

<<游戏架构教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏架构教程>>

13位ISBN编号：9787508486215

10位ISBN编号：7508486218

出版时间：2011-6

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪，梁慧林 编著

页数：134

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>

<<游戏架构教程>>

内容概要

《游戏架构教程》以电脑、手机动漫游戏技术为重点，全面介绍电脑、手机动漫游戏技术的理论和实践，包括电脑、手机游戏编程技术等相关知识，培养学生的全面技能。

《游戏架构教程》第1章详细介绍游戏进程；第2章详细介绍关卡设计；第3章详细描写界面菜单设计；第4章详细介绍操作功能设计；第5章详细介绍单机游戏设计；第6章详细介绍网络游戏设计；第7章详细介绍手机游戏相关技术及其设计。

《游戏架构教程》可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为从事动漫游戏设计和制作者的入门参考书。

<<游戏架构教程>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 游戏进程

1.1 游戏进程的含义

1.1.1 编写游戏进程的作用

1.1.2 游戏进程的描述方式

1.2 游戏进程的设计

1.2.1 具体设计内容

1.2.2 文档的表现方式

1.2.3 悬念的设计方式

1.2.4 故事情节的节奏

1.3 确定讲述故事的方式

1.3.1 非互动方式讲述故事

1.3.2 在游戏流程中讲述故事

1.3.3 通过外部资料讲述故事

1.4 游戏场景设计

1.4.1 游戏场景的含义

1.4.2 场景的作用

1.4.3 场景的设计层次

1.4.4 场景的设计方法

1.5 游戏脚本编写

1.5.1 动画剧本编写

1.5.2 常用镜头类型

1.5.3 镜头运动方式

1.5.4 场景过渡方式

习题

第2章 关卡设计

2.1 游戏的关卡

2.1.1 关卡的类型

2.1.2 关卡的划分

2.1.3 关卡的顺序

2.1.4 关卡的组成部分

2.2 关卡的设计

2.2.1 关卡的设计层次

2.2.2 关卡设计的规则

2.2.3 关卡设计的要素

2.2.4 一些游戏设计的误区

2.3 关卡编辑工具

2.3.1 玩家视图和编辑视图

2.3.2 使用脚本

2.4 检测游戏的基本可玩性

2.4.1 调整总体结构和地形特征使其适合游戏

2.4.2 检查整个关卡的角色流

习题

第3章 界面菜单设计

<<游戏架构教程>>

3.1 游戏的交互过程

3.2 人机界面的发展历史

3.3 人机界面的重要性

3.4 界面设计的原则

3.5 界面设计的方法

3.6 游戏界面的文档编写

3.7 其他人机交互手段

习题

第4章 操作功能设计

4.1 游戏的操作设计原则

4.2 游戏操作设计的方法

4.3 控制与操作的方法

4.4 游戏操作的文档表达

习题

第5章 单机游戏设计

5.1 单机游戏概述

5.1.1 单机游戏的文化背景

5.1.2 经典单机游戏介绍

5.2 案例介绍《华山论剑》

5.2.1 概述

5.2.2 背景故事

5.2.3 游戏元素

5.2.4 游戏机制

5.2.5 人工智能

5.2.6 游戏进程

5.2.7 系统功能

习题

第6章 网络游戏设计

6.1 网络游戏的发展

6.1.1 第一阶段：1969～1977年

6.1.2 第二阶段：1978～1995年

6.1.3 第三阶段：1996年至今

6.2 网络游戏的类型

6.2.1 按照客户端图像形式划分

6.2.2 按照网络游戏内容划分

6.3 网络游戏的优点

6.3.1 玩家的社会化

6.3.2 人类智能取代人工智能

6.3.3 网络与本地多玩家游戏博弈的对比

6.4 mmorpg游戏介绍

6.4.1 mmorpg游戏的特点

6.4.2 玩家的差别

6.4.3 网络游戏的產品风险

6.5 网络游戏的功能结构

6.5.1 对等的client和server

6.5.2 基于大厅(lobby)的网络游戏

6.5.3 真正的client / server结构

<<游戏架构教程>>

6.6 网络游戏的开发环境

6.6.1 windows开发环境

6.6.2 linux / unix开发环境

6.7 网络游戏开发常用语言

6.7.1 c语言

6.7.2 c++

6.7.3 java

6.7.4 socket编程技术

6.7.5 directx图形开发

6.7.6数据库

6.7.7 网络传输协议

6.8 网络游戏的开发

6.8.1 服务器端的开发

6.8.2 客户端的开发

6.9 网络游戏的设计要素

6.9.1 网络游戏的总体结构

6.9.2 消息延迟

6.9.3模块化

6.9.4 步调与平衡

6.9.5 玩家中断 / 掉线

6.9.6 网络游戏的游戏机制

6.10 网络游戏设计方向分析

6.10.1 网络游戏类型的增加

6.10.2 npc的人工智能

6.10.3 网络游戏的魅力

6.11 案例分析

6.11.1 概述

6.11.2 背景故事

6.11.3游戏元素

6.11.4游戏机制

6.11.5 人工智能

6.11.6 任务系统

6.11.7 游戏系统功能

习题

第7章 手机游戏相关技术及其设计

7.1 手机游戏概述

7.1.1 手机游戏特征

7.1.2 打造移动电话的游戏市场

7.1.3 无线游戏的机遇

7.2 手机游戏相关技术及开发工具

7.3 手机游戏设计的原则

7.3.1 手机游戏与传统游戏开发的区别

7.3.2 手机游戏用户的需求

7.3.3 手机作为游戏平台的特殊性

7.3.4 手机游戏设计遵循的规则

7.4 手机游戏的策划

7.4.1 手机游戏创意的产生

<<游戏架构教程>>

7.4.2 设计游戏要素、属性、场景描述及规则

7.4.3 游戏系统功能的设定

习题

<<游戏架构教程>>

章节摘录

版权页：插图：（2）网络带宽问题。

在游戏服务器和玩家的客户机之间进行游戏数据的传输，需要开通巨大的网络带宽，而且，为了提高游戏的反馈速度，对网络带宽的要求更为明显。

这也将花费一大笔投入。

必须把这个投入看作是游戏正常运行的维护费用。

（3）数据库构造与维护。

在网络游戏中，需要保存的角色和物品清单信息要存储在一个与服务器连接的数据库中。

流行的数据库软件包括高端的Oracle和免费的MySQL，游戏开发商要在这些数据库软件的基础上构建自己的数据库系统是一件很辛苦、需要仔细设计，并且很耗费资金的工作，数据库系统对于维护角色的完整性，防止玩家作弊是非常重要的。

（4）质量保证费用。

网络游戏的质量保证是十分困难的事情，并不是把游戏刻录在光盘上演示一下就可以了。

游戏开发商需要一个深思熟虑的测试计划和相当多的员工帮助测试所有的游戏功能，这是网络游戏达到稳定性要求所必需的。

此外，网络游戏在开发到beta阶段可以采用公开测试方法，让玩家社区对游戏进行测试。

为了使反馈信息发挥应有的价值，就需要对反馈信息加以管理，排出优先级别。

最后，可能仍然存在很多错误的网络游戏不得不投入市场进行运营，很可能会发生因为数据库阻塞而丢失玩家数据、系统崩溃等问题，玩家可能会失去来之不易的经验值，那么玩家就将放弃这个游戏。

因此，数据库接口、连通性问题、订购功能，以及角色或游戏数据的完整性，都必须进行彻底、系统地测试。

很显然，这是一个艰巨的任务，至今只有极少数游戏界的专业人士在这个方面具有丰富的经验。

如果配备一个专业的测试团队，对游戏进行更完整的测试，在员工支持方面也会消耗大量的资金，因为网络游戏的测试非常困难，并且特别消耗时间。

（5）大范围的客户服务。

由于网络游戏的不间断性运行，游戏运营商就需要大范围的客户服务人员对游戏提供客户服务。

这些客户服务人员在游戏中就表现为“游戏管理员”。

游戏管理员就像游戏世界中的仲裁者，在生动的游戏世界中，他们扮演着警察的角色，试图解决玩家遇到的问题并帮助维持游戏世界的和平。

玩家在游戏中经常会陷入各种的争斗中，一些玩家试图破坏其他玩家的游戏体验，他们不辞辛苦地去制造各种麻烦。

作为游戏运营商，更希望为游戏的每个消费者提供一个充实又愉快的游戏体验，因此，在网络世界中，使用游戏管理员来支持游戏，通常是十分必要的，这是一种全新、特殊的人员需求。

（6）安全与攻击问题。

既然网络游戏是依赖于订购模式的，这就会使游戏中存在电子商务的要素，玩家需要管理自己的账号，并为游戏服务支付费用。

这就涉及一些敏感的交易信息。

<<游戏架构教程>>

编辑推荐

《游戏架构教程》是普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)。

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>