

<<神作之路>>

图书基本信息

书名：<<神作之路>>

13位ISBN编号：9787115302724

10位ISBN编号：7115302723

出版时间：2013-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：怀曼

译者：李鑫

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>

## <<神作之路>>

### 内容概要

《神作之路:卓越游戏设计剖析》是多位游戏行业领导者的访谈录,畅谈游戏制作经验,全面深入地介绍了各种超级游戏团队的内部运作模式。

通过各种案例分析了游戏创建全过程的正确举措和失策之处,涵盖游戏的概念开发、原型设计、生产、测试和发行阶段。

## <<神作之路>>

### 作者简介

《神作之路:卓越游戏设计剖析》作者Michael Thornton Wyman，Big Splash Games的CEO，备受赞誉的热卖休闲游戏《巧克力大亨》系列的开发者。此外，Wyman还是一名资深的独立咨询顾问，并做过是EA Canada、Lucas Learning和Maxis的制作人和项目主管，他参与设计并制作过很多不同平台下的多款电子游戏，作品包括从Web游戏到3A级主机游戏。

## &lt;&lt;神作之路&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 游戏个案 第1章《小小大星球》 1.1 正确举措 1.1.1 雇用了正确的人 1.1.2 塑造企业文化 1.1.3 分子结构 1.1.4 “游戏合奏”开发风格 1.1.5 胆大 1.2 失策之处 1.2.1 开发游戏与创建工作室同时进行 1.2.2 小团队式的管理方式与技术 1.2.3 临时突击制作教学关卡 1.2.4 学会与索尼合作 1.2.5 敢想敢做 1.3 本章小结 第2章《魔兽世界》 2.1 正确举措 2.1.1 暴雪的传统与其极致作风 2.1.2 对任务的把握 2.1.3 休息规则的设计 2.1.4 反复推敲游戏的团队副本系统 2.1.5 测试为重 2.2 失策之处 2.2.1 对成功准备不足 2.2.2 不懂得利用代码分支 2.2.3 对游戏受众加以细分 2.2.4 难以改变 2.2.5 没能及早意识到数据采集及分析工具对于游戏的重要性 2.3 本章小结 第3章《美女餐厅》 3.1 正确举措 3.1.1 坚持使用迭代模式 3.1.2 及早联系到了发行商 3.1.3 Flo的角色设计是成功的 3.1.4 做一款我们自己也想玩的游戏 3.1.5 及早确定模式 3.2 失策之处 3.2.1 按照自己的喜好制作游戏 3.2.2 专注于迭代 3.2.3 忽视了教学关卡的作用 3.2.4 角色与故事 3.2.5 发行决策 3.3 本章小结 第4章《半条命2》 4.1 正确举措 4.1.1 研发过程采用协同设计 4.1.2 重力枪 4.1.3 反复进行全局迭代 4.1.4 以测试来推动生产进程 4.1.5 延后制作最初关卡 4.2 失策之处 4.2.1 尝试同时开发游戏内容与技术 4.2.2 没经过测试的设计方案 4.2.3 减少科幻怪物及武器 4.2.4 业已存在的制作方式成为前进的桎梏 4.2.5 5个合谋小组要比1个难 4.3 本章小结 第5章《神秘海域2：纵横四海》 5.1 正确举措 5.1.1 顽皮狗架构 5.1.2 枪战和场景探索相结合 5.1.3 以原型设计、迭代及测试主导制作进程 5.1.4 加入多人模式 5.1.5 重视演员的作用 5.2 失策之处 5.2.1 先于剧情的游戏开发 5.2.2 贪心不足蛇吞象 5.2.3 原型的诱惑 5.2.4 紧密集成的剧情所带来的多米诺效应 5.2.5 Alpha与Beta阶段界限的模糊 5.3 本章小结 第6章《摇滚乐队》 6.1 正确举措 6.1.1 预先建立过打鼓类游戏的原型 6.1.2 同时开发软硬件 6.1.3 采用合谋模式的变体来把握玩乐队的感觉 6.1.4 以真实性为准绳 6.1.5 及早就制定出了较好的联网技术方案 6.2 错误举措 6.2.1 没能及早去中国 6.2.2 没能大量招人 6.2.3 高级人员贡献乏力 6.2.4 艰难应对多种独特的控制器 6.2.5 技术设计不充分 6.3 本章小结 第7章《虚拟农场》 7.1 正确举措 7.1.1 小型专业团队 7.1.2 尽量不重复开发 7.1.3 杰出的艺术设计 7.1.4 借助整个公司的资源 7.1.5 利用Amazon的云平台发布游戏 7.2 失策之处 7.2.1 面对成功毫无准备 7.2.2 升级过程不断出现问题 7.2.3 试运行变成了实际运行 7.2.4 触发了Facebook的安全保护机制 7.2.5 本应更快地改进 7.3 本章小结 第8章《宝石迷阵：旋转》 8.1 正确举措 8.1.1 拓展《宝石迷阵》品牌 8.1.2 组建更大的开发团队 8.1.3 新工具和新技术的应用 8.1.4 挑战制作水平的极限 8.1.5 简洁至上 8.2 失策之处 8.2.1 功能蠕变 8.2.2 技术难点 8.2.3 对于一些休闲玩家来说显得太难 8.2.4 开发长度 8.2.5 炒作与预期 8.3 本章小结 第9章《疯狂橄榄球10》 9.1 正确举措 9.1.1 经验丰富的开发团队 9.1.2 目标一致 9.1.3 新设计团队 9.1.4 社区交流 9.1.5 获取上层支持 9.2 失策之处 9.2.1 范围太广 9.2.2 音效不太好 9.2.3 系统不连贯 9.2.4 计划变更滞后 9.2.5 Alpha与Beta阶段的煎熬 9.3 本章小结 第10章《粘粘世界》 10.1 正确举措 10.1.1 小型化 10.1.2 不找承包商 10.1.3 广泛借助粉丝之力 10.1.4 严格管控关卡制作 10.1.5 把IGF当作开发截止日期 10.2 失策之处 10.2.1 严重低估所需工作量 10.2.2 规划创意活动的种种困难 10.2.3 应该制作Demo 10.2.4 使用虚拟主机 10.2.5 多任务 10.3 本章小结 第二部分 游戏案例总结分析 第11章 正确举措的共性 11.1 迭代至关重要 11.2 “合谋”逐渐成为主流开发模式 11.3 想方设法借用外力 11.4 重视人才 11.5 调动公司全部的资源 11.6 测试推动生产 11.7 其他方面 11.8 本章小结 第12章 失策之处的共性 12.1 测试，测试，还是测试 12.2 勇于改变 12.3 不要忽视教学关卡 12.4 每个项目都存有差异性 12.5 注意原型设计 12.6 为成功做好准备 12.7 本章小结 第13章 高效团队 13.1 目标 13.2 人员 13.3 环境 13.4 具体流程 13.4.1 制约条件 13.4.2 测试 13.4.3 沟通 13.4.4 反省 13.4.5 勇往直前 13.5 本章小结 第14章 学以致用 14.1 团队角色 14.1.1 制作 14.1.2 设计师与编剧 14.1.3 项目管理 14.1.4 美术设计师 14.1.5 程序员 14.1.6 技术指导 14.1.7 其他角色 14.2 开发过程 14.2.1 概念设计阶段 14.2.2 前期制作 14.2.3 生产阶段 14.2.4 Alpha 14.2.5 Beta / GoldMaster 14.2.6 后续跟踪 14.3 本章小结 第15章 招聘与管理 15.1 招聘 15.2 管理 15.3 谈谈外包 15.4 本章小结

## &lt;&lt;神作之路&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：LoPiccolo认为，虽说这个打鼓游戏是个特例，但原型设计还是对《摇滚乐队》的成功起到了关键的作用。

总的来说，他还强调了快速原型开发对于落实游戏新功能的重要性。

他说道：“对于我们来说，游戏概念及其所需技术都要从头开发，概念与实现之间的落差实在是太大了。

因为节奏行为组件的代码库已经很成熟了，所以可以轻易地用它们开发新功能。

通过快速原型开发，这些也可以应用到全新功能中，很多开发人员就能专注于创新，验证概念是否能够落实。

”很明显，已有的健壮代码库让Harmonix受益匪浅，使他们得以在项目早期即开始大规模的原型设计。

6.1.2同时开发软硬件 “《摇滚乐队》开发初期，我们仍跟过去一样，着重于软件方面的开发，但后来却决定独立开发硬件，” Kay解释道，“这是一项非常艰巨的任务，从头开始设计控制装置，并且要用不到一年的时间来量产，难度可想而知。

虽然代价很大，但对于一款像《摇滚乐队》这样的游戏来说，硬件设备的作用也十分关键，至少和软件一样重要。

软硬件的设计研发同时进行，从而使我们可以充分地掌控用户体验。

”如前所述，他们先是做出了一款打鼓类游戏的原型。

“这个打鼓游戏原型十分重要，它使我们可以和工业设计师进行清晰简洁的沟通。

改装的电子鼓采用4个鼓盘加个低音鼓踏板这种基本造型特点表现得很好，因而主要挑战就在于，如何尽量使控制器能够兼顾良好的用户体验和低廉的价格。

吉他控制器就有些麻烦了，当我们初步解决了架子鼓控制器后，才开始研发它。

” “硬件这一领域对于我们来说十分陌生。

在一个月的项目周期中，为了力图弄清楚关键性问题并制定正确对策，我们犯了很多错误。

2007年4月开始为架子鼓和吉他这两种控制器制作模具（注塑用的钢模），大概花了8N时间，然后最多就剩下4周的时间来试制成品并调整改进。

2007年9月，第一批货从中国发出。

截至2008年1月，一共售出了200多万台控制器。

” 6.1.3采用合谋模式的变体来把握玩乐队的感觉 正如LoPiccolo所说，寻找玩乐队的本质感觉就是项目中心目标之一。

Kay认为他们在这方面做得很成功。

“我们刚开始做了一个4人合作游戏。

一上手，我们就明白在玩法设计上所面临的巨大挑战了。

我们做的这种所谓‘合作’机制不过是把4个独立游戏同时运行而已。

这种团队体验哪行呢？

很显然，我们还需要一些关键要素——玩家交互！

没有理由不去关心其他玩家的状况，更不必说在真实乐队中乐手间都能明白的那种默契了。

这种多人合作游戏模式就是《摇滚乐队》存在的意义，因此它必须要让人眼前一亮才行。

”

## <<神作之路>>

### 编辑推荐

《神作之路:卓越游戏设计剖析》包含业内人士现身说法,说服力更强。聆听数十名优秀游戏人的心得感悟,深入剖析十大经典游戏作品,提炼总结开发中的最佳实践及常见失误。

<<神作之路>>

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>