

《游戏设计要则探秘（全彩）》

图书基本信息

书名：《游戏设计要则探秘（全彩）》

13位ISBN编号：9787121252090

出版时间：2015-1

作者：【美】Anna Anthropy (安娜.安托弗), Naomi Clark (娜奥米.克拉克)

页数：244

译者：李福东

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《游戏设计要则探秘（全彩）》

内容概要

《游戏设计要则探秘（全彩）》展示了一个完整的游戏设计框架，分享了游戏设计的基本原则、实例和练习。全书分为上、下两篇。上篇中安娜将游戏的基本要素拆分开来一一讲解，包括：游戏规则的设计，例如动词的设计、使用动词产生选择、设置动词之间的关系、利用情境来解释游戏规则、宾语的设计、设置与动词对应的物理动作、角色如何发展等；游戏场景的设计，例如场景的划分、利用场景介绍和发展规则、控制场景的形态和节奏、场景与宾语的组合、反转时刻的设置；游戏情境的设计，主要讲解如何使用视觉艺术、动画、音乐和声音来塑造情境，使玩家更好地理解游戏。下篇中娜奥米讲解了如何将游戏的基本要素组合起来以传达各种各样的游戏理念，包括：创造对话，例如怎么与玩家对话，使游戏更“有趣”，如何倾听与倾诉；游戏中阻力的设计，例如难度的推和拉、流、扩展空间、扩展目的、奖励的推动、时间与惩罚、得分与反馈；讲述故事，各种故事的设计方法，例如过场故事、推进型故事、探索型故事、选择型故事、系统型故事、开放式故事，以及玩家会怎么解读故事。

《游戏设计要则探秘（全彩）》关注游戏设计基础，基本概念的阐述都相应列举了具体的例子，将原本复杂、难以理解的内容讲解得生动易懂，是新手必备书籍。同时，对于经验丰富的设计师来说本书同样宝贵因为让经验丰富的开发人员保持自己创意的最好方法，就是回过头来思考研究本书中所列举的基本方法。

《游戏设计要则探秘（全彩）》

作者简介

《游戏设计要则探秘（全彩）》

书籍目录

第1章 术语.....	2
1.1 符号与设计.....	3
1.2 术语的失败.....	6
1.3 对术语的呼唤.....	
1.4 一个开端.....	10
第2章 规则——动词和宾语.....	13
2.1 规则.....	14
2.2 创造选择.....	16
2.2.1 动词之间的关系.....	18
2.2.2 提高动词的健壮性.....	19
2.3 利用情境.....	22
2.4 宾语.....	24
2.5 物理层.....	27
2.5.1 控制的程度.....	29
2.6 角色的发展.....	32
2.7 优雅.....	34
2.8 案例分析.....	37
2.9 回顾.....	39
2.10 讨论.....	40
2.11 小组活动.....	41
第3章 场景.....	42
3.1 场景中的规则.....	43
3.1.1 投射.....	46
3.1.2 介绍.....	48
3.1.3 绩效与表达.....	51
3.2 形态和节奏.....	54
3.2.1 场景目的.....	57
3.3 分层宾语.....	60
3.4 反转时刻.....	63
3.5 偶然性.....	65
3.6 案例分析.....	67
3.7 回顾.....	73
3.8 讨论.....	74
3.9 小组活动.....	76
第4章 情境.....	79
4.1 第一印象.....	80
4.2 重复的视觉主题.....	84
4.3 角色设计.....	85
4.4 动画.....	88
4.5 场景合成.....	91
4.5.1 视觉形状.....	94
4.6 镜头.....	96
4.7 声音.....	99
4.7.1 重点型声音.....	99
4.7.2 结构型声音.....	100
4.8 案例分析.....	101
4.9 回顾.....	105

4.10 讨论.....	106
4.11 小组活动.....	107
下篇 对话	
第5章 创造对话.....	110
5.1 玩家.....	111
5.2 创建对话.....	112
5.3 迭代：为了乐趣，超越乐趣.....	114
5.4 你的对话.....	116
第6章 阻力.....	119
6.1 推和拉.....	120
6.2 流.....	122
6.2.1 调整难度.....	127
6.3 “流”的替代品.....	131
6.4 扩展空间.....	134
6.5 扩展目的.....	136
6.6 奖励的推动.....	140
6.6.1 资源.....	142
6.6.2 死胡同式的奖励.....	143
6.7 时间与惩罚.....	144
6.8 得分与反馈.....	150
6.9 回顾.....	153
6.10 讨论.....	155
6.11 小组活动.....	156
第7章 讲述故事.....	158
7.1 模式识别.....	159
7.2 作者故事.....	162
7.2.1 过场故事.....	164
7.2.2 推进型故事.....	165
7.2.3 探索型故事.....	168
7.2.4 选择型故事.....	169
7.2.5 系统型故事.....	175
7.3 玩家解读的故事.....	177
7.3.1 故事的解读.....	178
7.3.2 反思性选择.....	182
7.3.3 情感共鸣.....	185
7.4 开放式故事.....	188
7.4.1 共享创作权.....	189
7.4.2 系统复杂性.....	190
7.4.3 多人游戏的复杂性.....	192
7.5 回顾.....	193
7.6 讨论.....	196
7.7 小组活动.....	196
附录A 游戏推荐.....	197

《游戏设计要则探秘（全彩）》

精彩短评

- 1、提出的术语和概念都很不错，给出了一些理解与设计游戏的良好视角，对关卡设计的分析非常到位，故事方面就没什么建树了。
- 2、深入分析了特别多的好游戏，确实给出了很多特别好的设计方法
- 3、一本关卡设计的好书 没钱去不了美帝读游戏设计只能看人家的书解渴
- 4、自己设计一款游戏的过程，就好像重走前人的经过的荆棘路。一步步慢慢走过去，才能知道原来游戏如此“奥妙”，单单每步两个选择的状态机模型就能引出无数种结局，那么现在游戏之“高端”，怎能不引我前去膜拜一番。
虽然用的很简单的游戏做例子，但正好适合初接触游戏的我。
- 5、关于关卡的设计帮助多多
- 6、三星半
- 7、0921-0930是前不久偶然由Lsy在某播客提到时偶然听到记住后搜的。发觉是一本好书(Naomi的名字也很容易被记住且感觉蛮好听)
前半段是基本要素（符号设计 构建术语系统的原因 动宾的结网变化 谁才是这个体系里真正的主角呢?(动词)）也延伸到了优雅与反馈 还有重要的节奏 情景 后半段超越了有趣开始发散延伸到一些我觉得蛮重要的部分，而且开始涉及观念和创作中的“交流”这部分，类比人之间的对话（为了乐趣 超越乐趣 小妹妹的例子超有爱 流的另外拓展 反馈的形式-评 阻力章还提了下旺达的节奏）第七章开始切入故事,也开始统括前文框架了-作者故事/玩家解读故事
另虽不大影响但局部翻译确有一点瑕疵且在特定几章，不过不多言了
-好桃一个胜过烂杏一筐
击中重点又不浪费读者时间的那种，又小又美
- 8、为游戏设计提供了完整的设计思路和分析方法，值得推荐

《游戏设计要则探秘（全彩）》

精彩书评

1、本书展示了一个完整的游戏设计框架，分享了游戏设计的基本原则、实例和练习。全书分为上、下两篇。上篇中安娜将游戏的基本要素拆分开来一一讲解，包括：游戏规则的设计，例如动词的设计、使用动词产生选择、设置动词之间的关系、利用情境来解释游戏规则、宾语的设计、设置与动词对应的物理动作、角色如何发展等；游戏场景的设计，例如场景的划分、利用场景介绍和发展规则、控制场景的形态和节奏、场景与宾语的组合、反转时刻的设置；游戏情境的设计，主要讲解如何使用视觉艺术、动画、音乐和声音来塑造情境，使玩家更好地理解游戏。下篇中娜奥米讲解了如何将游戏的基本要素组合起来以传达各种各样的游戏理念，包括：创造对话，例如怎么与玩家对话，使游戏更“有趣”，如何倾听与倾诉；游戏中阻力的设计，例如难度的推和拉、流、扩展空间、扩展目的、奖励的推动、时间与惩罚、得分与反馈；讲述故事，各种故事的设计方法，例如过场故事、推进型故事、探索型故事、选择型故事、系统型故事、开放式故事，以及玩家会怎么解读故事。

《游戏设计要则探秘（全彩）》

章节试读

1、《游戏设计要则探秘（全彩）》的笔记-第111页

前半部分不赘述 关于基本要素 清晰简洁

符号 设计 构建术语系统的原因 动宾的结网变化 谁才是这个体系里参与变化真正的主角呢?(动词) , 也延伸到了优雅与反馈 还有重要的节奏 情境

---其中多次提及《入墓》及《尼特故事》的编辑器。

--第四章情景举《超级集装箱》火坑的例子不错

--超级玛丽多次出镜, 这点部分有点像《游戏设计236细节》的前部分。

--视觉主题&颜色标识 - -----这章可以和《以眼说话》这本有更多联系

<https://book.douban.com/subject/10801135/>

-第四章《几何跑酷》《泡泡龙》的提及

-----**延伸(关于和关卡设计的联系) :

从第四章之后(其实第三章就已经开始了)如果综合前几章进行延伸, 话题和概念层级应该可以自然过渡到类似这篇专题中涉及的设计层面:

《使用“马里奥方法”设计游戏关卡》<https://zhuanlan.zhihu.com/p/22729686>

=====

后半段超越了有趣开始发散延伸到一些有趣且我觉得蛮重要的部分, 而且开始涉及“观念”和创作中的“交流”等主题了-----[对话]

开篇乐谱的比喻、流的另外拓展(完美的流之外)、奖励与惩罚 x 反馈的形式-评(《wonderCity》评价系统的举例)

“创造对话”--“阻力” --小妹妹玩作者自制淘金者关卡的回忆超有爱(还有第二个小妹妹十岁的来临)

(为了乐趣 超越乐趣 -p114 : 有趣-最流行也最传统的目标 但有些对话是非常严肃的/交流观点的 游戏中还有很多其他的“对话”等待我们发掘(如果将游戏看作对话的类比...))

(推拉、流《超级六边形》DDA(dynamic difficulty adjustment) 不同游戏有不同的流曲线+设计者需要寻找到方法是锯齿状曲线模式成为游戏故事的一部分 p126 以及 是否打算让玩家成为决定游戏阻力变化的因素之一?)

*? cheevos --p143

http://wiki.teamfortress.com/wiki/Glossary_of_player_terms/zh-hans

Chievements/Chieves/Cheevos

指成就(Achievements)。

-----<incredipede> <http://steamcn.com/t90347-1-1>

《游戏设计要则探秘（全彩）》

第六章“阻力”，还提了下《旺达》的节奏：“骑”（所创造的静与喘息）与“战”的对比之意（是一种系统阻力的放松）

顺带是额外的爬跳跃挂刺几个动词的极简易罗列梳理

第七章“讲述故事”，开始切入故事（探索故事和游戏的交集多样又十分具有挑战性的领域）也开始统括前文框架了 --->***作者故事/玩家解读故事（即兴故事）

（Lev Kuleshov实验短片的开篇---解读/模式识别）

- 过场故事-推进型故事--探索型故事--选择型故事

（jorge luis borges 《An examination of the work of herbert quain》举的古典例）

p185 7.3.3 ** 情感共鸣

这部分主要举了《X-com:Enemy Unknown》和魔兽争霸3里小兵情感代入的对比。

----不由得想起前不久留意到《Rim world》下各种玩家的深切代入后的评论：

<http://store.steampowered.com/app/294100/>

p190 提了点《暗影狂奔(shadowrun returns)》的编辑器

*复杂性不来自仅仅的堆积动词宾语与它们的组合 重要的是它们之间的关系 -（系统中不同元素如何互相影响） p191

--*?驴之领域 (donkey space) by FrankLantz(系主任.)

<http://gamedesignadvance.com/?p=2346>

--<http://article.yeeyan.org/view/278584/267361>

*?但为何没例举并谈谈像如《The Marriage》这样的比较典型的例呢?

虽然不大影响阅读过程，但局部翻译的确是存有一点瑕疵的，且多出现在特定几章，这里也就不多言了

-好桃一个胜过烂杏一筐

这本书挺好，击中重点又不浪费读者时间的那种，又小又美

全书大量提及：

《入墓》

《火星纪念碑(Redder)》 <https://w.itch.io/redder> ---（这篇游戏推荐indie focus#7里也提及过：

<http://www.indienova.com/indie-game-news/indie-focus-7-hello-steam-lady/>）

以及《dys4ia》同作者表达早期激素治疗（undergoing hormone replacement therapy）过程中的生活体验与感悟的作品 <https://w.itch.io/dys4ia>

---p170 选择型故事部分举例 《Encyclopedia fuckme and the Case of the Vanishing Entree》 以及 Zoe

《游戏设计要则探秘（全彩）》

Quinn 《Depression Quest》

其他：p134 Mattie Brice- 《mainichi》 2012

p174 Emily Short 《FloatPoint》 2006

p176 Paolo Pedercini 《The Best Amendment》 2013

p180 Pop Sandbox 《Pipe Trouble》 2013 <http://www.pipetrouble.com/index.html>

Emily Short 《Bee》 2012

p183 《Choice of Romance》 2010

p198开始之后是推荐游戏附录

[暂时留白 有空玩几个之后回头再额外记录]

更想玩IDerekYu的《splunk》了...(然而好像并没那个时间 ==)

《游戏设计要则探秘（全彩）》

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：www.tushu000.com