

<<游戏设计理论>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计理论>>

13位ISBN编号：9787504637666

10位ISBN编号：7504637661

出版时间：2004-1

出版时间：中国科学技术出版

作者：[美] Chris Crawford；

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>

## <<游戏设计理论>>

### 书籍目录

#### 第1章 游戏定义

#### 第2章 一些里程碑式的游戏

##### 2.1 老游戏

###### 2.1.1 垄断游戏

###### 2.1.2 传统纸牌游戏

##### 2.2 棋盘战争游戏

###### 2.2.1 拿破仑滑铁卢

###### 2.2.2 半人马座恒星

###### 2.2.3 东线战役

###### 2.2.4 德国战争

###### 2.2.5 俄罗斯内战

###### 2.2.6 布莱登菲尔德会战

###### 2.2.7 麦克阿瑟将军

###### 2.2.8 外交风云

##### 2.3 其他非计算机游戏

###### 2.3.1 太空遭遇战

###### 2.3.2 龙与地下城

###### 2.3.3 光明使者

###### 2.3.4 魔法风云会

###### 2.3.5 打鼹鼠

##### 2.4 视频游戏

###### 2.4.1 太空入侵者

###### 2.4.2 拣金豆

###### 2.4.3 太空战栗

###### 2.4.4 大金刚

###### 2.4.5 龙穴历险

##### 2.5 计算机类游戏

###### 2.5.1 星际奇兵

###### 2.5.2 东部战线 (1941)

###### 2.5.3 巫术

###### 2.5.4 花花公子

###### 2.5.5 生死线

###### 2.5.6 骡子

###### 2.5.7 均势

###### 2.5.8 国王密使

###### 2.5.9 信任与背叛 (Siboot)

###### 2.5.10 模拟城市

###### 2.5.11 第7位访客

###### 2.5.12 神秘岛

###### 2.5.13 毁灭战士

###### 2.5.14 文明城市

###### 2.5.15 魔兽争霸

###### 2.5.16 秘密武器

###### 2.5.17 上帝也疯狂

#### 第3章 玩的乐趣

## <<游戏设计理论>>

### 3.1 玩的历史

### 3.2 玩是一种隐喻

### 3.3 “玩”的安全法则

### 3.4 “玩”不需要标新立异

### 3.5 乐趣因素

## 第4章 挑战

### 4.1 挑战使规则成为必要

### 4.2 重要的挑战不是目标

### 4.3 挑战的范畴

#### 4.3.1 小脑挑战

#### 4.3.2 感觉运动挑战

#### 4.3.3 把神经元传导路径往下推

#### 4.3.4 意识游离状态

#### 4.3.5 空间推理

#### 4.3.6 模式识别

#### 4.3.7 顺序推理

#### 4.3.8 数字推理

#### 4.3.9 资源管理

#### 4.3.10 社会推理

### 4.4 挑战和身份

## 第5章 冲突

### 5.1 男人、女人和冲突

### 5.2 冲突的范畴

#### 5.2.1 身体冲突

#### 5.2.2 口头冲突

#### 5.2.3 政治冲突

#### 5.2.4 经济冲突

### 5.3 冲突的直接性

### 5.4 冲突可能导致暴力

### 5.5 激烈程度和品味的演变

#### 5.5.1 卡通片或动画片

#### 5.5.2 喜剧片

#### 5.5.3 视频游戏

## 第6章 交互性

### 6.1 历史

### 6.2 计算机的其他特性

#### 6.2.1 什么是交互性

#### 6.2.2 要多少交互性

#### 6.2.3 如何衡量交互性

### 6.3 低交互性娱乐设计

#### 6.3.1 有趣的例外

#### 6.3.2 工作量与回报

#### 6.3.3 荒诞的想法

### 6.4 过程密集性与数据密集性

#### 6.4.1 可互换性

#### 6.4.2 更大的数据容量

#### 6.4.3 平衡

## <<游戏设计理论>>

6.4.4 抽象的困难性

第7章 缺乏创造性

7.1 创造性问题的严重性

7.2 创造性从何而来

7.3 重塑创造性

7.4 驾驭思想的野马

7.5 创新的政治学

第8章 常见错误

8.1 修饰的困扰

8.1.1 电影给我们的教训

8.1.2 图形逼真性和人类想象力

8.1.3 过度修饰的其他理由

8.2 渐进式增量设计

8.2.1 根据主题来构思游戏设计

8.2.2 故事板

8.2.3 对工具的过分依赖

第9章 游戏设计师的教育

9.1 获得学位

9.1.1 做出教育方式的选择

9.1.2 不现实的期望

9.2 教育与学校教育

9.2.1 系统

9.2.2 什么使人明智

9.2.3 交流

9.2.4 程序设计

9.2.5 期刊杂志

9.2.6 练习

第10章 未完成的游戏

10.1 伽利略相对论

10.2 拿破仑骑兵

10.3 太空中的拿破仑

10.4 细胞自动攻击机

10.5 大转移

10.6 第三世界独裁者

10.7 谎言

10.8 间谍

10.9 车轮贸易战

10.10 公司政变

10.11 进化论

10.12 可修改的游戏

10.13 mooser-gooser

第11章 讲故事

11.1 冒险游戏

11.2 背景故事

11.3 剪辑画面

11.4 集成的剪辑画面

11.5 学术界的介入

<<游戏设计理论>>

- 11.5.1 代理技术
- 11.5.2 故事生成系统
- 11.6 角色扮演游戏
- 11.7 真正的问题
- 11.8 解决问题
- 第12章 玩家论坛
- 12.1 大规模多玩家怪物
- 12.2 特许游戏
- 12.3 新的输入设备
- 12.3.1 脑波头带
- 12.3.2 训练车
- 12.3.3 力量反馈
- 12.3.4 视探器
- 12.3.5 麦克风
- 12.3.6 专用输入设备
- 12.4 模拟人生
- 12.5 浅薄的思想家
- 12.6 群众游戏设计师
- 12.7 好莱坞忌妒者
- 12.8 年轻男人
- 12.9 低级趣味
- 第13章 铁甲世界
- 13.1 地图
- 13.2 计算视线
- 13.3 计划移动
- 13.4 初步程序设计
- 13.5 进入KIM-1时代
- 13.6 输入与输出
- 13.7 语言学输入
- 13.8 声音效果
- 13.9 公开展示
- 13.10 移植
- 13.11 生产、市场推广和销售
- 13.12 Avalon-Hill公司
- 13.13 谢幕
- 13.14 结果
- 第14章 外籍军团
- 14.1 历史性的错误
- 14.2 瓦解
- 14.3 地形
- 14.4 销售
- 14.5 最初的草案设计
- 14.6 结论
- 第15章 Wizard (巫师)
- 15.1 VCS技术
- 15.2 设计游戏
- 15.3 非对称战斗

## &lt;&lt;游戏设计理论&gt;&gt;

- 15.4 视线 (LOS)
- 15.5 处置和结论
- 第16章 能源独裁者
- 第17章 Scram (紧急关闭)
- 17.1 输入结构
- 17.2 它是一款游戏吗
- 17.3 结局
- 第18章 东线战场
- 18.1 滚动地图
- 18.2 战斗系统
- 18.3 AI (消隐)
- 18.4 调整
- 18.5 结论
- 第19章 Gossip (闲话)
- 19.1 人工智能
- 19.2 实现的悲哀
- 19.3 结论
- 第20章 Excalibur (亚瑟王的神剑)
- 20.1 Camelot城堡
- 20.2 人际关系子游戏
- 20.3 外交
- 20.4 策略地图
- 20.5 作战子游戏
- 20.6 游戏的总体过程
- 20.7 手册
- 20.8 结论
- 第21章 均势
- 21.1 非战争游戏
- 21.2 早期努力
- 21.3 橡皮地图
- 21.4 感谢National Enquirer (《国家调查》)
- 21.5 研究
- 21.6 构造地图
- 21.7 内存问题
- 21.8 生成游戏
- 21.9 出版商的悲哀
- 21.10 在新闻界的帮助下渡过难关
- 21.11 幸运之轮
- 第22章 巴顿·隆美尔
- 22.1 告别网格
- 22.2 几何学AI
- 22.3 小心求证
- 22.4 结果
- 第23章 信任与背叛
- 23.1 给设计师的教训
- 23.2 最初的草案
- 23.3 初步方案

<<游戏设计理论>>

- 23.4 设计随笔
  - 23.4.1 角色分配
  - 23.4.2 旅途
- 23.5 经济体系
- 23.6 非传递战斗关系
- 23.7 逆向分析器
- 23.8 屏幕显示
- 23.9 旁白故事
- 23.10 短篇故事
- 23.11 结论
- 第24章 枪炮与黄油
  - 24.1 设计世界
  - 24.2 建立省份
  - 24.3 添加山脉. 沙漠和森林
  - 24.4 取名
  - 24.5 第一人称射击排
  - 24.6 经济体系
  - 24.7 战斗
  - 24.8 面部
  - 24.9 游戏背后的想法
    - 24.9.1 晚餐后的谈话
    - 24.9.2 设计一个星球
    - 24.9.3 人口设计
    - 24.9.4 食物函数
    - 24.9.5 生产力函数
    - 24.9.6 技术转换
    - 24.9.7 军事因素
    - 24.9.8 经济联盟
  - 24.10 结果
- 第25章 拯救地球
  - 25.1 值
  - 25.2 实现一个值系统
  - 25.3 游戏的政治
  - 25.4 更高层次的玩法
  - 25.5 方程的平衡
  - 25.6 艺术作品
  - 25.7 进度之争
  - 25.8 结果
- 第26章 巴顿反攻
  - 26.1 简单规则
  - 26.2 用户界面与视觉表现
  - 26.3 解释历史
  - 26.4 颜色之争
  - 26.5 反盗版
    - 26.5.1 破解者
    - 26.5.2 技术与心理学
    - 26.5.3 基本结构

<<游戏设计理论>>

- 26.5.4 隐藏密码文件
- 26.5.5 读取密码文件
- 25.5.6 完成任务
- 26.5.7 保护例程
- 26.5.8 递归
- 26.5.9 不要相信上帝
- 26.5.10 回到现实
- 26.6 结果
- 第27章 主题和教训
- 27.1 面部
- 27.2 游戏帮助
- 27.3 语言
- 27.4 艺术高于金钱
- 27.5 残酷的行业现实
- 第28章 陈年旧事
- 28.1 早期声音和音乐
- 28.2 一款早期的多人游戏
- 28.3 找到工作
- 28.4 电影E.T.与游戏E.T.
- 28.5 计算机科学家Alan Kay
- 28.6 在混乱中失落
- 28.7 国际销售
- 28.8 上锁的文件柜
- 28.9 时势造英雄之Bill Carris
- 28.10 市场智慧
- 28.11 龙的演讲
- 28.12 摔了一跤
- 28.13 更严重地摔了一跤
- 28.14 分散化问题
- 28.15 未报复的不适当评论
- 23.16 失败的幽默
- 23.17 青春期的过失
- 28.18 公司政治
- 28.19 被自己的设备所蒙蔽
- 28.20 从大处着想
- 28.21 CGDC
- 术语表

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>