

<<剑与电>>

图书基本信息

书名：<<剑与电>>

13位ISBN编号：9787302125624

10位ISBN编号：7302125627

出版时间：2006-01-01

出版时间：清华大学

作者：（美）赫夫特（Halford,N.），（美）赫夫特（Halford,J.）著，陈洪 等译

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>

内容概要

本书通过作者自己多年的游戏开发经验，从RPG游戏的制作角度对游戏的设计提出了自己独到的见解。

作者用简单幽默的语言系统地介绍了“玩家的概念”、“获取灵感的方法”、“游戏设计及开发的全过程”等各个方面。

更加珍贵的是作者采访了多位游戏业界知名设计人员，以访谈录的方式表达了各个游戏设计大腕对游戏的见解。

在本书的最后，作者将自己负责设计的商业游戏Nox的策划书拿出来与读者分享，并详细介绍了其中的设计思路。

这些对于渴望进入游戏设计领域或已经在该领域工作的读者有着非常重要的学习和参考价值。

本书是游戏开发经典丛书系列之一，适合游戏开发人员、业余游戏软件开发爱好者学习，也可作为大专院校相关专业学生的参考书。

书籍目录

目录

第1部分 过去的阴影

第1章 一日王君——角色扮演的吸引力所在

1.1 谁是个戴面具的人

1.2 探索伟大的美国游戏玩家

1.3 他们的饥饿

1.4 两个阵营，同一目标

1.4.1 铁杆玩家

1.4.2 普通玩家

1.5 寻常（不寻常）的需求

1.5.1 破坏者

1.5.2 问题解决者

1.5.3 探宝家

1.5.4 故事追踪者

1.5.5 自我中心者

1.5.6 旅游者

1.6 玩家的事

练习

第2章 常常期待的部分——游戏类型简史

2.1 微型战争，王朝的回归

2.2 龙与地下城：与世界的抵触在何方

2.3 每个人都可以玩的网球游戏：新技术诞生了

2.4 空间大战

2.5 盒式磁带和控制台：游戏找到第一个家

2.5.1 Pong的王者之道

2.5.2 十字路口的冒险

2.5.3 Don Woods探索碳素世界

2.6 Zork游戏，一个地下帝国

2.7 Mystery House：可视游戏

2.8 Ultima：Rule Britannia

2.9 巫术和部分游戏线索

2.10 DraQue：RPG正如同升起的太阳

2.11 Ultima Underworld：RPG进入了一个新的领域

2.12 最终的联系

练习

第3章 定义完美的野兽——角色扮演游戏的基础

3.1 My Guy：角色扮演游戏的根源

3.2 需要定义的要害：发展扮演游戏玩家角色的特性

3.2.1 属性和技能

3.2.2 类别，等级和角色区别

3.3 经典RPG游戏的七个次重要因素

3.4 最重要的方面

练习

第2部分 策划的领土

第4章 人少，快乐就少——策划和团队

<<剑与电>>

4.1 一个好的游戏策划者应该具备的10个特质

4.2 加入团队

4.3 认识团队

4.3.1 负责人/项目经理

4.3.2 策划群体

4.3.3 程序设计群体

4.3.4 美工设计群体

4.3.5 音乐和声音带来的影响

4.3.6 测试群体

练习

第5章 RPG游戏的生命周期

5.1 创意收容所：出卖这些疯狂的想法

5.2 一切为了完成出售的梦想

5.2.1 从万物中得到授权

5.2.2 从现有的规则获得授权

5.3 求助更高的力量：尽心打造这个提案

5.4 控制世界的计划：游戏策划文档

5.5 无法把握的过程：产品包装

5.6 死亡三月：游戏结束前期

5.7 结语：投入市场

练习

第3部分 神的工场

第6章 它是活的！

！

！

活的！

！

！

让玩你游戏的人感到震惊

6.1 游戏剖析

6.1.1 游戏至少需要包含两个玩家

6.1.2 游戏要有规则

6.1.3 游戏要求玩家做出选择

6.1.4 游戏向玩家提供报酬

6.1.5 游戏要有一个目标

6.2 Shiva之舞：规则、构造、平衡

6.2.1 规则体系无法任意改动，但它确实是有规律的……

6.2.2 构造游戏中的经历

6.2.3 平衡角色

练习

第7章 给神的扳手插上插座——构建活的世界

7.1 驱逐矮人：向世界构建者的灵魂致敬

7.2 “描述这个世界，并举出三个例子……”

7.3 (第) 101个现实

7.3.1 上天的安排

7.3.2 科学、魔术以及社会改变

7.3.3 增长着的文化

<<剑与电>>

7.3.4 Kilroy在这里.....唤起神话般的过去

7.3.5 饮食、婚姻：在幻想大陆上的生活

练习

第8章 幻想的建筑——把所有的组件放在一起

8.1 揭开控制论的门帘

8.2 提案

8.3 策划文档

8.3.1 第一部分：说明

8.3.2 视觉探寻

8.3.3 故事和游戏的目标

8.3.4 第二部分：定义界面

8.3.5 第三部分：系统内部

8.3.6 第四部分：设计文档的其他方面

8.3.7 安排设计文档的格式

8.4 游戏脚本

8.4.1 片断

8.4.2 关于游戏脚本的最后几点思考

8.5 结束语

练习

第4部分 游戏

第9章 John cutter：克朗多的叛徒

第10章 Chris Taylor：地牢围攻

第11章 Trent Oster：无冬之夜

第12章 Sarah Stocker：光芒之池II

第13章 Jon Van Caneghem：魔法门

第14章 Carly Staehlin：网络创世纪

第5部分 附录

附录A 术语表

附录B 《Kronador的叛徒》游戏企划书

附录C 设计文档——摘录于NOX

附录D 世界布局——摘自游戏《辐射》

附录E 游戏脚本——摘自《Kronador的叛徒》

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>