

《游戏开发工程师修炼之道》

图书基本信息

书名：《游戏开发工程师修炼之道》

13位ISBN编号：9787111455088

出版时间：2014-4

作者：Jeannie Novak

页数：403

译者：陈潮,熊姿

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《游戏开发工程师修炼之道》

作者简介

Jeannie Novak 资深游戏设计师和游戏开发培训师，网络艺术学院 “游戏艺术和设计” 与 “媒体艺术和动画” 的网络课程总监，“Game Development Essentials” 系列丛书第一作者和丛书编辑，Novy Unlimited联合创始人及 Kaleidospace公司首席执行官。参与开发 “Second Life” 等多款经典游戏。曾在多所高等院校担任游戏讲师和课程开发专家。与他人合著《Play the Game: The Parent's Guide to Video Games》及《Creating Internet Entertainment》。热衷于技术分享，主要为游戏、音乐、电影、教育和技术行业的企业、培训机构及创意专业人士提供月良务。作为游戏产业的一名活跃成员，Jeannie任职国际游戏开发者协会洛杉矶分会副主席、迈阿密动画节 (ANIMIAMI)游戏大会主席、游戏教育峰会咨询委员会委员。入选由《MicroTimes》杂志评选的100位最有影响力的技术人物。

《游戏开发工程师修炼之道》

书籍目录

译者序

前言

致谢

第一部分 起步，建立基础

第1章 历史基础：我们是怎么走到今天的 2

本章关键问题 2

在街机之前 3

街机现象 4

《电脑空间》 5

《Pong》 6

《小行星》 7

《小蜜蜂》 8

《吃豆人》 9

《大金刚》 10

《电子争霸战》 12

主机游戏的诞生 12

雅达利VCS/2600 13

美泰的Intellivision 14

ColecoVision 15

视频游戏的衰落和全新的黄金时代 16

任天堂 17

世嘉 19

三巨头的主机战争 21

个人电脑的革命 22

大型机和文字冒险游戏 22

苹果II 23

Commodore 64 25

多人游戏满足网络精英 26

《柏拉图》 26

MUD 26

计算机服务公司 27

量子链接 27

GEnie 28

移动和掌上游戏机：游牧文化 30

聚合：行业的分支融合 30

迈向未来 32

本章练习 32

第2章 平台及玩家模式：框架是什么 33

本章关键问题 33

平台 34

街机 34

主机 35

电脑 37

在线平台 37

掌机 39

移动平台 40

桌面平台 42

- 时制 42
- 回合制 42
- 即时制 43
- 限时制 43
- 玩家模式 43
- 单机模式 44
- 双人模式 44
- 本地多人游戏 44
- 基于局域网的多人游戏 46
- 多人在线游戏 46
- 游戏元素：平台、时制和模式的意义 47
- 本章练习 47
- 第3章 定位和类型：都有哪些可能性 49
- 本章关键问题 49
- 定位 50
- 娱乐 50
- 社交 50
- 教育 51
- 招聘和培训 57
- 健康与健身 57
- 意识和改变 57
- 美学和创造力 58
- 市场和广告 58
- 游戏类型 59
- 动作游戏 60
- 冒险游戏 63
- 动作冒险游戏 64
- 赌场游戏 64
- 益智游戏 65
- 角色扮演游戏 66
- 模拟游戏 67
- 策略游戏 69
- 大型多人在线游戏 71
- 游戏元素：定位和类型的重要性 73
- 本章练习 73
- 第4章 玩家元素：谁在玩游戏，为什么玩 75
- 本章关键问题 75
- 游戏市场 76
- 玩家的动机 76
- 社交互动 78
- 隐藏身份 79
- 竞争 79
- 知识 79
- 掌控感 80
- 逃避 80
- 上瘾 81
- 地域 82
- 心理统计特征 86
- VALS心理类型 87

Myer-Briggs 类型指标 87
人口统计特征 89
性别 89
世代 91
分级 101
将玩家市场运用到平台、类型和定位中 102
本章练习 103
第二部分 情景：创造有吸引力的内容
第5章 故事及人物开发：创造故事 106
本章关键问题 106
故事叙述传统 107
产生想法 107
经典角色原型 109
英雄 110
阴影 110
导师 110
伙伴 111
守卫 111
骗子 112
信使 112
主角 112
反派 113
配角 115
传统故事结构 115
好莱坞三幕式 115
元神话和英雄之旅 116
故事元素 120
前情简介 120
背景故事 122
概要 122
主题 123
设定 123
情节 124
平衡冲突 124
转移焦点 124
铺垫事件 124
解除怀疑 124
现实化 125
游戏叙事手法 127
交互性 127
非线性 128
玩家控制 129
协作 131
沉浸 134
游戏人物 138
玩家人物及化身 138
非玩家人物 138
角色类型 139
人物发展元素 140

- 人物三角 140
- 人物弧 142
- 视角 143
- 第一人称 143
- 第三人称 144
- 角色的视觉开发 146
- 手法 146
- 角色的语言开发 148
- 叙述 149
- 独白 149
- 对话 149
- 动作 152
- 标志性动作 152
- 待机动作 152
- 步行周期 153
- 背景、历史和发展 153
- 阶级和种族 154
- 技能 154
- 角色描述 155
- 游戏故事叙述与文档 156
- 本章练习 156
- 第6章 游戏性：创造游戏体验 158
- 本章关键问题 158
- 游戏规则 159
- 胜利条件 159
- 失败条件 161
- 互动模式 163
- 玩家与游戏 163
- 玩家与玩家 163
- 玩家与开发者 164
- 玩家与平台 164
- 博弈论 166
- 零和 166
- 非零和 166
- 挑战 169
- 隐式和显式 169
- 完美及不完美信息 170
- 游戏内及游戏外的知识 171
- 空间意识 171
- 模式识别和匹配 172
- 资源管理 172
- 反应时间 173
- 挑战和游戏目标 173
- 平衡 174
- 静态平衡 175
- 动态平衡 179
- 经济 180
- 游戏性和文档 182
- 章节回顾练习 182

第7章 关卡：创造世界	184
章节关键问题	184
关卡设计	185
结构	185
目标	185
流动	186
持续时间	186
可用性	186
关卡关系	187
进程	187
时间	190
真实的时间	190
时间的限制	191
时间变量	191
自定义时间	192
时间改造	192
空间	193
视角和摄像机	193
地表和材质	195
光照和特效	196
比例缩放	197
边界	198
真实性	199
风格	200
空间及时间：关卡、游戏性和故事	201
本章练习	202
第8章 界面：创造联系	203
本章关键问题	203
以玩家为中心的设计	204
界面及游戏功能	204
游戏性	205
故事	205
人物	205
声音	206
世界	206
界面类型	207
实体界面	208
视觉界面	213
平台特有的功能	214
界面组件	217
特殊游戏类型的特点	220
可用性	223
可及性	227
保存游戏选项	232
玩家体验：界面和游戏性	234
本章练习	235
第9章 音频：创造氛围	236
本章关键问题	236
游戏音频的重要性	237

游戏音频格式 238
音效 242
画外音 246
音乐 248
循环音乐 253
游戏配乐和电影配乐 254
自动适配的音乐 257
音频：全新的维度 261
本章练习 261
第三部分 策略：团队、流程和社区
第10章 角色和职责：建设团队 264
本章关键问题 264
公司的角色 265
团队角色 270
制作 271
设计 274
艺术 279
编程 282
音频 287
测试和质量保证 288
营销 290
工具 290
设计 290
游戏引擎编程 291
美术 294
音频 295
游戏开发的商业方面 296
本章练习 296
第11章 制作和管理：建立流程 297
本章关键问题 297
开发阶段 298
概念 298
制作前期 298
原型 299
制作 303
Alpha 303
Beta 304
Gold 306
制作后期 308
管理 309
迭代开发 310
常见错误 312
从错误当中恢复过来 313
有效管理 315
游戏文档 322
概念 324
游戏提案 327
游戏设计文档 331
艺术风格指南 333

《游戏开发工程师修炼之道》

技术设计文档 333
项目计划 333
测试计划 334
让团队运转起来 334
本章练习 334
第12章 营销和维护：打造社区 335
本章关键问题 335
营销 336
广告 341
促销 342
公关 343
销售 345
社区管理和客户支持 346
官方网站 353
教程 354
新闻订阅 356
玩家匹配 356
社交网络 357
博客 357
自产自销：开发者玩家 358
游戏改编 359
粉丝制作的内容 360
粉丝网站 361
社区为王 361
本章练习 362
结论 未来：我们去向何处 363
未来人们会玩哪种类型的游戏 364
谁会开发未来的游戏 368
未来的游戏开发会是怎样的 370
未来的游戏怎么玩 376
未来的玩家会是谁以及我们如何接近他们 377
娱乐的未来 379
附录 资源 380

《游戏开发工程师修炼之道》

精彩短评

- 1、书名很糟糕
- 2、这是一本介绍游戏制作中各种概念的书，面向游戏团队里所有职位的人，不只是面向工程师，几乎没有技术相关的内容
- 3、impressive !
- 4、关于游戏制作的每一方面都介绍的很详细，读起来也不像教科书一样无趣，硬伤就是书中一个个人物的履历介绍，个人认为多此一举了。

《游戏开发工程师修炼之道》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu111.com