

游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘



[游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘_下载链接1](#)

著者:[美]Colleen Macklin（科琳·麦克林）

出版者:电子工业出版社

出版时间:2017-10-1

装帧:平装

isbn:9787121320163

《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》一书从游戏设计的基础概念开始讲到游戏设计中遇到的实际问题，书中以独立游戏的真实案例向读者展现了真正的游戏设计师在拓展游戏能表达的内容时所使用的方法和思路。

《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》分为三个部分：第一部分“概念”，第二部分“过程”，第三部分“实践”。第一部分详述以玩为基础的游戏设计方法的定义和原理。第二部分“过程”离开了游戏设计的概念，着眼于迭代式游戏设计流程中的核心步骤和技术。第三部分“实践”才真正开始做游戏设计。

无论你是在游戏行业闯荡多年的老兵，还是初出茅庐、打算尝试设计自己第一款游戏的小鲜肉，抑或想要了解游戏设计的学生和读者朋友，都可以在《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》中找到属于你的黄金屋。

作者介绍:

目录: 第一部分 概念

第1章 游戏、设计与玩 3

1.1 “玩”的设计的基本要素 7

1.2 从六大基本要素谈无限制的游戏体验 9

1.3 从这里驶向远方 13

1.4 总结 14

1.5 练习 15

第2章 基本游戏设计工具 17

2.1 限制 18

2.2 直接互动和间接互动 21

2.3 目标 24

2.4 挑战 27

2.5 技巧、策略、运气和不确定性 31

2.6 决策和反馈 34

2.7 抽象 38

2.8 主题 41

2.9 讲故事 43

2.10 游戏环境 46

2.11 总结 48

2.12 练习 49

第3章 游戏的种类 51

3.1 竞争类游戏 52

3.2 合作类游戏 57

3.3 技巧类游戏 60

3.4 体验性游戏 61

3.5 运气和不确定性游戏 63

3.6 娱乐性游戏 67

3.7 角色扮演 70

3.8 表演性游戏 73

3.9 表达性游戏 76

3.10 模拟类游戏 78

3.11 总结 80

3.12 练习 82

第4章 玩家体验 83

4.1 行为理论的框架 84

4.2 游戏体验的层次 86

4.2.1 感官层 86

4.2.2 信息层 91

4.2.3 交互层 97

4.2.4 框架层 102

4.2.5 目的层 105

4.2.6 Bartle 的玩家类型之外的体验	107
4.3 总结	107
4.4 练习	109
第二部分 过程	
第5章 迭代式游戏设计过程	113
5.1 迭代设计的起源	114
5.2 四大步骤	117
5.2.1 第一步：概念化	117
5.2.2 第二步：原型	118
5.2.3 第三步：测试	120
5.2.4 第四步：评估	121
5.3 一个重复的过程，而不仅仅是一次循环	122
5.4 失败乃成功之母	123
5.5 总结	124
5.6 练习	125
第6章 设计价值	127
6.1 产生设计价值	129
6.1.1 示例：《乓》的设计价值	130
6.2 案例研究	131
6.2.1 案例研究 1：thatgamecompany 的《风之旅人》游戏	132
6.2.2 案例研究 2：队长的游戏《沙漠高尔夫》	135
6.2.3 案例研究 3：Naomi Clark 的 Consentacle 游戏	137
6.3 总结	139
6.4 练习	140
第7章 游戏设计文档	141
7.1 游戏设计文档	142
7.1.1 示例：《乓》游戏的设计文档	146
7.2 原理图	149
7.2.1 将原理图整合进入游戏设计文档	153
7.3 追踪电子表格	154
7.3.1 概况	154
7.3.2 待议	156
7.3.3 任务清单	156
7.3.4 现有职责	156
7.3.5 素材表	157
7.3.6 已完成的任务	158
7.4 总结	158
7.5 练习	159
第8章 合作与团队	161
8.1 角色和责任	162
8.1.1 服从与自主	163
8.2 时间与资源	164
8.3 团队协议	165
8.4 合作工具	166
8.5 组织会议	168
8.6 合作中的软技巧	169
8.7 解决分歧	170
8.8 读懂失败	171
8.9 总结	172
第三部分 实践	
第9章 概念化你的游戏	175
9.1 为你的游戏构思理念	176
9.2 头脑风暴	177
9.2.1 理念闪约	179

9.2.2 “我们该怎样……” 提出问题	180
9.2.3 名词 - 动词 - 形容词 头脑风暴	182
9.3 动机	183
9.3.1 围绕玩家会去做的主要事情设计	184
9.3.2 围绕约束设计	186
9.3.3 围绕一个故事设计	188
9.3.4 围绕个人经历设计	189
9.3.5 把真实世界抽象化	190
9.3.6 围绕玩家设计	192
9.4 设计价值捕捉动机	193
9.5 总结	194
第10章 原型化你的游戏	197
10.1 原型是可玩的问题	199
10.2 八种原型	200
10.2.1 纸原型	200
10.2.2 物理原型	203
10.2.3 可玩原型	205
10.2.4 美术和声音原型	207
10.2.5 界面原型	209
10.2.6 代码 / 技术原型	211
10.2.7 游戏核心原型	213
10.2.8 完全游戏原型	214
10.3 给你的原型编写文档	215
10.4 总结	216
第11章 测试你的游戏	219
11.1 六种游戏测试	221
11.1.1 内部游戏测试	221
11.1.2 开发者游戏测试	223
11.1.3 朋友和家人游戏测试	225
11.1.4 目标受众游戏测试	226
11.1.5 新玩家游戏测试	227
11.1.6 老玩家游戏测试	228
11.1.7 为原型匹配游戏测试	228
11.2 准备游戏测试	229
11.2.1 选好时间和地点	229
11.2.2 计划游戏测试	230
11.2.3 捕捉反馈	230
11.3 进行一次游戏测试	230
11.3.1 介绍	231
11.3.2 观察	231
11.3.3 倾听	231
11.3.4 讨论	232
11.4 一场游戏测试之后	232
11.5 输入与反馈的不同之处	233
11.6 总结	235
第12章 评估你的游戏	237
12.1 复查游戏测试的结果	238
12.2 需要考虑什么	240
12.3 解释观察内容	241
12.4 概念化解决方案	242
12.4.1 复查	242
12.4.2 孵化	243
12.4.3 头脑风暴	243
12.4.4 决定	243

- 12.4.5 编辑文档 244
- 12.4.6 日程安排 244
- 12.5 总结 244
- 第13章 从设计到生产 247
- 13.1 专题研究：The Metagame 248
- 13.2 专题研究：Johann Sebastian Joust 250
- 13.3 专题研究：The Path 253
- 13.4 专题研究：Queers in Love at the End of the World 255
- 13.5 如何知道设计完成的时间 257
- 13.6 为生产做准备 259
- 13.7 总结 260
- 参考文献 263
- 名词表 273
- [\(收起\)](#)

[游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘_ 下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

游戏开发

游戏迭代设计

设计

评论

泛泛而谈，分析不够深入。提到了很多小游戏，我还没弄明白这个游戏是干什么的，作者又转而去谈下一个类型的游戏了。走马灯转得太快，有点晕。过渡有点生硬。花那么多篇幅，只是在一遍又一遍重复一个设计流程。缺乏重点。看不出这样设计出来的游戏有什么好玩的。

挺好。

概念化和制作的章节里有头脑风暴的一些建议，很受用

[游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘_下载链接1](#)

书评

[游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘_下载链接1](#)