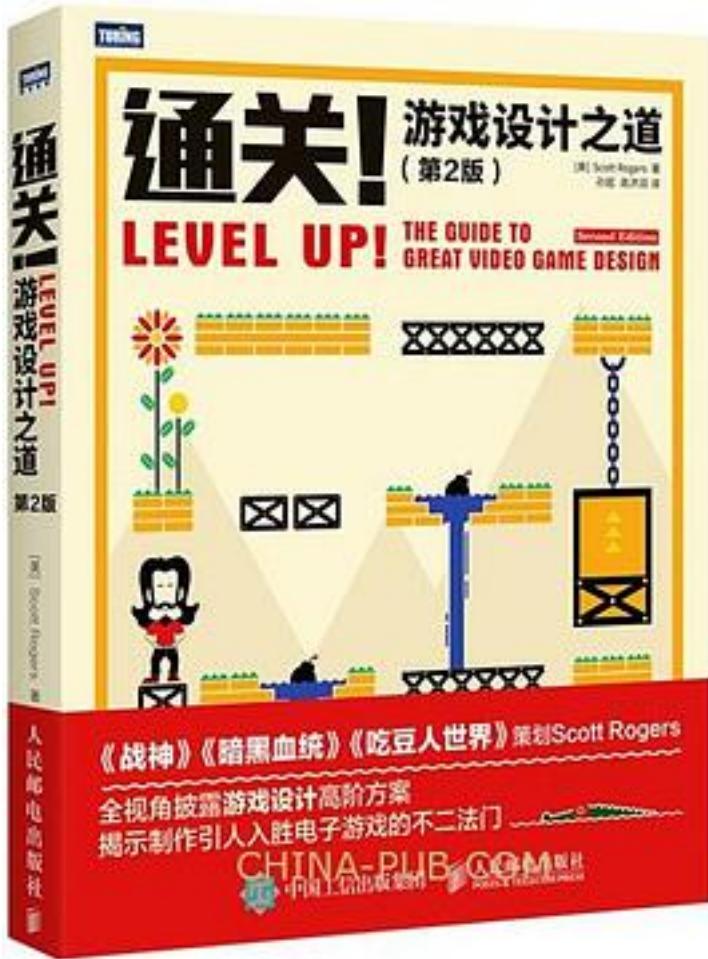


通关！游戏设计之道（第二版）



[通关！游戏设计之道（第二版）下载链接1](#)

著者:[美]Scott Rogers

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2016-10

装帧:平装

isbn:9787115431776

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。

作者介绍：

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”。

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	336
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
• • • • • (收起)	

[通关！游戏设计之道（第二版）](#) [下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

游戏策划

设计

游戏开发

艺术

软件开发

计算机

评论

这书还行吧但不是我需要的……说得更明确一点就是，书里讲的内容，对于任何一个像我这样的老玩家而言，并没什么特别的惊喜……

超级有趣（注释卖萌）

不做游戏也依然充满动力看下去~（毕竟手绘图太好玩儿）作者是战神的设计师（PS2时代真的杀出一条血路）牛逼！虽然我今生和这个行业是无缘了
不过会一直带着热爱的心玩到老的猛点头（
现在有更多的会要开就有更多的时间看书。。这已经是我这个学期利用开会时间看完的第四本书了。。。）

内容覆盖非常详尽的一本游戏设计领域的通识读物，适合放手边随时翻阅。

很细致，可谓手把手的教大家设计出属于自己的游戏（或者是理清自己的思路），配图很可爱以及风趣幽默。很适合初级的游戏设计者以及想要成为leader的游戏设计者以及想要尝试传统3A的游戏设计者，以及初步尝试玩游戏的新手玩家。总之一本很不错的入门书，阅读体验很愉快，虽然并没有真的学到什么（除了改良版的辣椒酱），不过也帮我理清了思路可以正式开始了。没有满星是因为看样子他更喜欢龙与地下城而不是上古卷轴，在我这里扣分了不好意思任性了。

整合了一遍策划课上学的东西

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。

比较平淡的设计手册，行文以GDD为线索，陆续展开各个组成部分，末尾提供了一些参考文档，可见是类似教材的东西。除了游戏设计入门之外，最大的作用或许在于当一个分析用的文本，可以呈现一个「成熟」的商业游戏开发者主要在考虑些什么，在设计过程中把游戏本身、玩家置放在什么位置上。

读了两页就笑得不行，作者太可爱了

3天看完

没通关（看完）

内容挺多的，算是一本不错的书~~值得一看

不太涉及理念上的东西，而且开发中每个步骤需要的实际技能，类似指导小册子，过于细节实用反而对我来说没什么启发，

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。

有小启发

非常好的游戏设计参考书

“是我在二十多年时光里，遇到的第一本，让我每一页都想放进笔记里的教学书。虽然是教游戏设计，但是阅读这本书的体验，比玩市面上大多数游戏的感觉还要妙。”
+1111

口语化，轻松俏皮。图文并茂，漫画甚至比正文更有趣。作者把书也按照游戏的结构写，每一章就是一个关卡，最后的附件作为通关奖励。很不错的体验。讲的东西都很具体。有些章节的内容显得有点琐碎和苦口婆心，也许真正制作游戏的人才会体会到其中的滋味。作者大多数时候在陈述设计过程中会遇到的问题，就事论事，列一张什么该做、什么不改做的清单，显得有点浅显。作者用迪士尼乐园做比方，还有举他自己设计的关卡做例子，让我感觉游戏设计和园林设计很像。

这本书像《游戏设计艺术》和《游戏设计的236个技巧》的混合体，而且还非常啰嗦。读完收益不大，甚至有点无聊。

老派老牌游戏开发者的反拆级别设计手册，能帮你观察忽视的角度，例如镜头等等；但观点太全不可轻信，可以参考枚举的例子，结合当代游戏作品更会有感受，要敢于跳出这一套思维，游戏设计永无定论。

“除了游戏设计入门之外，最大的作用或许在于当一个分析用的文本，可以呈现一个「成熟」的商业游戏开发者主要在考虑些什么，在设计过程中把游戏本身、玩家置放在什么位置上。”

我其实不太喜欢玩网络游戏，尽管画质音效故事都越来越精美，但整体的乐趣性没了。我指的是不上瘾的那种。不是为了赢，就是体验游戏本身的乐趣。
因为开始看《游戏设计梦工厂》，我也跑过来把五颗星改了，，

[通关！游戏设计之道（第二版）](#) [下载链接1](#)

书评

今天朋友给我推荐了这本游戏设计之道，他是在kindle上买的电子版，我浏览了这本书的大致结构，这本书用通俗的文字深入浅出讲解了在游戏设计上的一些技巧和实用的方法，配以简单明了的插图和表格的形式能够让像我这样的学习游戏设计的学生很快读进去。

从游戏设计这个专业（在欧美如此发达的游戏产业，游戏设计/策划应该已成为一门专

业，有其专门的理论研究）角度看，这本书更多的是教你【如何从事游戏设计这门职业】，而且是【在大公司流水线上设计AAA游戏】，而不是【如何设计出一款好玩的游戏】。作者不愧是游戏业的资深从...

作为一个程序员，我竟然又看完了一本策划书。首先这本书绝对是本好书，作者写的好，很幽默，翻译的也很不错。难得了。应该说这是我读过的策划书籍中最棒的一本了。很多方面都讲得比较通俗易懂，不像好多书，各种大理论。。作者是《战神》的策划，内容是绝对有保证的。。这个...

主要主机、3A类游戏，对国内的手游、棋牌游戏的开发者不太有借鉴意义。但本身书还是很有趣的，借用一位豆友说的“是一部素材库”，翻译得也很走心。作者是一位很有经验的游戏开发者，但书中所讲述的内容还是很宽泛，跨度太大，里面单独一个模块拎出来都可以出一本书。同比另...

推荐程度：5星 内容质量：4星 会画画还会讲故事的策划写的书真的好看
先看一段采访：

图灵社区：一个游戏设计方面的菜鸟怎么成长成大师的？有哪些他们必须经过的关卡？

Scott：没错，你必须不断打怪升级，最后打败最终boss（笑）！我不知道我是否可以被称为大师，但是我可以告...

本来想再系统学习一下游戏机制的，没想到偶然看到这本，虽然更多的是说一款游戏由0到1的设计方法，不过写的风趣生动，深入浅出，还辅助有大量手绘，让人对设计理念有了大量的了解，也很不错。

游戏设计包含的细节很多很多，首要一点是，思考玩家需要什么？玩游戏也别光玩...

过去勉强算是个ACG爱好者，虽然对游戏玩得不多，却始终抱有很高的热情，一度想等毕业后到上海烛龙去做游戏剧本作者。尽管该书是从专业游戏设计师的角度为游戏设计的总体流程做了事无巨细的介绍，却同样适合热爱游戏的读者（比如我）。既有专业技术性分析，更大的价值在于点破某...

好书，大道至简！作者能深入浅出，阐述游戏设计之道！亮点：1. 3C的基础设定概念，印象深刻。2. 以有趣图示游戏中机关设定。3. GDD的一页、十页范本。4. 推荐对照英文原版的pdf看，收获更大，没有的话可联系我。

好多内容都明白，但像这样综合在一起出奇不意地呈现出来，却还真是第一次，呈现作者的功力和经验，话说，年头长就是好啊。
呐，有多少游戏都死在策划上，不比死在美工和开发的手里更少吧。再说了，冷饭炒得有水平，也不见得就比凭空织造的差多少。所以，还是重新看看香辣酱吧。

[通关！游戏设计之道（第二版）](#) [下载链接1](#)