

《游戏机制》

图书基本信息

书名：《游戏机制》

13位ISBN编号：9787115340498

出版时间：2014-4

作者：[美] Ernest Adams,[荷] Joris Dormans

页数：320

译者：石曦

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

《游戏机制》

内容概要

游戏机制是游戏核心部分的规则、流程以及数据。在游戏设计中，游戏机制居于核心地位。它们使游戏世界生动多彩，产生出供玩家解决的种种灵活挑战，并决定着玩家的行动在游戏中产生的效果。游戏设计师的工作，就是打造出能够产生挑战丰富、乐趣十足、平衡良好的可玩性的游戏机制。

《游戏机制——高级游戏设计技术》介绍游戏机制的本质，教授读者如何设计、测试及调整游戏的核心机制。全书共包括12章，分别从不同角度介绍和阐述了游戏机制，介绍了用于构建和模拟游戏机制的Machinations工具，展示了实用案例、常见的机制以及设计模式，还探讨了模拟和平衡游戏、构建经济机制、关卡设计与机制设计的融合以及有意义的机制等相对深入的话题。

《游戏机制——高级游戏设计技术》适合学习游戏设计的学生以及希望对游戏机制的设计、构建和测试加深了解的业内人士阅读参考。

《游戏机制》

作者简介

Ernest W. Adams是一名美国游戏设计顾问，现定居于英国。除顾问工作外，他还开办游戏设计研讨班，并在各种会议和大学中发表演讲，广受欢迎。Adams先生从1989年起就在互动娱乐行业中工作，并在1994年成立了国际游戏开发者协会（International Game Developers' Association）。他最近一次任职是在牛蛙公司（Bullfrog Productions）担任主设计师。在那之前的若干年中，他在美国艺电（Electronic Arts）担任《Madden NFL》系列橄榄球游戏的音效和视觉制作人。在早期职业生涯中，他曾担任软件工程师，开发过网络游戏、电脑游戏和游戏机平台的游戏，涉及平台从IBM360大型机到当今的游戏设备。Adams还是其他四本书的作者，包括与本书联系紧密的著作《Fundamentals of Game Design》。他还为Gamasutra网站上面向游戏开发者的网络杂志撰写“Designer's Notebook”系列专栏。他的专业网站是www.designersnotebook.com。

Joris Dormans博士是一名荷兰讲师、研究员和游戏可玩性工程师，现居住于荷兰阿姆斯特丹。他从2005年起就在游戏行业和高等教育行业中工作。过去四年中，他一直致力于研究可用于游戏机制设计的规范化工具和方法。他的另一个研究领域是如何通过标准化的设计方法来有序地构建出游戏。Dormans博士在许多学术和行业会议中发表论文并主办研讨班。作为一名自由的独立游戏设计师，他已经发表了多个电子游戏和桌上游戏作品，包括故事驱动型冒险游戏、物理平台游戏以及一个政治讽刺题材的卡牌游戏。他还参加了迄今为止的每一届Global Game Jam活动。他的专业网站是www.jorisdormans.nl。

书籍目录

第1章 设计游戏机制

- 1.1 规则定义游戏
 - 1.1.1 游戏是不可预测的
 - 1.1.2 从规则到机制
 - 1.1.3 机制是独立于媒介的
 - 1.1.4 五种游戏机制
 - 1.1.5 机制和游戏类型
- 1.2 离散机制vs.连续机制
 - 1.2.1 理解物理机制
 - 1.2.2 将物理机制和策略性玩法相结合
 - 1.2.3 利用离散机制进行创新
- 1.3 机制和游戏设计过程
 - 1.3.1 游戏设计流程概述
 - 1.3.2 尽早设计机制
 - 1.3.3 找对方法
- 1.4 原型制作技术
 - 1.4.1 一些术语
 - 1.4.2 软件原型
 - 1.4.3 纸面原型
 - 1.4.4 物理原型
 - 1.4.5 原型聚焦点
- 本章总结
- 练习

第2章 突现和渐进

- 2.1 突现和渐进的历史
- 2.2 将突现和渐进进行对比
- 2.3 突现型游戏
 - 2.3.1 复杂系统中的简单部分
 - 2.3.2 游戏玩法和游戏状态
 - 2.3.3 实例：《文明》
- 2.4 渐进型游戏
 - 2.4.1 游戏教程
 - 2.4.2 游戏中的叙事
 - 2.4.3 实例：《塞尔达传说》
- 2.5 结构差异
- 2.6 将突现和渐进相结合
- 本章总结
- 练习

第3章 复杂系统和突现结构

- 3.1 作为游戏突现特性的可玩性
 - 3.1.1 秩序和混沌之间
 - 3.1.2 突现现象是否可以设计？
- 3.2 复杂系统的结构特性
 - 3.2.1 活跃并相互关联的组成部分
 - 3.2.2 反馈循环可促进系统稳定也可使系统失稳

3.2.3 不同的规模级别生发出不同的行为模式

3.2.4 对突现进行分类

3.3 驾驭游戏中的突现特性

本章总结

练习

第4章 内部经济

4.1 内部经济的构成要素

4.1.1 资源

4.1.2 实体

4.1.3 经济系统中的四个功能

4.2 经济结构

4.2.1 经济走势图

4.2.2 一局国际象棋的走势

4.2.3 从机制到走势图

4.3 内部经济在游戏中的应用

4.3.1 用内部经济补强物理机制

4.3.2 用内部经济影响游戏进程

4.3.3 通过内部经济引入策略性玩法

4.3.4 用内部经济创造出大概率空间

4.3.5 经济构建型游戏的一些设计技巧

本章总结

练习

第5章 Machinations

5.1 Machinations框架

5.1.1 Machinations工具

5.1.2 Machinations工具如何运作

5.1.3 Machinations的表现范畴和细节程度

5.2 Machinations示意图的基本元件

5.2.1 池和资源

5.2.2 资源通路

5.2.3 激活模式

5.2.4 资源的推送和牵引

5.2.5 时间模式

5.2.6 状态变化

5.3 高级节点类型

5.3.1 门

5.3.2 来源

5.3.3 消耗器

5.3.4 转换器

5.3.5 交易器

5.3.6 结束条件

5.4 模拟《吃豆人》

5.4.1 游戏中的资源

5.4.2 豆子

5.4.3 水果机制

5.4.4 鬼怪产生危险度

5.4.5 被鬼怪抓住并损失生命

- 5.4.6 大力丸
- 5.4.7 完整的机制示意图
- 本章总结
- 练习

第6章 常见机制

- 6.1 Machinations的更多概念
 - 6.1.1 寄存器
 - 6.1.2 间隔
 - 6.1.3 倍增数
 - 6.1.4 延迟器和队列
 - 6.1.5 反向触发器
 - 6.1.6 颜色编码功能
- 6.2 游戏中的反馈结构
 - 6.2.1 闭环环路形成反馈机制
 - 6.2.2 通过影响输出端来形成反馈
 - 6.2.3 正反馈篮球赛与负反馈篮球赛
 - 6.2.4 多个反馈循环的情况
 - 6.2.5 反馈的面貌
 - 6.2.6 反馈的七个属性
 - 6.2.7 反馈机制的可确定性
- 6.3 随机vs.突现
 - 6.3.1 利用随机性迫使玩家随机应变
 - 6.3.2 利用随机性制约统治性策略
- 6.4 机制示例
 - 6.4.1 动作游戏中的增益道具和可收集道具
 - 6.4.2 竞速游戏与皮筋约束机制
 - 6.4.3 RPG元素
 - 6.4.4 FPS经济机制
 - 6.4.5 RTS采集机制
 - 6.4.6 RTS建造机制
 - 6.4.7 RTS战斗机制
 - 6.4.8 科技树
- 本章总结
- 练习

第7章 设计模式

- 7.1 设计模式介绍
 - 7.1.1 设计模式简史
 - 7.1.2 游戏中的设计语汇库
 - 7.1.3 游戏中的设计模式
- 7.2 Machinations设计模式语言
 - 7.2.1 模式描述信息
 - 7.2.2 类型：引擎
 - 7.2.3 类型：阻碍力
 - 7.2.4 类型：渐增
 - 7.2.5 其他模式
 - 7.2.6 将设计模式进行组合
 - 7.2.7 细化作用和模式嵌套

- 7.2.8 对模式语言进行扩展
- 7.3 用模式支持设计
 - 7.3.1 改进你的设计
 - 7.3.2 利用设计模式开展头脑风暴
- 本章总结
- 练习

第8章 模拟并平衡游戏

- 8.1 对玩测活动进行模拟
 - 8.1.1 Machinations中的人工玩家
 - 8.1.2 利用Multiple Runs模式采集数据
 - 8.1.3 设计人工玩家策略
- 8.2 模拟《地产大亨》
 - 8.2.1 对模拟玩测进行分析
 - 8.2.2 运气效果
 - 8.2.3 地租与收入的平衡
 - 8.2.4 加入动态阻碍力
- 8.3 平衡《SimWar》
 - 8.3.1 建立《SimWar》模型
 - 8.3.2 将所有机制组合起来
 - 8.3.3 定义人工玩家
 - 8.3.4 调节游戏平衡
- 8.4 从模型到游戏
- 本章总结
- 练习

第9章 构建游戏经济

- 9.1 经济构建型游戏
- 9.2 剖析《凯撒大帝III》
 - 9.2.1 支配性经济结构
 - 9.2.2 经济构件
- 9.3 设计《月球殖民地》
 - 9.3.1 游戏规则（第一版原型）
 - 9.3.2 基本经济结构
 - 9.3.3 经济构件
 - 9.3.4 障碍和事件
 - 9.3.5 其他经济策略
- 本章总结
- 练习

第10章 将关卡设计和游戏机制融合起来

- 10.1 从玩具到游乐场
 - 10.1.1 构筑玩乐活动
 - 10.1.2 构筑游戏进度
 - 10.1.3 侧重于机制中的不同结构
 - 10.1.4 讲述故事
- 10.2 任务和游戏空间
 - 10.2.1 将机制映射到主任务中
 - 10.2.2 将机制映射到游戏空间中

10.3 学习玩游戏

10.3.1 技能原子

10.3.2 习武法则

本章总结

练习

第11章 渐进机制

11.1 锁-钥匙机制

11.1.1 将主任务映射到游戏空间中

11.1.2 用角色能力作为钥匙

11.1.3 用Machinations来表现锁-钥匙机制

11.1.4 动态的锁-钥匙机制

11.1.5 围绕着动态的锁-钥匙机制来构筑关卡

11.2 突现型渐进

11.2.1 把进度看作资源

11.2.2 间接生产进度

11.2.3 突现型进度和玩法阶段

11.2.4 构筑玩法阶段

本章总结

练习

第12章 有意义的机制

12.1 严肃游戏

12.1.1 早期严肃游戏

12.1.2 严肃电子游戏

12.2 传播理论

12.2.1 媒介如何影响信息

12.2.2 机制如何发送信息

12.2.3 设计挑战

12.3 游戏和模拟系统中的符号学

12.3.1 游戏和模拟系统

12.3.2 类比模拟

12.3.3 象征模拟

12.3.4 少即是多

12.4 意义的多个层次

12.4.1 不相关的意义

12.4.2 表面形式和机制之间的对比

12.4.3 互文讽刺

本章总结

练习

附录A Machinations速查手册

资源通路

状态通路

节点

激活模式牵引和推送模式

门的类型和其他元件

附录B 设计模式库

《游戏机制》

- B.1 静态引擎
- B.2 动态引擎
- B.3 转换引擎
- B.4 引擎构建
- B.5 静态阻碍力
- B.6 动态阻碍力
- B.7 阻碍机制
- B.8 耗损
- B.9 渐增型挑战
- B.10 渐增型复杂度
- B.11 军备竞赛
- B.12 玩法风格强化
- B.13 多反馈
- B.14 交易
- B.15 劳力分配
- B.16 慢性循环

附录C Machinations入门指南

《游戏机制》

精彩短评

- 1、比较全面的一本书，对游戏的方方面面都做了一定思考，着重强调了GamePlay概念、正负反馈、闭环设计、超经济结构和图形化玩家体验，值得一读。
- 2、刚好自己是学经济的，在写毕业论文的时候还用到了这种分析方法，可惜的是编辑器的可扩展性不够，在做复杂分析的时候还是会受到很大限制，但是真的是本干货满满的书！
- 3、理论性很强的一本书，主要介绍了使用Machinations工具进行游戏设计的理论方法，工具设计很精妙但也有一些显而易见的缺点，不过仍然是已知唯一的可视化可量化游戏设计工具。暂且给4分，找机会尝试一下实用性。
- 4、流程图设计模式 自动测试 其实都差不多
- 5、我对游戏又有了不同的理解，不过本书花了很大的篇幅介绍的游戏设计语言machinations，我估计对手机休闲游戏的设计帮助有限。
- 6、废话太多，但是以经济学来解读游戏机制，也算是一种新视角了吧
- 7、接触了游戏机制的概念，其中的分类也比较赞同，大致都能对号入座。Machinations工具因为手边没有电脑，读起来也有些费劲。
- 8、耶，终于掌握了进阶的设计技巧ww
- 9、神书啊！
- 10、有些观点和概念有启发意义，不清楚是不是业界标准，但和我观念有冲突
- 11、神系统精髓都讲出来了。但是不适合做教材 应该给国内半调子策划看
- 12、觉得什么书都是哲学书啊，有没有人写一本人间游戏机制看看。真是中了提取模式的毒了。
- 13、写得非常好，国外的游戏制作人居然还是看安伯托·艾柯作品的
- 14、偏系统和数值设计的一本书，介绍了一套机制设计工具，并且将市面上多数成功游戏纳入到这个机制设计的框架中。包含了很多游戏闭环的设计套路，同时也是一本很值得多看几遍的书。
- 15、演算平衡并不复杂，复杂在于这种平衡是否能创造心流
- 16、干货很多，思想传统却先进。若谈到问题，这个工具说实话实用性真的不强，且不说它的学习成本（可能确实较低？），自己理解了这个工具的使用之后，却没有普适性，只有自己能看懂的建模方式，那怎么能叫建模呢？所以我觉得这本书的缺点就是过于依赖作者他们自己的轮子，很让人蛋疼。
- 17、浅显易懂，顺带工具介绍。
- 18、提供了超多视角看待游戏的：复杂系统，概率空间，传播理论，符号学...分析游戏机制，讲得很透彻、需要消化。在平衡上花了很多笔墨。启发很大。介绍的Machinations工具很有帮助。
- 19、深入介绍了系统机制特别是反馈的实现原理，提供了一整套设计范式，以及一个强大的游戏机制建模软件。精辟且意味深刻，值得反复阅读。翻译也很棒。
- 20、如果我是游戏设计的学生，想必会读得比较欢乐吧.....
- 21、读的热泪盈眶~
- 22、很专业的一本书，从科学角度解析游戏可玩性的原理。后面介绍的机制模型待实践。
- 23、好!!!
- 24、这本是被我反复读了很多遍的，并且做了个策略桌游，作为读后感，在机制设计这一块写的很详细，也是早期需要读的一本呢
- 25、1
- 26、其实全书是作者在为自己做的工具代言，但是因噎废食了。直接写程序跑比这个GUI工具要简单的多。
- 27、新手就不要指望看了这本数就会设计游戏了，感觉这书是给从来没玩过游戏但是想设计游戏的人看的。
- 28、读过在游戏设计方面最落地的一本书，人人都能对游戏评头论足，但不是人人都能说清甚至设计游戏的，很难从游戏表象中抓取本质，这也是游戏难于设计的地方，本书从特定的角度基本解决了这个问题，可能是文化的原因，本书内容非常难懂（文字背后的思考，为什么），也就是看了极其难以用到实际工作中，身边的策划也不会从本书的思考角度交流如何设计，一遍遍的阅读尝试，可以看到文字后面归纳、经验、方案，这是很有营养的一部分，盼着自己能把这种思路、机制、工具用在实战中。

《游戏机制》

29、入门基础

30、游戏中对掉落机制等跟经济相关的进行了算是理论性的描述吧，也在传授一些作者认为的方法，1年前入手的，大概翻了翻，好迷茫的说.....最近正好对这部分内容来了兴趣，然后准备重新读一遍

31、非常好的游戏内部经济论证书籍。需要读第二遍。

32、略过了这书最核心的部分看，对经济机制、游戏平衡有兴趣再说吧..

章节试读

1、《游戏机制》的笔记-第71页

https://www.gitbook.com/book/rulijing/rn_gm-agd/details

2、《游戏机制》的笔记-第210页

法国学者Roger Caillois是最先对目标导向型游戏和自由玩乐型游戏区分的人之一，他在著作《Man, Play, and Games》(1958)中对这两种游戏（以及其他形式的游戏）进行了区分。他用拉丁词汇来为这些不同种类的游戏方式命名：paidia侧重于结构并无条理的娱乐性活动，ludus则侧重于结构井井有条的目标导向型活动。Caillois认为任何游戏都介于这两种活动之间，其中paidia常常体现为孩童式的玩乐，而ludus常常体现为成人式的游戏或体育比赛。传统上，游戏是偏向于ludus一端的。但也有一些游戏（例如角色扮演游戏）同时为玩家提供一些较为自由的、具有paidia特点的游戏方式。需要注意的是，ludus（或称目标导向型游戏方式）并非一定比paidia更好。在一个游戏中同时为玩家提供这两种游戏方式，并达到自然协调的效果是一个重大的设计挑战。

3、《游戏机制》的笔记-第1页

《游戏机制》

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