

# 电子游戏概论



[电子游戏概论\\_下载链接1](#)

著者:孙祺舜

出版者:高等教育出版社

出版时间:2009-9-1

装帧:平装

isbn:9787040260748

《电子游戏概论》是职业教育动漫·游戏专业系列教材之一。全书分为四部分，共二十章，第一部分为电子游戏发展概述，将通过电子游戏发展进程中的重要事件与游戏平台，引领学生了解电子游戏的“前世今生”；第二部分为电子游戏类型概述，简述主要的电子游戏的类型、发展、融合及未来的走向；第三部分为电子游戏设计概述，主要结合实例与此前的游戏类型范例，详尽地分析游戏设计的基本思路，并在此基础上对未来游戏的发展态势做基础性的分析；第四部分为电子游戏制作概述，结合众多国内外游戏开发以及游戏公司运营实例，向学生介绍游戏的基本研发、运营模式与理念，并针对有志于从事游戏产业的学生，介绍成为游戏从业人员所需要的基本职业素养以及如何进入相关产业的方式与途径。

全书最后还附有常用电子游戏术语英汉对照表，可供读者参阅。

《电子游戏概论》适用于各级各类动漫、游戏专业学生使用。

为了提供增值服务，《电子游戏概论》同时配套学习卡资源，按照《电子游戏概论》最后一页“郑重声明”下方的学习卡使用说明，可登录<http://sve.hep.com.cn>，并上网学习，下载资源。

《电子游戏概论》采用出版物短信防伪系统，用封底下方的防伪码，按照《电子游戏概论》最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作可查询图书真伪并有机会赢取大奖。

作者介绍:

目录: 第一部分 电子游戏发展概述

第一章 游戏的起源

一、什么是游戏

二、游戏的起源

三、游戏是一种跨物种界限的“次本能”

四、原始社会人类游戏行为的基本演化过程

五、原始游戏的样式与形态及其演变

六、一些古老的游戏

七、游戏的发展与科学技术

思考题

第二章 电子游戏的前世今生

一、与电子游戏诞生相关的重要学者及技术萌芽

二、电子游戏的诞生

三、与游戏发展相关的一些新兴技术的出现

四、《电脑空间》和Atari的兴衰

思考题

第三章 任天堂的兴盛与日本游戏行业的崛起

一、任天堂公司的发展与日本游戏产业的起步

二、任天堂的权利金商业模式以及对早期游戏产业的垄断

三、任天堂早期所遭遇的一系列诉讼

四、任天堂FC时代的几款著名的游戏软件

思考题

第四章 逐鹿与革命

一、世嘉的发展渊源与背景

二、世嘉推出MD主机以及对任天堂的挑战

三、世嘉的软件策略与卡通人物SONIC的问世

四、家用游戏系统，网络概念的先行者

思考题

## 第五章 次世代

### 一、索尼与PlayStation

### 二、传统游戏品牌的溃败与反思

#### 思考题

## 第六章 从单机迈向网络

### 一、世嘉Dreamcast与游戏主机的网络化进程

### 二、微软X.BOX与XBOX.Live在线服务

### 三、索尼与DVD标准

### 四、任天堂Wii与游戏网络社区

#### 思考题

## 第七章 便携式游戏系统

### 一、便携式游戏系统的雏形

### 二、便携式游戏系统的发展期

### 三、便携式游戏系统的成熟期

#### 思考题

## 第二部分 电子游戏类型概述

## 第八章 角色扮演游戏

### 一、角色扮演游戏的简述

### 二、角色扮演游戏的发展

### 三、角色扮演游戏的分类

### 四、角色扮演游戏的设计基本要素

### 五、角色扮演游戏的发展趋向

#### 思考题

## 第九章 冒险游戏

### 一、冒险游戏简述

### 二、冒险游戏的基本类型

### 三、动作冒险游戏的发展

### 四、文本冒险游戏

### 五、冒险游戏设计的基本要素

### 六、文本冒险游戏的发展趋势

#### 思考题

## 第十章 战略游戏

### 一、战略游戏简述

### 二、回合制战略游戏

### 三、即时战略游戏

### 四、战略游戏设计的基本要素

### 五、战略游戏的发展趋向

#### 思考题

## 第十一章 格斗游戏

### 一、格斗游戏简述

### 二、格斗游戏的基本形态

### 三、平面卷轴格斗游戏

### 四、三维空间移动格斗游戏

### 五、格斗游戏的基本设计要素

### 六、格斗游戏的发展趋向

#### 思考题

## 第十二章 第一人称射击类游戏

### 一、第一人称射击类游戏简述

### 二、第一人称射击类游戏的发展阶段

### 三、第一人称射击类游戏的种类划分

### 四、第一人称射击类游戏的基本设计要素

### 五、第一人称射击类游戏的发展趋向

#### 思考题

## 第三部分 电子游戏设计概述

### 第十三章 游戏性

一、从历史角度看游戏性

二、游戏性简述

三、游戏性的基本要素

思考题

### 第十四章 游戏设计的基础情感要素

一、游戏模型

二、游戏的情感世界

三、游戏的行为系统

思考题

### 第十五章 基础关卡设计概述

一、什么是关卡设计

二、关卡设计的基本要素

三、关卡设计流程

思考题

### 第十六章 人工智能技术基础概述

一、人工智能的定义

二、人工智能在游戏产业的应用现状

三、基础人工智能技术简介

思考题

### 第十七章 未来游戏的发展趋势

一、置入感的深化

二、交互性的增强

三、网络化

思考题

### 第四部分 电子游戏制作概述

### 第十八章 游戏开发模式

一、早期的游戏开发模式及演变

二、现代软件工程与统一建模语言

三、现代电子游戏的开发模式

思考题

### 第十九章 游戏开发的流程

一、游戏策划阶段

二、游戏设计阶段

三、编程、制作阶段

四、测试阶段

五、游戏审批、分级阶段

六、产品发布与维护阶段

思考题

### 第二十章 游戏公司、游戏开发团队基本构架

一、公司组织架构

二、游戏研发项目组织架构与工作职责

思考题

### 附录 常用电子游戏术语英汉对照表

参考文献

• • • • • ([收起](#))

[电子游戏概论\\_下载链接1](#)

标签

电子游戏

游戏

即可) 诚信可靠

全网最大娱乐平台<http://mfpy.net/> (复制粘贴

评论

全网最大娱乐平台<http://mfpy.net/> (复制粘贴 即可) 诚信可靠

-----  
[电子游戏概论\\_下载链接1](#)

书评

P34, 《超级马里奥兄弟》的确切类型为平台跳跃 (或称平台动作), 而非书中所写的ACT。  
P35, 《魂斗罗》应该是动作射击, 而书中写的是ACT, 但下面的介绍中又写的是动作射击, 前后矛盾, 不够严谨。  
P51, 本页讲的是PS平台, 但为何摆一张PSP版《山脊赛车》的封面图出来?  
P58, 文...

-----  
[电子游戏概论\\_下载链接1](#)