

<<游戏设计概论>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计概论>>

13位ISBN编号：9787121097362

10位ISBN编号：7121097362

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业

作者：万太平//代晓蓉

页数：263

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>

## &lt;&lt;游戏设计概论&gt;&gt;

## 前言

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。

动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。

这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。

在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。

动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。

动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。

动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。

综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。

创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。

随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。

中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。

人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。

京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。

本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

## &lt;&lt;游戏设计概论&gt;&gt;

## 内容概要

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍游戏设计理念。

本书以游戏设计为主线，介绍了全新的创作理念。

全书分为11章，第1章讲述了游戏的定义和分类，使读者对游戏设计有一个初步的了解。

第2章介绍了游戏主机、3D显卡、DirectX和网络游戏简史。

第3章讲述了游戏行业，主要包括游戏行业概述、游戏行业的团队结构及分工和典型网络游戏公司。

第4章介绍了网络游戏的商业模式，主要包括广告支持模式、按时长计费、Tier模式和门户模式等。

第5章介绍了互动游戏故事，主要包括游戏剧本和如何创作背景故事、游戏故事的线性和非线性特征，以及游戏背景故事范例欣赏。

第6章介绍了玩家的需求和分类，主要包括玩家的需求、不同年龄和性别对于游戏的需求，以及游戏玩家和网络游戏玩家的类型等。

第7章介绍了游戏开发流程和游戏设计简介。

第8章介绍了Director MX和Lingo入门。

第9章介绍了《太空入侵者》游戏制作教程，主要包括准备美术资源、添加游戏音效和在舞台上显示积分等。

第10介绍了网络游戏产品运营分析，主要包括如何选择一款合适的网络游戏运营、网络游戏运营中的封测、内测和公测，以及网络游戏的版本控制问题等。

第11介绍了网络游戏产品营销规划，主要包括营销规划的意义和内容，市场细分、确定目标市场和营销定位等。

在每一章的最后还设置了练习题部分，使读者在学习了本章的内容后，对所用到的知识点进行思考和复习，从而受到更深层次的启发。

读者对象：本书可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，同时也适合广大游戏设计爱好者，以及游戏设计人员阅读使用，还可以作为社会相关培训班的参考教材。

## &lt;&lt;游戏设计概论&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 游戏的定义和分类 1.1 游戏的定义 1.1.1 David Kelley的定义 1.1.2 Chris Crawford的定义 1.2 网络游戏及其定义 1.3 游戏的类型 1.3.1 动作游戏 1.3.2 冒险类游戏 1.3.3 休闲游戏 1.3.4 教育类游戏 1.3.5 角色扮演游戏 1.3.6 模拟仿真游戏 1.3.7 体育游戏 1.3.8 策略游戏 1.4 本章小结 1.5 练习题第2章 游戏主机、3D显卡、DirectX和网络游戏简史 2.1 游戏世界的发展历史 2.2 3D显卡历史 2.2.1 巫毒前夜 2.2.2 Voodoo统治下的群雄割据 2.2.3 3Dfx继续主宰市场 2.2.4 NVIDIA逐鹿天下 2.2.5 NVIDIA君临天下 2.2.6 ATi紧跟 2.2.7 NVIDIA和ATi并驾齐驱 2.2.8 NVIDIA和ATi互相追逐 2.2.9 3D显卡性能测试软件 2.3 DirectX的发展历史 2.4 网络游戏发展历史 2.4.1 世界网络游戏发展历程 2.4.2 中国网络游戏发展史 2.5 本章小结 2.6 练习题第3章 了解游戏行业 3.1 游戏行业概述 3.2 游戏行业的团队结构及分工 3.3 典型网络游戏公司 3.4 本章小结 3.5 练习题第4章 网络游戏的商业模式 4.1 广告支持模式 4.2 按时长计费 4.3 月卡或按月、年收费 4.4 Tier模式 4.5 门户模式 4.6 游戏道具收费 4.7 计次收费 4.8 未来的商业模式 4.9 本章小结 4.10 练习题第5章 互动游戏故事 5.1 游戏剧本和如何创作背景故事 5.2 游戏故事的线性和非线性特征 5.3 游戏背景故事范例欣赏——《生化危机》背景故事 5.4 本章小结 5.5 练习题第6章 玩家的需求和分类第7章 游戏开发流程和游戏设计简介第8章 Director MX和Ungo入门第9章 《太空入侵者》(Space Invaders)游戏制作教程第10章 网络游戏产品运营分析第11章 网络游戏产品营销规划

## &lt;&lt;游戏设计概论&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：首先，游戏是一个有一定规则且闭合规范的体系，用于表现游戏设计者主观的世界。

为了让大家容易理解游戏这个概念，先来比较游戏和模拟仿真（Simulation）的差别。

模拟仿真需要尽量去模拟并且表现出某一真实的现象。

而游戏只是简单地表现一个现象。

模拟仿真项目的设计师由于素材、技术等方面的限制，不得不做出让步，但是如果简化了对现象的表述，仿真系统的表现就会大打折扣。

游戏设计师设计游戏时，肯定是想吸引更多的玩家，自然会做很多调整。

比如，在电脑游戏中为了兼容不同显卡，游戏设计师会让玩家自由设定游戏的“Setting”，让游戏不但能够在高档显卡下面表现出绚丽的效果，在一些比较过时的显卡上也能够流畅运行。

因为游戏设计师认为游戏的可玩性要比游戏的绚丽效果更加重要。

虽然大部分玩家在一开始可能被游戏的绚丽效果所吸引，但是能够长期留住玩家的还是游戏的系统和可玩性。

模拟仿真和游戏的主要区别在于它们的目的不同。

模拟仿真是为达到技术和预估的目的，而游戏则用于教育和娱乐。

例如，拿PC飞行模拟仿真项目和游戏《红男爵》（Red Baron，一战德军头号尖子飞行员曼弗雷德·冯·里奇特霍芬）进行对比。

两个项目都考虑飞行和飞机。

飞行模拟阐述了很多飞行的技术，包括失速（Stalls）、横滚（Rolls）、旋转（Spins）等，而《红男爵》则没有这些。

其实，《红男爵》中玩家的飞行器是非常不真实的。

它不能做失速、横滚、旋转或者俯冲到地面的动作。

当按下操纵杆，它就自动飞行。

但从这个角度得出《红男爵》游戏比飞行模拟器项目差，是不公平的。

《红男爵》不是真实飞行的游戏，它是一个飞行射击游戏，玩家操作游戏中的飞机后，只要避免被对方击中就可以了。

如果在《红男爵》游戏中加入太多的飞行技术细节，将会吓走很多玩家。

<<游戏设计概论>>

编辑推荐

《游戏设计概论》编辑推荐：全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

<<游戏设计概论>>

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>