次 8.2 虚幻编辑器指南：加强视觉层次感 8.3 添加功能层 练习题第9章 发行 9.1 Alpha阶段的任务 9.2 beta和最终bug测试 9.3 终点线——就在眼前 练习题

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>