

<<游戏设计完全教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计完全教程>>

13位ISBN编号：9787532254866

10位ISBN编号：7532254860

出版时间：2008-1

出版时间：上海人美

作者：珍妮·诺瓦科

页数：415

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>

<<游戏设计完全教程>>

内容概要

本书是《游戏设计完全教程》系列丛书的第一本，本书主要为游戏学习、开发和设计方面的学生提供了关于游戏产业各个方面的全方位教育。

该系列中的后续书籍将分别讲述以下几个方面的内容：游戏情节和角色开发、游戏项目管理、界面设计、等级设计、游戏过程、声效、人工智能、玩家社区、在线游戏、移动游戏以及游戏开发的历史。本书对所有这些主题都进行了介绍，可以作为游戏设计和开发课程的前期教学之用。

本书讲述了游戏设计过程的概况，包括游戏设计的历史、情节创建策略、开发技术和未来预测。本书的读者包括学生、相关的从业人员和感兴趣的读者。

<<游戏设计完全教程>>

作者简介

珍妮·诺瓦科 (Jeannie Novak) 是Indiespace公司 (www.indiespace.com) 的创始人, 该公司是最早推动和推广在线交互游戏的公司之一。

珍妮还是在线艺术学院游戏艺术和设计课程的主题专家和讲师, 同时她还在加州大学洛杉矶分校的设计艺术中心学院和圣特莫尼卡大学的娱乐与技术学院任教。

她也曾经多次在各种会议和大学里就游戏开发和交互娱乐发表过演说, 包括Macworld会议、Internet World会议和Indie Game (IGC) 会议。

她还和其他人一起编著了另外三本关于交互娱乐产业的书籍, 其中包括《创建因特网娱乐》。

此外, 她也是国际游戏开发者协会 (IGCA) 的成员, 并为加州大学交互艺术与科学学院 (AIAS) 的招生委员会和“ALT+CTRL独立与非传统游戏”节提供帮助。

珍妮曾被《MicroTime》杂志评选为高科技界100位最具影响力的人物之一, 包括CNN, 《Billboard》杂志和洛杉矶时报等多家电视台和杂志都对她作过报道。

她获得了加州大学洛杉矶分校 (UCLA) 大众信息专业的学士学位, 南加州大学 (USC) 信息管理专业的硕士学位, 毕业时获得过大学优等生等多项荣誉。

在写书和教学之余, 她把大部分的时间都花在了录音、表演和作曲上。

想得到更多关于本书作者的信息, 请登录www.jeannie.com。

<<游戏设计完全教程>>

书籍目录

引言	介绍	关于本教材	本书的受众	本书的组织结构	如何使用本教材	章节关键问题	补充
报道	技巧	资料	引例	案例学习	注意点	本章回顾	关于作者第一部分
第一章	历史因素	：游戏产业是如何走到今天的	在拱廊游戏之前	拱廊现象	电脑空间		
	《Pong》	《Pac-Man》	大金刚 (Donkey Kong)	控制器游戏的诞生	Atari VCS/2600		
	Mattel公司的Intellivision	ColecoVision	视频游戏产业的衰退以及另一个新的黄金时期	任天堂	世嘉	索尼公司开创了一个新时代	个人电脑革命
	游戏	Apple	Commodore 64	多玩家联机游戏	PLATO系统	MUD聊天系统	
	CompuServe	QuantumLink	GEnie	汇聚：游戏产业的不同分支相互融合	游戏产业的未来	本章回顾	第二章
	物理隔离	竞争	知识	掌控	逃避现实	沉溺	地域差异
	心理分析	VALSTM心理类型	Myers-Briggs类型指示器 (MBTI)	人口统计	性别		
	年龄段	将玩家市场与游戏类型、运行平台和应用相联系	本章回顾	第三章	游戏		
	元素：有哪些可能性	目的	娱乐	建立社区	教育	征募和培训	市场
	和广告	平台	街机系统 (拱廊游戏系统)	家用游戏机系统 (控制器游戏系统)			
	电脑系统	在线游戏系统	掌上游戏机系统	桌面游戏	时间间隔	基于回合	
	制	实时游戏	时间限制	玩家模式	单人制	双人制	局域多人制和
	局域多用户 (3-4位玩家)	以局域网为基础的多用户游戏	多用户在线游戏	类型			
	动作类	冒险类	动作冒险类	赌博类	难题类	角色扮演类游戏 (RPGs)	
	模拟类	策略类	琐事类	多人整体在线游戏 (MMOG) 和持续状态的世界			
	(PSW)	市场	各年龄段	等级制度	概念开发和文档管理	本章回顾第二部分	
	游戏情节：创作引人入胜的内容	第四章	故事叙述：如何叙述故事	故事叙述的传统方法			
	产生故事构想	传统的故事结构	好莱坞的“三幕”情节结构	单一故事结构和《英语的旅程》	故事要素	预述 (主要构想)	背景故事
	情节	平衡冲突	转移注意力	预示事件	绝对相信	现实主义	游戏
	故事设置	交互性	非线性	玩家控制	协作	沉浸	游戏故事叙述和文
	档管理	玩游戏：真正的故事叙述方式	本章回顾	第五章	角色：游戏身体形成	游戏角色	
	玩家角色及其化身	非玩家角色 (NPC)	角色类型	典型角色原型	英雄		
	影子	指导者	同盟	护卫	魔法师	传令官	主角
	主角盟友	辅助角色	角色开发要素	角色三角关系	角色发展	视角	
	第一人称视角	第三人称视角	视频角色开发	技术	风格	语言角	
	色开发	介绍	独白	对话	动作	签名	待机
	、发展	阶级、种族	技能	角色描述 (介绍)	本章回顾	第六章	游戏过程：不
	断创造经验	规则	胜利条件	失败条件	互动模式	电脑和玩家	玩家和玩家
	玩家和开发者	玩家和游戏平台	博弈论	零和博弈	非零和博弈	挑战的种类	
	隐含的挑战和直接的挑战	完全信息和不完全信息	已知的信息和外在的信息	形状辨			
	认和组合	三维空间意识	微管理	反应时间	挑战和游戏目标	平衡性	静态的
	平衡	动态的平衡	经济性	本章回顾	第七章	游戏等级：创造游戏世界	结构
	目标	流程	升级所需时间	游戏等级的数量	等级间的关系	等级的发展	时间
	性的	空间的真实性	时间的局限性	时间的可调变性	玩家的自由调节性	时间的可变	
	性	空间	视角	地形和材质	光渲染和效果	比例	边界
	风格	本章回顾	第八章	界面：创建游戏连接	以玩家为中心的界面设计	游戏界面	
	和游戏特征	界面类型	视频界面	主动视频界面	被动视频界面	视频界面风格	
	操作界面	街机	电脑	控制器游戏机	手掌游戏机	基于游戏平台的视频界面	
	视频界面组成	得分	生命数和能量	地图	角色	开始屏幕	基于游戏类型
	的界面设计	动作类游戏	冒险类游戏	角色扮演类游戏	模拟类游戏	体育类游戏	

<<游戏设计完全教程>>

策略性游戏 可用性 易接受性 国际化 游戏保存选项 快速保存 自动保
存 储存到槽、文件 关于“保存游戏”的争论 关于设计优秀游戏界面的指导 本章回
顾 第九章 音频效果：创造游戏气氛 游戏音频效果的重要性 游戏音频格式 声音效果
画外音 游戏音乐 循环音乐 游戏和电影作曲 可调整的音乐 本章回顾第三部
分 策略：团队、过程及社区 第十章 角色和责任：团队开发 公司角色 团队角色 制
作 设计 游戏艺术（美工） 编程 音频程序员 游戏测试和质量保证（QA）
市场营销 工具 等级设计 游戏引擎编程 美工 音频 本章回顾 第十一
章 制作与管理：游戏的开发过程 开发阶段 游戏概念 前期制作 原型制作 制
作 Alpha阶段 Beta阶段 Gold阶段 后期制作 管理 游戏开发文档 概念文
档 游戏方案书 游戏设计书 美工风格说明书 技术设计方案 工程计划 测
试计划 本章回顾 第十二章 市场营销和维护：社区开发 市场营销 广告 公共关
系（PR） 销售 促销 顾客支持服务 官方网站 指南 新闻组 时事通讯
玩家配对 Prosumerism：把玩家当做开发者 游戏再造 由玩家开发的游戏内容
玩家个人网站 本章回顾结论：未来游戏产业的前景 未来人们会玩什么类型的游戏 未来谁来
开发游戏 未来将怎样开发游戏 未来的游戏该怎么玩 未来谁来玩游戏，而我们又该怎么吸引他们
未来的娱乐方式会是怎样的参考资料 新闻网站 网上社区 游戏组织 活动 书籍和文章

<<游戏设计完全教程>>

编辑推荐

章节关键问题：在每章开头以问题形式出现的本章学习目标。

在了解本章内容的基础上，读者应能回答这些问题。

补充报道：提供了关于特定主题作者的详细资料和相关图片。

技巧：提供了游戏产业中专业人员、培训师的建议和灵感，以及一些关于贸易方面的实用技术和技巧。

资料：提供了游戏产业中专业人员和培训师的个人资料、照片及详细注释。

引例：提供了玩家、学生以及关注游戏产业人士的一些简短而又深刻的想法。

案例学习：提供了一些游戏产业从业人员在开发具体游戏时的轶事（附有游戏窗口的截图）。

注意点：包含了本书作者提供的一些发人深思的想法，以帮助读者缜密地思考本书中的主题。

本章回顾：包含了关于本章知识点的问题和练习题，以让读者学以致用。

适用本书的学生包括：学习游戏设计、游戏开发、交互设计、娱乐研究、信息通讯和新兴技术的大学生；正在学习游戏设计的介绍性课程的艺术、设计和编程方面的学生；正在学习游戏设计概论课程的具有大学水平的专业学生；大学中游戏设计专业的一年级学生。

适用本书的专业从业人员包括：希望成为游戏艺术家的美术设计员、漫画人员和网页开发人员；希望成为游戏开发者的编程人员和网页开发人员；有兴趣涉足游戏产业的作曲者、音效设计人员和配音师；从事其他艺术和娱乐业（包括电影、电视和音乐）的人员中，有兴趣将他们的一技之长应用到游戏开发产业的专业人员，包括作家、制片人、美工人员和设计人员。

<<游戏设计完全教程>>

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>