

# 《通关！游戏设计之道》

## 图书基本信息

书名：《通关！游戏设计之道》

13位ISBN编号：9787115327772

10位ISBN编号：7115327777

出版时间：2013-11-1

出版社：人民邮电出版社

作者：罗杰斯 (Scott Rogers)

页数：368

译者：高济润,孙 懿

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](http://www.tushu111.com)

# 《通关！游戏设计之道》

## 内容概要

本书囊括了游戏设计的整个流程，剧情、设计文档、游戏策略及玩法等内容，在剧情的创意指导以及游戏设计文档上面，虽然用墨不多，但却极具作用。作者把大量的精力都用于介绍游戏策略与玩法的设计上，包括有“3C”内容（角色、镜头、操作），符号语言、关卡设计、战斗要素、敌对角色的设计、关卡的机关和陷阱的设计、Boss战的设计等。作者并不囿于自身以往的动作RPG游戏设计背景，兼顾了很多种类游戏的设计策略，从而使得本书从理论层面上来说几臻完美。

# 《通关！游戏设计之道》

## 作者简介

作者简介：

Scott Rogers

自从发现做游戏设计师更有意思后，他就下海开始了16年之久（而且还在继续）的电子游戏制作生涯，参与设计了许多非常成功的游戏：《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》。他和可爱的老婆及同样可爱的两个孩子住在洛杉矶附近，同这一家人一起住的还有很多游戏手办。

译者简介：

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”。

## 书籍目录

第1关 欢迎，小白!	1
电子游戏简史	3
游戏分类	7
游戏是哪些人做的	9
可曾想过发行	15
第1关的攻略与秘籍	16
第2关 创意	17
创意：如何获得及如何把握	17
玩家想要什么	20
为什么我讨厌“趣味性”	22
头脑风暴	24
突破创作障碍	26
第2关的攻略与秘籍	28
第3关 给游戏编个故事	29
剧情三角论	35
该打包了	39
创建角色	41
剧本面向所有年龄段的孩子？要慎重一些	44
为授权游戏写剧本	45
第3关的攻略与秘籍	46
第4关 会做游戏,但会写文档吗	47
GDD第一步：单页说明书	49
GDD第二步：十页说明书	51
GDD及其背后的骨感现实	59
游戏成长性	62
游戏流程表	63
最关键的,还是别犯傻	65
第4关的攻略与秘籍	66
第5关 3C之一——角色	67
角色性格：我们一定要把主角弄成坏小子吗	69
要有个性	71
终于,该聊聊游戏性了	74
可以跑，干嘛要走	76
什么都不做的艺术	80
跳跳又何妨	81
攀援和翘翘	84
跳起来的，就一定会掉下去	85
水应该很好做吧……你确定吗	87
多花点心思在我们的四足朋友身上	88
利用所有的细节	89
你不是一个人	90
还应该有些什么人呢	94
第5关的攻略与秘籍	96
第6关 3C之二——镜头	97
了解镜头和视角	97
第一人称视角	101
第三人称视角	103

镜头的控制权	105
2.5D游戏	108
等轴镜头	108
俯视镜头	109
特殊情况下的镜头	110
隧道视角	110
拍摄手法指南	110
镜头角度指南	113
镜头移动指南	114
使用镜头的其他要点	116
多人游戏镜头	118
第6关的攻略与秘籍	120
第7关 3C之三——操作	121
没关系，随便搓，随便按	124
角色相关还是镜头相关	128
游戏的摇滚年代	129
第7关的攻略与秘籍	131
第8关 符号语言——HUD和图标设计	132
血槽	133
瞄准镜	134
弹药量	134
道具箱	135
记分牌	135
雷达/地图	137
情景提示	138
清爽的屏幕	138
图标无处不在	139
不要滥用QTE	143
HUD要放在哪	144
除了HUD还有些其他界面	146
焕发活力的暂停界面	148
最后，注意字体	153
第8关的攻略和秘籍	153
第9关 关卡设计	154
十大老掉牙的游戏题材	156
关卡命名	160
凡是与关卡设计有关的内容，都能在迪士尼乐园找到	161
重点流程表	165
复用啊复用	167
献给Gary Gygax的地图设计小节	168
献给Dave Arnenson的地图设计小节	172
地图部分到此结束	177
幻影叙事法	180
灰盒很重要	180
最后再设计教学关	184
第9关的攻略和秘籍	185
第10关 战斗的要素	186
写给新手的“四字箴言”	188
现在你得亲亲我	195

战斗中的移动	195
战斗中的防御	197
枪战的魅力	199
选择最适合的枪	202
移动中射击	205
光是开枪还不够	207
该死的！有哪儿不会受伤吗	209
死亡，它有什么好处呢	211
第10关的攻略和秘籍	213
第11关 所有人都想要你的小命	214
坏蛋的登场设计	224
我喜欢设计敌人	231
恨你恨到骨头里	241
不是敌人的敌人	243
怎样创造世界上最了不起的Boss战	244
谁是Boss	244
体积那点事儿	246
地点，地点，还是地点	249
创造出世界上最精彩的Boss战，这有什么不对吗	250
第11关的攻略和秘籍	251
第12关 机关中的其他重要元素	252
神圣死亡陷阱	255
死亡的时刻来了	258
机关的旋律	260
温馨的小港湾	262
猜猜看	263
简单说说迷你游戏和微型游戏	267
第12关的攻略和秘籍	269
第13关 力量与你同在	270
热爱玩家吧	274
超出你想象的收获	276
第13关的攻略和秘籍	287
第14关 多人游戏——越多越开心	288
几人比较合适	291
大型多人在线角色扮演类游戏，或者说“他人即地狱”	292
第14关的攻略和秘籍	296
第15关 音乐里的音符	297
对我来说这“听”起来像个游戏	302
第15关的攻略和秘籍	305
第16关 过场动画，或者说根本没人看的东西	307
8个步骤，轻松写剧本	309
第16关的攻略和秘籍	313
第17关 最难的关底	315
没人关心你那愚蠢的小世界	315
做游戏是件非常困难的工作	317
再来一个怎么办	320
第17关的攻略和秘籍	322
继续？	323
奖励关1 单页说明书模板	325

## 《通关！游戏设计之道》

奖励关2	十页说明书模板	328
奖励关3	游戏设计文档模板	336
奖励关4	故事主题中型列表	345
奖励关5	场景大列表	346
奖励关6	机关和陷阱	349
奖励关7	敌人设计模板	350
奖励关8	Boss设计模板	351
奖励关9	吸引人的宣讲稿	352
成就解锁：如何做美味的香辣酱		358
各章所涉及的主要游戏列表		360

# 《通关！游戏设计之道》

## 精彩短评

- 1、对于游戏迷来说还是有些太无趣了。给游戏设计人员看又太浅显了。只能算写给普通大众吧。
- 2、可用作开发游戏的手册，边看边做。
- 3、蛮有趣，实用性一般吧
- 4、最喜欢的写书套路：我为什么要这么干，我要怎么思考
- 5、浅显易懂很科普...
- 6、这本书文字插图都很亲切，还时不时调戏一下读者，但把目录和重点连起来简直就是一本活生生的游戏设计流程指南啊！
- 7、4.5星，实用，幽默，全面，有想法——游戏对世界的启发是无穷的。
- 8、非常详细的说明书。
- 9、有趣、生动、立体、通俗易懂，一本轻松愉快而又好玩的书
- 10、看了将近一年终于看完了（懒）。肥肠好的一本设计书，比国内那些夸夸其谈的书好多了=.= 插图很可爱！书中引用到的游戏量巨大。书后还附了很多有用的模版。赞。
- 11、可操作
- 12、对游戏的细节剖析的很清晰。
- 13、轻松有趣
- 14、是一本讲how的书,感觉看着一步步来就可以写一份游戏策划书,
- 15、从游戏流程到音效设计，书中罗列了游戏设计所能涉及到的方方面面（平台动作类居多），适合非游戏玩家出身的读者补课，虽多为普及知识（若是老主机玩家，会觉得全书过于泛泛），但也不乏一些经验之谈。另，译本极佳，走心
- 16、对游戏中的快乐和游戏未来的发展定位有很多实在的分享。
- 17、一口气看完 深入浅出 干货不少
- 18、1
- 19、2016年看过的六十几本书里最最最好笑的一本书！看到笑死...忍不住一口气读完！游戏设计“术”的第一本书。
- 20、作者是《战神》的策划！冲着这个，我也得买来看一遍。以为是针对动作游戏的经验之谈，但没想到写了不少通用游戏设计的想法和思路，不止做动作游戏，其实做什么游戏都可以拿来参考一下，受益良多！
- 21、好书。对想了解游戏的人来说，可以知道游戏人在想什么。对游戏人来说，可以再次考虑自己想要什么。
- 22、比想象中更加吸引人，虽然更加侧重动作游戏，但很多小tip都很有用。介绍了一些心理学理论，附带了各种供参考的表格和模板，从理论到实用角度都很赞。会一直放在手边的书。
- 23、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。应该说这本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。。这个书感觉看完之后也适合时刻放在案头，以备参考。如果哪天自己做独立游戏，或者找投资，也可以来翻翻。  
--2016年3月18日于北京
- 24、还是太嫩了
- 25、补m
- 26、简单易懂，幽默风趣地说了游戏制作的流程.
- 27、真的是实践类的书 只需要跟随着一步步来就行了。。。
- 28、匆匆翻过，在游戏设计方面挺全面，技术方面本书没有任何涉及。
- 29、语言和配图有趣，但内容实在太浅了，基本都是正确的废话范畴。另外剧本作者居然被描述为“在游戏开发中后期才被招进团队”，全书大部分内容也是以即时型游戏为默认讨论前提的，不愧是ACT美国
- 30、角色 事件 世界突出其一 游戏的场景设置 画风很萌 翻译很棒
- 31、不敢说从0开始教你做游戏。但是起码可以让你看到一个游戏从无到有的过程。书中详略得当，作者是战神策划之一，所以做动作类游戏策划可从中可获取更多有价值的东西。希望走上游戏策划行业

## 《通关！游戏设计之道》

道路的必读书籍。

32、十分可爱又实用的书，主要讲关卡类游戏，作者十分诙谐，内容也挺全，要是大家都以这种水平去做游戏就好了。

33、决定按章节实践

34、入门参考，通俗易懂，可惜我还是没能转到游戏行业啊...

35、很细节，但细节的很有道理呀

36、手绘插图与诙谐的文字营造出了轻松有趣的阅读体验，介绍了游戏设计的整套流程，甚至包括市场相关内容。书中附带的设计文档也很有参考价值。翻译也不错。

37、对游戏的制作流程和游戏元素进行了细致的讲解 比较适合rpg fps类型的游戏作为设计参考 另外作者对游戏的热情和幽默的表达方式加分

38、书的内容总体倾向于3A大作和动作游戏，这也使得本书更有针对性。不过在游戏设计方面，不少地方也是互通的。能看出译者是懂游戏的人，译得不错！

39、与全景探秘那本不同，这本书从游戏本身出发上为我们展示了游戏设计的每一个细小的环节。

40、非常全面的知识点

41、目前读到的最好的游戏设计书籍，尤其是对于没有动作类游戏系统和关卡设计经验的人来说，从流程和方法上都能学到很多，能够帮助避免很多实际执行中的雷区。

42、翻译接地气 designer必读

43、内容暂且不提，语言风格上我实在接受不了“哦我的上帝小心我踢你的屁股”这种夹杂不疼不痒玩笑的口语腔调。

44、细腻丰富，浅显易懂

45、非常棒！

46、刚看过第一章就忍不住来评论了，也许是我看过的书并不多，一本好书除了内容到位以外，作者的阐述方式，使用什么样风格的语言，真的很重要。

47、游戏？

48、语言幽默，策划必看

49、很好敖

50、作者风趣幽默，关于游戏设计细节详实，对于做游戏设计的人来说应该会大有裨益。对于我来说，带我换了个视角看游戏，值得一读。

1、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。应该说这本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。。这个书感觉看完之后也适合时刻放在案头，以备参考。如果哪天自己做独立游戏，或者找投资，也可以来翻翻。  
--2016年3月18日于北京

2、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。

3、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。

4、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业者，经验丰富，从AAA游戏设计制作的每一个流程环节开始，娓娓道来，巨细无靡，如果你正在准备入行，可以读此书，你能了解在一个游戏公司中，作为一名AAA游戏设计者，日常的工作是哪些，怎样才能称职地完成这份工作。但是，正如作者自己坦诚，他自己也没有专门学习过游戏设计，他本身是美工出身，做游戏策划是半路出家。这对于已经高度发达成熟的游戏产业而言，作者虽然实践经验异常丰富，但在理论积累上的缺乏是显而易见的，从这本书可以见得：作者花费整本书的篇幅，讲述的也只是流程性的工作指南，是“术”，而非对于游戏设计这一专业的深入探究——“道”。基本上是停留在比较浅表的层次。如果你想脱离那些具体的游戏类型、实践指南、工作守则。。。不满足于做一名基层的游戏策划人员，想要从理论高度探究游戏设计之道，即：如何设计出一款从机制、艺术、技术、故事等方面都优秀的游戏作品，立志成为游戏创意总监的话，我觉得应该读读其他一些更专业更理论性的书。这本书可以成为你进入游戏设计行业的第一本书，或参考书。

5、设计游戏，你也可以！相信很多玩家都有过这样的经历“这什么破烂游戏啊？还不如我设计的呢！”当你一边骂游戏设计师脑残，一边摩拳擦掌，跃跃欲试准备大干一场时，你就会发现游戏设计并不是那么简单的事情。设计游戏需要的知识面很广，建筑、经济、心理学、文学、音乐、电影、动画.....翻看那些理论堆砌起来的游戏设计书让你头大，难道就没有一本实践参考书吗？抓起《通关！》看看吧。本书共17关，介绍了游戏设计的各个方面，在关卡设计方面遇到问题？去直接看第9关！机关陷阱怎么排布才好？去啃第12关！如何设计华丽丽的战斗场面？第10关和第11关是说明战斗机制设计和敌人设计的.....你是单机游戏的死忠，还是激情四溢的网游玩家？你喜欢扮演一位角色在虚拟世界畅游，还是喜欢当硬汉做孤胆英雄？爱游戏、爱玩游戏、爱做游戏的朋友，这本书能帮你从更多的角度审视你热爱的游戏，千万别错过。没准不久之后，你就会为自己设计出的游戏而自豪呢。《通关！》是本介绍游戏设计的入门教程，作者Scott Rogers用通俗易懂的形式，介绍了游戏设计的理论并分享了他多年的设计经验。Scott不愧是一名资深的游戏设计师，他在书中手绘了一百多幅妙趣横生的插图。这些插图和那些富有启示性的文字融合在一起，不仅让读者获得了阅读的快乐，而且会对其内容留下深刻印象。最让小编印象深刻的是作者旁征博引了很多其他学科的理论，比如心理学的“心流”理论，说的是将注意力完全投注在某种活动上时，所体会到的高度兴奋及充实的感觉。这不正是人们玩游戏时的感觉吗？引用得恰到好处！本书可作为游戏制作人员和游戏策划人员的参考资料，而热爱玩游戏的朋友也能在本书了解到游戏幕后的制作奥秘。读者可以在本书中学到：如何把握玩家的需求；如何设计迷人生动的且好玩的角色；如何设计推进故事发展并挑战玩家的关卡；如何设计游戏操作、过场动画以及战斗机制；如何编写游戏设计文档；如何像专业人士那样做游戏宣讲。读者推荐和作者简介“不管你是刚开始从事游戏设计，还是遇到问题的老手，把这本书从书架上抽出来，打开它，从基础和问题的本质出发，我打赌你肯定会受益匪浅并有所启发。”——Danny Bilson，THQ核心游戏项目常务副总裁亚马逊评分4.5，读者评论：“这本书通俗易懂，非常有趣！”“如果你想深入了解电子游戏设计，我强烈推荐读读这本书！”“我喜欢这本书，我投赞成票。”本书作者是资深游戏专家Scott Rogers。他目前是Scott现在是THQ旗下的一名创意经理，经其策划并执行的代表作品有：《吃

## 《通关！游戏设计之道》

《豆人世界》、《战神》、《魔界英雄记》及《海绵宝宝》等。

6、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。



# 《通关！游戏设计之道》

## 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](http://www.tushu111.com)