

游戏设计师修炼秘笈



[游戏设计师修炼秘笈_下载链接1](#)

著者:Brenda Brathwaite

出版者:机械工业出版社华章公司

出版时间:2011-6-10

装帧:平装

isbn:9787111342953

《游戏设计师修炼秘笈》是一本训练游戏设计师的书籍，旨在启发、提高读者的头脑风暴能力和游戏设计技能。全书充满了令人愉悦的、有趣的以及有挑战性的练习，每一章都涵盖了来自真实业内经验的对游戏设计师来说很重要的主题。每一章在讲解了主题之

后会提供五个“挑战”，每个“挑战”都可在两个小时内完成，以便读者在该领域内对素材进行实践、探索主题并且扩展知识。同时每一章还包含了10个“非数字短述”，可以进一步提高读者的技能水平。

本书有助于游戏设计师、爱好者以及游戏设计专业的学生提高自己的游戏开发技能水平。

作者介绍:

作为视频游戏行业的一位从军26载的老兵，Brenda Brathwaite既是一位游戏设计师，也是沙瓦那艺术与科学学院交互设计与游戏开发系的系主任。她曾参与过22个世界知名游戏项目，包括获奖的角色扮演游戏——《巫术》系列及战略角色扮演游戏——《铁血联盟》系列。Brenda是国际游戏开发者协会（International Game Developers Association）的理事，而且是一位热诚的反审查提倡者。她经常在大学里和会议上演讲，根据Ernest Adams在2007年为《Next Generation》杂志所撰写的文章，Brathwaite是当今在视频游戏开发领域持续服务时间最长的女性。她是《Sex in Video Games》的作者。

Ian Schreiber已入行8年，最初是个程序员，而后成为游戏设计师。他参与过5个游戏的开发，包括《Playboy:the Mansion》和任天堂DS版的《Marvel Trading Card Game》等。他还为两家《财富》500强公司开发过培训/模拟游戏。Ian在俄亥俄大学、哥伦比亚州立社区学院和沙瓦那艺术与科学学院教授游戏设计与开发课程。

目录: 译者序

前言

作者简介

第一部分 构件

第1章 基础知识1

1.1 什么是游戏设计1

1.1.1 要尊重玩家1

1.1.2 有意义的决定2

1.2 游戏设计的误解3

1.3 设计的类型3

1.4 游戏是什么4

1.5 游戏的核心4

1.6 点子来自何方6

1.7 学习游戏设计7

1.8 游戏设计中的通用术语8

1.9 游戏设计的方法10

1.10 交互设计12

1.11 游戏设计的约束13

1.11.1 视频游戏的约束13

1.11.2 非数字约束14

1.12 克服设计师的障碍15

1.12.1 限制（或不限）某个资源15

1.12.2 与朋友交互15

1.12.3 弄混游戏顺序16

1.12.4 除掉一条规则16

1.12.5 使用“两倍规则” 16

1.13 资源16

第2章 游戏设计原子	17
2.1 游戏状态和游戏视图	17
2.2 玩家、化身及游戏块	18
2.3 机制	19
2.4 动态	20
2.5 目标	20
2.6 主题	20
2.7 哪个先来	21
2.8 组成整体	21
2.9 挑战	22
2.9.1 挑战1——路径	22
2.9.2 挑战2——它是我的	23
2.9.3 挑战3——当我找到你的时候	24
2.9.4 挑战4——把它捡起来	24
2.9.5 钢铁设计师之挑战5——没有边界的战争	25
2.10 资源	26
第3章 谜题设计	27
3.1 谜题的基本特征	27
3.2 是什么让谜题有趣	28
3.3 谜题类型	28
3.3.1 谜语	28
3.3.2 横向思维	29
3.3.3 空间推理	30
3.3.4 模式识别	30
3.3.5 逻辑	30
3.3.6 探索	31
3.3.7 物品使用	31
3.4 关卡设计和谜题设计	32
3.5 人人为我，我为人人	32
3.6 挑战	34
3.6.1 挑战1——拆弹惊魂	34
3.6.2 挑战2——这不仅是迷宫	35
3.6.3 挑战3——密码是什么	36
3.6.4 挑战4——电击谜题	37
3.6.5 钢铁设计师挑战5——玩《New Eleusis》（现场）	37
3.7 非数字短述	38
3.8 资源	39
第4章 从数字转变成物理	40
4.1 实际应用	40
4.2 如何入手	40
4.3 挑战	41
4.3.1 挑战1——选取一个游戏，任何游戏	41
4.3.2 挑战2——大规模双玩家离线卡片游戏	42
4.3.3 挑战3——二战：桌面RPG	43
4.3.4 挑战4——“急动”棋盘游戏	44
4.3.5 钢铁设计师挑战5——你会喜欢那样的游戏吗（现场）	45
4.4 非数字短述	46
第二部分 机会和技能	
第5章 机会的元素	48
5.1 游戏中的机会元素（骰子数）	48
5.1.1 延时或防止可解性	48
5.1.2 让游戏对所有玩家都“有竞争力”	48
5.1.3 增加多样性	49
5.1.4 创建戏剧性的时刻	49

5.1.5 增强决策的制定	49
5.2 机会的机制	50
5.2.1 骰子	50
5.2.2 卡片	50
5.2.3 伪随机数生成器	50
5.2.4 隐藏的信息	51
5.2.5 其他游戏块	51
5.3 随机性的创建并不完全相同	51
5.4 全随机游戏	52
5.4.1 儿童游戏	52
5.4.2 赌博游戏	52
5.5 挑战	53
5.5.1 挑战1——幸运井字棋	53
5.5.2 挑战2——GDC CCG	53
5.5.3 挑战3——第四个轮子	55
5.5.4 挑战4——沙漠里的外星人	55
5.5.5 钢铁设计师挑战5——开放结尾的随机性	56
5.6 非数字短述	57
5.7 资源	57
第6章 “战略” 技能元素	58
6.1 技能在游戏中的角色	58
6.2 决定的类型	58
6.2.1 明显的决定	59
6.2.2 没有意义的决定	59
6.2.3 盲决定	59
6.2.4 折中	60
6.2.5 进退两难	60
6.2.6 冒险与回报之间的折中	61
6.3 决定的频率或预期	61
6.4 战略与战术	62
6.5 完全基于技能的游戏	62
6.6 技能的机制	62
6.7 战略评估	64
6.8 挑战	65
6.8.1 挑战1——无处不在的技能	65
6.8.2 挑战2——游戏系统	66
6.8.3 挑战3——奔波中的战略	67
6.8.4 挑战4——全新的一维	68
6.8.5 钢铁设计师挑战5——黑色星期五：棋盘游戏	69
6.9 非数字短述	69
6.10 资源	70
第7章 “急动” 技能元素	71
7.1 挑战玩家	71
7.2 调整	71
7.2.1 难度级别	71
7.2.2 动态难度调整	71
7.2.3 难度曲线	72
7.2.4 游戏测试	72
7.3 急动决策制定	72
7.4 急动机制	72
7.4.1 纯速度	72
7.4.2 计时	73
7.4.3 精确	73
7.4.4 躲避	73

7.4.5 时间压力	73
7.5 挑战	73
7.5.1 挑战1——给战略加入急动	74
7.5.2 挑战2——多球	74
7.5.3 挑战3——急动骰子	75
7.5.4 挑战4——压力之下的躲避	76
7.5.5 钢铁设计师挑战5——好难啊	76
7.6 非数字短述	77
7.7 资源	77
第8章 机会与技能：取其平衡	78
8.1 考虑目标受众	78
8.1.1 儿童	78
8.1.2 竞争性游戏	79
8.1.3 社交玩家	79
8.1.4 职业玩家	79
8.1.5 家庭	80
8.2 为运气/技能平衡而进行的游戏测试	80
8.3 交换运气与技能	80
8.4 组合运气与技能	81
8.4.1 机会的游戏	81
8.4.2 急动技能的游戏	81
8.4.3 战略技能的游戏	82
8.5 挑战	82
8.5.1 挑战1——给孩子的《Risk》	82
8.5.2 挑战2——成人儿童的游戏	83
8.5.3 挑战3——战争迷雾	83
8.5.4 挑战4——休闲的雷神之锤	84
8.5.5 钢铁设计师挑战5——中坚/休闲	85
8.6 非数字短述	86
第三部分 编写游戏概念	
第9章 知识产权是什么	87
9.1 知识产权的类型	87
9.2 为什么要有知识产权	88
9.3 使用知识产权	88
9.3.1 研究	89
9.3.2 了解约束	90
9.3.3 尊重玩家	90
9.3.4 游戏的核心与知识产权的核心之对比	91
9.4 挑战	91
9.4.1 挑战1——“宝贝熊”知识产权	91
9.4.2 挑战2——加入知识产权	92
9.4.3 挑战3——寻找知识产权	93
9.4.4 挑战4——莎士比亚	94
9.4.5 挑战5——钢铁设计师挑战（现场）	95
9.5 非数字短述	96
第10章 创建续集	98
10.1 为什么要出续集	98
10.1.1 我们能把它做得更好	98
10.1.2 我们有技术	98
10.1.3 我们甚至可能有内容	99
10.2 续集的类型	99
10.2.1 扩展包	99
10.2.2 修改（Mod）	99
10.2.3 续集	99

10.2.4 年度发布99	
10.2.5 精神后继者100	
10.2.6 克隆100	
10.3 制作续集100	
10.4 尊重玩家101	
10.5 研究101	
10.6 挑战101	
10.6.1 挑战1——这次可得做好了101	
10.6.2 挑战2——创建地产大亨2102	
10.6.3 挑战3——死里回生103	
10.6.4 挑战X+1：续集104	
10.6.5 钢铁设计师挑战5——坏得声名狼藉（现场）104	
10.7 非数字短述105	
第11章 瞄准市场107	
11.1 我为何要关心，难道这不是市场人士的事吗107	
11.2 了解目标市场107	
11.3 目标市场的能力108	
11.3.1 阅读能力108	
11.3.2 学习曲线108	
11.3.3 认知能力109	
11.3.4 学习方式109	
11.3.5 身体能力109	
11.3.6 触觉期望109	
11.4 焦点团体110	
11.5 大众市场110	
11.6 挑战111	
11.6.1 挑战1——给女孩的装备111	
11.6.2 挑战2——超越DDR111	
11.6.3 挑战3——瞄准每个人112	
11.6.4 挑战4——以加勒比为目标的旅游113	
11.6.5 钢铁设计师挑战5——教育性的MMO115	
11.7 非数字短述115	
第12章 学习不熟悉的体裁117	
12.1 为何从体裁开始117	
12.2 如何开始117	
12.2.1 玩、玩、玩117	
12.2.2 找合适的书118	
12.2.3 玩与设计118	
12.2.4 审视评论118	
12.3 挑战118	
12.3.1 挑战1——运动游戏119	
12.3.2 挑战2——塑造暴徒120	
12.3.3 挑战3——思想探索121	
12.3.4 挑战4——无能122	
12.3.5 钢铁设计师挑战5——体裁更改122	
12.4 非数字短述123	
第13章 设计讲故事的游戏125	
13.1 作者、设计师，还是二者都是125	
13.2 剧情125	
13.2.1 三幕剧情125	
13.2.2 英雄的五部分旅程126	
13.2.3 编剧用控制图表126	
13.3 叙事学和游戏学126	
13.4 游戏中故事的种类127	

- 13.4.1 线性故事127
- 13.4.2 分支故事127
- 13.4.3 开放结局故事128
- 13.4.4 实例128
- 13.4.5 紧急故事128
- 13.4.6 主题设定128
- 13.4.7 算法故事128
- 13.5 讲故事的方法129
 - 13.5.1 转场和电影艺术129
 - 13.5.2 游戏中的事件129
 - 13.5.3 对话129
 - 13.5.4 文本129
 - 13.5.5 有关交互性的注解130
- 13.6 讲、展示、做130
- 13.7 设置和角色130
 - 13.7.1 角色设计131
 - 13.7.2 环境设计131
- 13.8 倒退工作131
- 13.9 选择与故事匹配的机制132
- 13.10 挑战133
 - 13.10.1 挑战1——你是谁133
 - 13.10.2 挑战2——你在何方134
 - 13.10.3 挑战3——要点是什么135
 - 13.10.4 挑战4——寻常的不寻常136
 - 13.10.5 钢铁设计师挑战5——叙事学家们的反击（现场） 137
- 13.11 非数字短述138
- 13.12 资源139
- 第四部分 设计的加法与减法
- 第14章 增加与减少机制140
 - 14.1 为什么要加入机制140
 - 14.1.1 出版商的要求140
 - 14.1.2 市场的改变140
 - 14.1.3 游戏太逊了141
 - 14.1.4 续集141
 - 14.1.5 头脑风暴141
 - 14.2 为什么剪除机制141
 - 14.2.1 评级141
 - 14.2.2 按时上市142
 - 14.2.3 核心检查142
 - 14.3 在缝缝补补之后142
 - 14.4 挑战142
 - 14.4.1 挑战1——《Poker》和龙142
 - 14.4.2 挑战2——社交网络：游戏144
 - 14.4.3 挑战3——《Strong Arm Scrabble》 144
 - 14.4.4 挑战4——每一分都有用145
 - 14.4.5 钢铁设计师挑战5——选取一个机制，任何机制（现场） 146
 - 14.5 非数字短述147
- 第15章 “得把它做成能让许多人一起玩” 148
 - 15.1 往前看148
 - 15.1.1 一起孤独148
 - 15.1.2 多玩家、多平台149
 - 15.1.3 多玩家、多目标149
 - 15.1.4 社交网络149
 - 15.2 多玩家游戏的类型149

- 15.2.1 以数量来区分149
- 15.2.2 按游戏来区分150
- 15.2.3 按时间来区分150
- 15.2.4 按技术区分150
- 15.3 多玩家游戏中的问题151
 - 15.3.1 动态可变性151
 - 15.3.2 欺负151
 - 15.3.3 社区形成和支持152
 - 15.3.4 吸引老的还是新的152
 - 15.3.5 界面问题152
- 15.4 挑战152
 - 15.4.1 挑战1——老游戏，新生命152
 - 15.4.2 挑战2——“得把它做成能让许多人一起玩的” 153
 - 15.4.3 挑战3——迁徙的牧群154
 - 15.4.4 挑战4——潜移默化的教育性MMO155
 - 15.4.5 钢铁设计师挑战5——社交纸牌156
- 15.5 非数字短述156
- 第五部分 特殊主题
- 第16章 创建用户界面158
 - 16.1 UI的目标158
 - 16.2 承担性：正确=容易，错误=困难159
 - 16.3 关于可访问性的注释159
 - 16.4 反馈160
 - 16.5 UI设计的过程161
 - 16.5.1 输入/输出的是什么161
 - 16.5.2 设定优先级161
 - 16.5.3 找到承担性161
 - 16.5.4 给输入提供立即的反馈162
 - 16.5.5 减少一切162
 - 16.5.6 原型162
 - 16.5.7 游戏测试162
 - 16.6 故意“糟糕的” UI163
 - 16.7 挑战163
 - 16.7.1 挑战1——体育UI163
 - 16.7.2 挑战2——Twister 360164
 - 16.7.3 挑战3——动作RPG子屏幕166
 - 16.7.4 挑战4——游戏单机RTS167
 - 16.7.5 钢铁设计师挑战5——不可见的界面（现场） 168
 - 16.8 推荐阅读169
- 第17章 游戏艺术170
 - 17.1 超越视觉170
 - 17.2 超越乐趣171
 - 17.3 Passage：一款几乎让我哭的游戏171
 - 17.4 Columbine、视频游戏的表达及不可言传性172
 - 17.5 以游戏作者的身份175
 - 17.6 挑战179
 - 17.6.1 挑战1——他们看到什么180
 - 17.6.2 挑战2——游戏艺术……或者不是181
 - 17.6.3 挑战3——蒙娜丽莎181
 - 17.6.4 挑战4——创建一款艺术游戏182
 - 17.6.5 钢铁设计师挑战5——痛苦的世界183
 - 17.7 非数字短述183
 - 17.8 资源184
- 第18章 作为教学工具的游戏185

18.1 我所听到的那些疯狂故事怎样	185
18.2 将游戏作为学习的催化剂	185
18.3 为学生设计并修改游戏	186
18.3.1 找到乐趣	186
18.3.2 以系统开始	186
18.3.3 使用他们玩的游戏	187
18.3.4 分配游戏设计任务	187
18.4 挑战	188
18.4.1 挑战1——老游戏，新生命	188
18.4.2 挑战2——寓教于乐	189
18.4.3 挑战3——历史战斗	190
18.4.4 挑战4——初级的，我亲爱的关卡设计师	191
18.4.5 钢铁设计师挑战5——活生生的历史	193
18.5 非数字短述	194
18.6 资源	195
第19章 严肃游戏	196
19.1 严肃游戏的类型	196
19.1.1 培训游戏	196
19.1.2 健康游戏	197
19.1.3 社会评论游戏	197
19.1.4 广告游戏和反广告游戏	197
19.1.5 教育游戏	198
19.1.6 社会意识游戏	198
19.2 目的是核心	198
19.3 焦点测试	198
19.4 为什么需要严肃游戏	198
19.5 挑战	199
19.5.1 挑战1——卡特琳娜	199
19.5.2 挑战2——首字母缩写词的盛宴	200
19.5.3 挑战3——赋予灵感的游戏	200
19.5.4 挑战4——强烈的声明	201
19.5.5 钢铁设计师挑战5——严肃性	202
19.6 非数字短述	202
第20章 休闲游戏	204
20.1 为什么休闲	204
20.1.1 易于学习	204
20.1.2 不太复杂	205
20.1.3 休闲冲突	205
20.1.4 游戏时间短	205
20.1.5 无须投入	206
20.1.6 家庭友好	206
20.2 挑战	206
20.2.1 挑战1——不匹配	206
20.2.2 挑战2——单击、单击、单击、单击	207
20.2.3 挑战3——这是明显的	207
20.2.4 挑战4——打破规则	208
20.2.5 钢铁设计师挑战5——针织1，镶金边2（现场）	209
20.3 非数字短述	209
20.4 资源	210
第21章 社交网络和游戏	211
21.1 社交网络游戏的分类	211
21.1.1 宏类别	211
21.1.2 游戏深度	212
21.1.3 案例研究：AREA/CODE的抢车位	212

21.2 工作得最好的是什么	213
21.3 社交网络传播机制	214
21.3.1 金字塔模式	214
21.3.2 新闻聚合“奖状”	214
21.3.3 新闻聚合游戏更新	215
21.3.4 多玩家强制	215
21.3.5 多玩家选择	215
21.3.6 通过邀请来奖赏	215
21.3.7 人质情况	215
21.3.8 报复	215
21.4 减缓传播	216
21.4.1 击中临界物质	216
21.4.2 外观/尴尬	216
21.4.3 再次尴尬	216
21.4.4 我对你	216
21.5 高分和社交网络	217
21.5.1 高分更改	217
21.5.2 高分损失	217
21.6 社交网络与游戏的未来	218
21.7 挑战	218
21.7.1 挑战1——试试水的深浅	218
21.7.2 挑战2——社交网棋盘游戏	219
21.7.3 挑战3——哇，真是糟糕	219
21.7.4 挑战4——LinkedIn想进入	220
21.7.5 钢铁设计师挑战5——社交网络，LARP	220
21.8 非数字短述	221
21.9 资源	222
参考文献	223
• • • • •	(收起)

[游戏设计师修炼秘笈_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏策划

游戏

方法论

思维

心理学

知乎

游戏开发

评论

2013 1 12 启动的寒假书单薄书扫荡计划中的目标 计划粗看 5 12
等着答辩的时候用作消遣 前半部分比较水 十三章 设计讲故事的游戏 以及16章UI
19章严肃游戏 18章教学工具的游戏（寓教于乐）还不错
17章关于游戏艺术和那位著名影评人对于游戏不是艺术的评论的事件的讨论以及对一些
游戏的推荐是 全篇多处是在谈及游戏与艺术的话题时引入了JenovaChen的游戏 Cloud
flow ...还特别提到了Passage这款令人感动的游戏 开创性和重要性可见..

浅是浅，但是作为入门介绍性的书籍还是能让人了解到不少新东西的。只是.....这翻译
还真就不是一般的悲剧，译者的翻译水平和对游戏领域的熟悉度都相当糟糕。

[翻阅] 大量设计方法学的理论叙述，当缺少实践时，读此书将毫无记忆

虽然一些基础理念写得很完备，但看完这书我就感觉：是我这辈子没玩过游戏呢，还是
作者和我生活在另一次元?全书除了大神和暗黑2，基本没什么游戏是我玩过的.....

这么好的书，哪里找

学习设计应该反过来学，可惜没有足够的时间从头到尾实践一遍。对实战蛮有指导意义
~

这个系列的书，我基本都读过，烂书，烂人……

很基础，也有点空洞其实。确实有短评里很多人说的“不值得细度”的感觉。

- 0.这是一本游戏理论相关的书，游戏指向的是所有的范围的，包括桌游，卡牌，棋类，儿童游戏，如果只冲着电脑游戏设计请勿购买。
- 1.大量的外国游戏名字没有听说过，拿来举例一脸懵逼；
- 2.一个很入门的读物，可以说各个方面都有涉及却没有深入，快速阅读的情况下只要读到最小的标题就可以了。
- 3.前两章的术语对于行外人有点拗口，容易轻易弃坑。后面又比较水，点到为止。
- 4.因为本书2009年出版，对于现在来说，不少理论已经在手头上能够看到的游戏得以体现。总结：入门术语理论书。建议图书馆借阅，不建议购买，不值得细读。

[游戏设计师修炼秘笈_下载链接1](#)

书评

[游戏设计师修炼秘笈_下载链接1](#)