

游戏设计梦工厂



[游戏设计梦工厂_下载链接1](#)

著者:Tracy Fullerton (特雷西·富勒顿)

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-4

装帧:平装

isbn:9787121284663

《游戏设计梦工厂》是南加州大学互动媒体及游戏专业的系主任特雷西·弗雷顿教授的经典著作。作为一本将现代游戏工业与先进教学体系完美融合的书籍，通过《游戏设计梦工厂》你将学会“以体验为中心”的设计哲学和围绕这一核心的一系列设计方法及工

具。跟随《游戏设计梦工厂》中精心设计的练习，有毅力的游戏设计师不需要编程或艺术专业知识就可以按部就班地完成真实游戏的设计。《游戏设计梦工厂》内容全面，细致而系统地讲解了游戏设计和制作的过程。

从了解游戏设计师的角色及游戏的结构开始，到游戏的正规、戏剧和动态元素，再到游戏的原型制作和游戏测试，直到游戏的打磨、发行和游戏制作，覆盖游戏设计的方方面面，适合不同阶段的游戏设计师。

作者介绍:

Tracy

Fullerton是一位饱受赞誉的游戏设计师和教育者，她的从业经验超过十五年。她在近期赢得了IndieCade 2013的Trailblazer奖，这是对她在独立游戏社区中的突出贡献的嘉奖。Tracy是南加州大学电影学院互动媒体及游戏系的主任和教授，这个专业在普林斯顿的北美游戏设计专业排行榜上高居第一。

目录: 第一篇 游戏设计基础 · 1

第1章 游戏设计师的角色 3

和玩家站在同一阵营 3

热情和技巧6

以玩法为核心的设计流程 12

你应该知道的设计师 14

迭代设计过程18

为革新而设计 24

总结 24

设计师视角: CHRISTINA NORMAN25

设计师视角: WARREN SPECTOR28

扩展阅读 30

章末笔记 30

第2章 游戏的结构 31

《钓鱼》和《雷神之锤》 31

让玩家投入39

什么是谜题? 40

这部分的总结 47

定义游戏 48

超越定义 49

总结 51

设计师视角: Jane McGonigal · 52

设计师视角: Randy Smith55

扩展阅读 57

章末笔记 57

第3章 使用正规元素58

玩家 58

有说服力的游戏66

目标 69

操作 75

规则 77

资源 81

冲突 87

边界 88

结果 90

总结 91
设计师视角: Tim LeTourneau · 92
设计师视角: Matt Korba 94
扩展阅读 96
章末笔记 96
第4章 运用戏剧元素 97
挑战 97
玩 102
故事预设 105
角色 108
故事 112
互动式叙事的两大误区 114
构建世界 115
情节发展 116
总结 120
设计师视角: DR. RAY MUZYKA · 121
设计师视角: DAGLOW · 123
扩展阅读 125
章末笔记 125
第5章 活用动态的游戏系统126
游戏作为一个系统 126
系统动态 130
解构Set 131
与系统进行互动 146
对话WILL WRIGHT150
调整游戏系统 155
总结 156
设计师视角: Alan R Moon · 157
设计师视角: Frank Lantz · 160
扩展阅读 162
章末笔记 162
第二篇 设计一款游戏 · 163
第6章 概念设计 165
获得灵感 165
头脑风暴技巧 168
其他方法 171
实验性游戏玩法172
修改和优化178
EA的预制作工坊 179
把创意转化成游戏 184
游戏的想法来自何处? 186
如何从焦点小组中得到最大收获 · 189
结论 191
设计师视角: 陈星汉193
设计师视角: Josh Holmes 196
扩展阅读 198
章末笔记 198
第7章 原型 199
制作原型的方法 199
第一人称射击游戏原型设计 205
“失败”的原型设计过程与其他故事 · 207
万智牌的设计进化 · 216
使你的实物原型更好 233
超越实物原型 233

总结 234
设计师视角：JAMES ERNEST · 235
设计师视角：KATIE SALEN 238
扩展阅读 240
第8章 软件原型 241
软件原型的种类 241
游戏设计中软件原型的使用 · 248
游戏感觉的原型 252
制作《云》的原型 · 256
有效的界面设计 264
制作原型的工具 266
总结 270
设计师视角：David Perry · 271
设计师视角：Elan Lee 274
扩展阅读 276
章末笔记 277
第9章 游戏测试 278
游戏测试和迭代设计 279
招募游戏测试者 279
进行游戏测试 282
“典型玩家”的反馈如何帮助你避免错误？ · 283
一个用户测试的例子：《帝国时代2：国王时代》 285
游戏测试的方法 289
游戏测试入门：别死抱着这些规则！ 290
我们为什么玩游戏 · 297
记笔记 301
基础可用性技术 303
数据收集 304
游戏设计中的度量 · 305
游戏测试练习（实践） 310
结论 311
扩展阅读 312
章末笔记 312
第10章 功能性、完成度和平衡性 313
你要测试的是什么？ 313
你的游戏具备功能性吗？ 315
你的游戏内部完备了吗？ 316
你的游戏平衡吗？ 323
和Rob Pardo的交谈 337
模块化思维 345
结论 346
设计师视角：Brian Hersch 347
设计师视角：Heather Kelley · 350
扩展阅读 352
章末笔记 352
第11章 乐趣性和易用性 353
你的游戏是否乐趣十足？ 353
改进玩家的选择 361
调整和平衡：人类对抗机器人 375
乐趣杀手 381
超越乐趣 386
你的游戏是否易用？ 387
将声音作为一种游戏反馈设备 388
结论 392

设计师视角: Robin Hunicke • 393
设计师视角: Lorne Lanning • 397
扩展阅读 399
第三篇 像一名游戏设计师一样工作 • 401
第12章 团队结构 403
团队结构 403
开发团队 405
申请游戏设计师职位 407
发行商团队 416
团队档案 419
齐心为设计 421
团队建设 421
团队沟通 422
结论 423
设计师视角: NAHIL SHARKASI • 424
设计师视角: MATT FIROR 426
你的游戏平衡吗? 323
和Rob Pardo的交谈 337
模块化思维 345
结论 346
设计师视角: Brian Hersch 347
设计师视角: Heather Kelley • 350
扩展阅读 352
章末笔记 352
第11章 乐趣性和易用性 353
你的游戏是否乐趣十足? 353
改进玩家的选择 361
调整和平衡: 人类对抗机器人 375
乐趣杀手 381
超越乐趣 386
你的游戏是否易用? 387
将声音作为一种游戏反馈设备 388
结论 392
设计师视角: Robin Hunicke • 393
设计师视角: Lorne Lanning • 397
扩展阅读 399
第三篇 像一名游戏设计师一样工作 • 401
第12章 团队结构 403
团队结构 403
开发团队 405
申请游戏设计师职位 407
发行商团队 416
团队档案 419
齐心为设计 421
团队建设 421
团队沟通 422
结论 423
设计师视角: NAHIL SHARKASI • 424
设计师视角: MATT FIROR 426
游戏发行业务 483
结论 486
设计师视角: KEITA TAKAHASI 高桥庆太 487
设计师视角: GRAEME BYALESS 489
扩展阅读 491

章末笔记 492
第16章 如何带你的创意进入游戏 493
在发行公司或开发公司找一份工作 493
提案你的创意 497
独立开发 500
结论 500
设计师视角: Erin Reynolds 501
设计师视角: Asher Vollmer 504
扩展阅读 505
结语 506
• • • • • ([收起](#))

[游戏设计梦工厂_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

设计

游戏策划

产品设计

game-design

game

科学

评论

读过这本书的入行的新人们，可以豆油一起搞个兴趣小组啊。。。。

有些人评价很低，但是我倒是不这样觉得。我看过的比较系统的游戏设计教材中这本应该是写得最好的那几本。翻译上虽然请的都是眼熟的人了，陈潮宋雅文等，但是其实在校对和一些特殊词上还是有待商榷。期间最喜欢看的就是各个设计师个人的访谈，往往会很有价值。内容中对于游戏设计分析的基本思路很好。

合适新手入门，对于整个游戏的研发过程有一个比较好的了解。

西海岸有迪哥的梦，不知道他还记得不

第一本译作，打个广告吧。

有的时候觉得也许可以去搞游戏……毕竟从七岁开始搞到现在

本书提供了需要成为游戏设计师需要了解的很多基础知识，并且对游戏产业的各个环节进行了简单的介绍。书中穿插了一些知名游戏制作人的访谈，让这本书看起来有点像杂志。感觉有些章节组织得不够严密，或者挖掘得不够深入，有点浮光掠影。而且作者一直提醒你不要做什么，应该怎样做。尽管她的建议是行业先辈的经验之谈，还是有点烦人。那些游戏设计师的建议总结下来就是不要害怕尝试和交流。还有些劝退口气，除非你觉得自己是个大马力机器，充满了激情和干劲，最好不要入这行。看来在哪里混口饭吃都不容易。从作者的描述看，这个行业是劳动和资本密集型产业，看来以后在中国会得到很好的发展。

挑章节读的，前面对游戏元素的分类对游戏设计很有帮助

翻译的不行

整体很不错，对于系统化认识游戏设计很有帮助。唯一不足在于部分章节的翻译不准确

，需要配合英文原版才能理解。

很好地入门书，介绍了设计开发的全过程及过程中的指导思路

开始读觉得“很有用”，慢慢深入读觉得“有些冗余”，未来希望再“有针对性”阅读。书中有很多成功人士案例，部分没有详读，待有针对性阅读。

这本书读了好几遍，每次读都会有新的体会。往往是在设计过程中遇到瓶颈，再来读一些相关段落，又能有新的解决思路。随着行业从纯粹的数值导向变成开始逐步重视玩法，这本书的体验为先的设计思路会反映在更多的游戏中。

USC教材书，值得多看几遍，多想，才能更加深入理解game design

一本很不错的入门介绍书，尤其是对话设计师的部分。一直在摸爬打滚寻找，终于能看到一些想法和自己一样的人了。

非常非常基础

四平八稳的通识教材，感觉整体比《游戏设计基础》好一些，与正文互为补充的业内访谈与个人专栏算是特色。最后一部分的翻译水平滑坡明显。

这是我系统入门的第一本书籍，结合之前的经验来看，理解起来是比较容易的。算是给我之前的积累做了梳理和总结，也提点到很多未注意到的方面，所以这本书作为我的入门完全够了，我从中收获了很多。

我认为目前国内业界就是缺少这种踏实的风范，踏踏实实搞清楚基础原理，恐怕是最重要的。基础不闹靠，建树再高恐怕也得跨。本书前部分主要侧重于一些规范化的术语，

而这些规范化的术语能用于准确沟通交流信息，你就说人家基础了。

挺好的，不知道为什么有这么多人打低分，做游戏一定要先把基础打好。而且陈星汉是信仰啊！

[游戏设计梦工厂_下载链接1](#)

书评

2008年，一款名为《Braid》（中译名：时空幻境）的游戏登陆Xbox，并在Gamespot获得9.5的极高评分。这款由Jonathan Blow花费四年时间打磨而成的游戏，以华丽厚重的油画风格，讲述了与后悔有关的故事。在这款游戏中，提姆需要通过一扇一扇的门，最后寻找到公主。不用担心犯错，提
...

[游戏设计梦工厂_下载链接1](#)