

《通关！游戏设计之道（第二版）》

图书基本信息

书名：《通关！游戏设计之道（第二版）》

13位ISBN编号：9787115431779

出版时间：2016-10

作者：[美]Scott Rogers

页数：438

译者：孙懿,高济润

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

《通关！游戏设计之道（第二版）》

内容概要

本书以诙谐的语言讲述了游戏设计的整个流程，包括剧情、设计文档、游戏策略、人物角色、玩法等内容，100多张趣味盎然的卡图手绘图，不仅给读者带来视觉享受、阅读快感，还有助于理解游戏设计的制作奥秘；同时书中也细述了游戏中的常见错误。相对于第1版，书中诸多案例都进行了更新。

《通关！游戏设计之道（第二版）》

作者简介

Scott Rogers

迪士尼创意师，曾任THQ创意经理。代表作有《吃豆人世界》《魔界英雄记》系列、《战神》《描绘生命》系列以及《暗黑血统》等。图灵公司曾对其做过访谈：<http://www.ituring.com.cn/article/63932>。

译者简介：

孙懿

曾奋斗在游戏设计一线，亲眼见证中国手游从MTK时代飞跃到智能机时代。现在的斜杠族：品牌策划 / 商务拓展 / 产品经理 / 自媒体博主 / 译者 / 有声书主播。游戏设计思维依然贯穿在工作生活中的方方面面，让生活更多彩。

高济润

自幼酷爱游戏，因为想做游戏而选择了软件行业，但最终憾未遂愿。希望本书能给更多有志于此的同好带来帮助，而不会像本人当年一样“空有一腔热血而无门抛洒”。

书籍目录

第1关 欢迎，小白!	1
第1关的攻略与秘籍	17
第2关 创意	18
第2关的攻略与秘籍	30
第3关 给游戏编个故事	31
第3关的攻略与秘籍	50
第4关 会做游戏,但会写文档吗	51
第4关的攻略与秘籍	72
第5关 3C之一——角色	74
第5关的攻略与秘籍	104
第6关 3C之二——镜头	105
第6关的攻略与秘籍	129
第7关 3C之三——操作	130
第7关的攻略与秘籍	143
第8关 符号语言——HUD和图标设计	144
第8关的攻略与秘籍	167
第9关 关卡设计	168
第9关的攻略与秘籍	202
第10关 战斗的要素	204
第10关的攻略与秘籍	237
第11关 所有人都想要你的小命	239
第11关的攻略与秘籍	276
第12关 机关中的其他重要元素	277
第12关的攻略与秘籍	299
第13关 力量与你同在	300
第13关的攻略与秘籍	317
第14关 多人游戏——越多越开心	318
第14关的攻略与秘籍	328
第15关 皆大欢喜：计费点	329
第15关的攻略与秘籍	335
第16关 音乐里的音符	3 3 6
第16关的攻略与秘籍	345
第17关 过场动画，或者说根本没人看的东西	346
第17关的攻略与秘籍	353
第18关 最难的关底	354
第18关的攻略与秘籍	365
奖励关1 单页说明书模板	368
奖励关2 十页说明书模板	371
奖励关3 游戏设计文档模板	383
奖励关4 故事主题中型列表	389
奖励关5 游戏类型	390
奖励关6 场景大列表	398
奖励关7 机关和陷阱	401
奖励关8 敌人设计模板	403
奖励关9 Boss设计模板	404
奖励关10 吸引人的宣讲稿	405
奖励关11 成就解锁：如何做美味的香辣酱	414

致谢：关于撰写第2版我所学到的一切 416

《通关！游戏设计之道（第二版）》

精彩短评

- 1、很简单易懂的书，适合想从事游戏行业的人入门。最后几页的奖励页最干货，总结了游戏分类和机关设计。
- 2、很有意思，非常不错
- 3、出了第二版之后重看，有一种瞬间失色的感觉。完全不记得为什么读第一遍的时候会觉得很有收获，光是语言就给我造成了很大的阅读障碍——私以为分不清口语和书面语体并不是什么值得骄傲的事情。不过内容中规中矩，适合初学者以及业余爱好者。

《通关！游戏设计之道（第二版）》

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