

造物理论



[造物理论_下载链接1](#)

著者:腾讯游戏天美工作室群

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-7

装帧:平装

isbn:9787121289774

《造物理论——游戏关卡设计指南》浓缩了多位来自腾讯的业界最优秀的游戏设计师、关卡设计师的设计经验的精华，从关卡制作的深度和广度上做了详尽的介绍和深入剖析，通过每一位设计师把自己的宝贵经验用贴近读者的平铺直叙的方式表达出来，让玩家

在与设计师的对话中打通关卡设计的任督二脉，带领读者完成一次关卡设计的成长之旅。

《造物理论——游戏关卡设计指南》核心内容涉及关卡设计理念、关卡设计方式方法，以及一些常见的关卡分析与背后的理论体系，涵盖的学科也比较广泛，既涵盖了游戏业内的理论体系知识，也涵盖了部分用户心理学，甚至建筑学知识，对于拓宽读者的视野也有很大的帮助。

《造物理论——游戏关卡设计指南》是一本真正意义上的干货型读物，里面的所有内容真诚而权威，集合了多位业内优秀且资深设计师的多年经验总结下来的精华，图文并茂，印制精美，在此推荐给广大的游戏设计爱好者、从业人员，以及所有对游戏关卡感兴趣的人员，即使把它当成一本闲暇时间的读物，也能让人受益匪浅。

作者介绍:

傅裕

2014年加入腾讯天美工作室，目前负责《天天酷跑3D》项目的关卡及玩法设计工作。从关卡与玩法设计起步，一步步探寻游戏设计艺术。负责本书中电影化叙事，以及BOS S战设计部分的撰写。望与君共勉，共同成长。

龙飞

2009年进入游戏行业,先后经历了AAA级主机游戏、大型mmoArpg游戏、手机游戏的开发与制作工作，在不同类型、不同平台游戏的开发上有丰富的设计和开发经历，也见证了整个游戏行业在这些年中的变迁，在游戏玩法和游戏关卡相关模块开发和设计方面的经验尤其丰富，在游戏性、游戏乐趣性方面有自己独到的见解。负责本书中FPS游戏关卡解析和MDA分析体系的撰写。

沈晓骅

2011年加入腾讯，在移动游戏元年，担任了《qq餐厅移动版》、现象级长青游戏《天天酷跑》的主策工作。近期致力于酷跑品牌新产品的打造，致力于给中国玩家带来最优秀的跑酷游戏体验。

朱旭峰

2010年加入维塔士，参与了《Generator Rex: Agent of Providence》《英雄无敌6：黑暗之影》《吸血牙妹》游戏项目；2013年7月加入DeNA，参与了《热血兄弟：台湾》《亿齐发》《妖精的尾巴：启程》游戏项目；2015年3月加入腾讯，参与了《天天酷跑》游戏项目。

邢明哲

2014年进入腾讯，先后负责《天天酷跑》及《天天酷跑3D》的关卡设计。在休闲游戏的关卡设计上有丰富的经验，擅长关卡的心流设计。

杨程

2011年入行，尘世中一个迷途小策划，告别在Gameloft动作类关卡游戏的相关项目制作的日子后，来到梦想之都——腾讯。

参与过的原创项目有：横版射击游戏《N.O.V.A

3》(Java)、横版动作类跑酷游戏《Spider-man: Ultimate Power》(Android)、横版动作类游戏《The Amazing Spider-man 2》(Android)、趣味小游戏《Ninja Up》(iOS)、横版关卡动作游戏《Scrat Advanced》(Android)。

夏伟

2006年入行从业，在以关卡设计为主的游戏从业经历里摸爬滚打至今刚好十年，从国内不知名的小公司到维塔士、Gameloft、育碧、2K等外企，再到国内一线大厂腾讯，从主机游戏、掌机游戏、网络游戏到手机游戏，参与的射击游戏项目较多，其他诸如赛车游戏、动作游戏等也都有一定的项目经验。

参与过的主要项目有：网络射击游戏《逆战》《无主之地OL》、主机动作射击游戏《细胞分裂：黑名单》、掌机战术射击游戏《幽灵行动：猎食者》，以及赛车游戏《怪物卡车：毁灭之路》《GT Racing》和动作游戏《变形小雷神之刺客》等。

目录: 01 《天天酷跑》的关卡设计之道 1

1.1 整体结构之“张弛有度” 2

1.2 整体结构之“循序渐进” 4

1.3 单关结构的设计门道 7

1.4 关卡设计小技巧 8

02 7天创造世界 13

2.1 第1天：概念设计 (Concept Design) 14

2.2 第2天：塑造核心玩法 (Building Core Gameplay) 19

2.3 第3天：绘制关卡蓝图 (Design Level Layout) 22

2.4 第4天：搭建灰盒模型 (Building Gray Box) 24

2.5 第5天：如何制作FPP 25

2.6 第6天：团队与量产 (Team Production) 30

2.7 第7天：优化打磨 (Optimization 和 Polish) 3

03 设计之下，技巧至上 33

3.1 操作与反馈 34

3.2 风险与回报 40

3.3 节奏与情绪 47

3.4 元素与组合 60

04 打开潘多拉的魔盒 71

4.1 游戏电影化的定义 72

4.2 《神秘海域》游戏电影化设计的叙事设计 73

4.3 《神秘海域2：纵横四海》游戏电影化实例分析 78

4.4 总结 80

05 关卡设计之以小见大 83

5.1 广度和深度 84

5.2 第1关主题：基础操作+精灵互动 85

5.3 第2关主题：延时机关+弹簧+滑行绳索+上升藤蔓 87

5.4 关卡节奏性 90

5.5 可读性 (可传达性) 92

5.6 总结 98

06 可能是FPS史上最经典的关卡 99

6.1 CALL OF DUTY 系列的历史 100

6.2 CALL OF DUTY 经典单人关卡：秘密潜入 (Walk Through) 101

6.3 “秘密潜入”关卡复盘 109

6.4 CALL OF DUTY 经典的多人关卡：CROSSFIRE 分析 115

6.5 总结 123

07 游戏Boss养成计划 125

7.1 在设计Boss前需要准备的事情	126
7.2 Boss设计流程——一场漫长的战斗	128
7.3 Boss玩法设计	135
7.4 关卡与场景	139
7.5 Boss战流程设计	140
7.6 试玩与反馈，持续优化	142
7.7 总结	143
08 MDA分析模型	145
8.1 什么是MDA模型	146
8.2 MDA的三个层次	147
8.3 MDA实战分析——马里奥的MDA分析	151
8.4 总结	153
09 《超级马里奥》的心流设计	155
9.1 什么是“心流”	156
9.2 玩家能力与挑战相匹配	157
9.3 情绪与节奏的波动	161
10 动手做DEMO	165
10.1 安装编辑器	166
10.2 绘制关卡平面地图	167
10.3 搭建地面和天光	173
10.4 搭建三层地基与墙壁	179
10.5 做出连接楼梯，强化内饰与关卡辨识度	191
10.6 放置路径节点与可拾取物品	197
10.7 运行游戏	203
附录A 像“蘑菇”那样思考	207
· · · · ·	(收起)

[造物理论_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏策划

游戏开发

游戏

关卡设计

中国

非小说

game

评论

被人推荐了所以买来一看，因为作者太多了感觉更像干货合集（拆开看很多文章还是有能启发人的内容的，但是有重复，而且连贯性不高）。还有这样的“文集”性质的书定价79块也有点太贵了...

里边可能唯一有价值的就是一段关卡分析和MDA模型的介绍。但其他的依然是垃圾。

反馈、张弛、目标为玩家的心流体验、帮助玩家完成挑战而非制造麻烦。

2019#82nd。公众号文章汇编，一些观点还不错。

有几点深受启发，不过有点过于偏方法论

关卡的本质在于细分任务。

还行，是有一些有意义内容的，可以给刚入职的新人看看，加深他们对行业的了解。

典型的“小王啊，我们项目组要出一本书，你看活不多的时候有空写写。”大半篇目敷衍了事，个别文章有一读的价值。整体而言，非常不上心，一些图片连游资网的水印都没去掉。部分篇目是博客旧文，部分篇目编译了老外的文章。公司买的话可以看看，个人不推荐买，纯粹浪费钱。

碎片化“干货”合集，唯一有水准的部分是龙飞写的fps关卡分析的那章和MDA模型概念的那章，其它的“干货”都太水了

比较水的一本书, 应该是把腾讯游戏学院的博客拼凑出来写的. 因此对新手比较友好, 对于游戏行业的理解倒是有所加深

多人编撰太过杂乱，不成体系，内容得自己具有基础的设计思想才会有所收获

干货还是不少的，全彩印刷，纸张也不错。但是单纯从内容量来看的话，69的价格一点高。。

与之前的《创世学说》相比，这本书内容还要更差一些，文章东拼西凑，章节的结构混乱，甚至连书中截图的水印都没有去掉。整体内容感觉仅仅是对其他游戏关卡做了非常浅显的分析，有用的内容几乎没有。大部分书中提到的东西在网上都能找到类似的文章。非常不推荐。

[造物理论 下载链接1](#)

书评

[造物理论 下载链接1](#)