

中国美术学院传媒动画学院推荐教材

新概念中国美术学院校视觉设计教材

游戏角色设计

教

程

俞丰 任春 著

THE FIRST CHAPTER
INTRODUCTION TO GAME
CHARACTER DESIGN



THE SECOND CHAPTER
GAME CHARACTER
DESIGN WORLD

THE THIRD CHAPTER
CLASSIFICATION AND
CREATION PROCESS OF
CHARACTER DESIGN

THE FOURTH CHAPTER
ANALYSIS OF GAME
CHARACTER DESIGN

浙江人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏角色设计教程 / 俞丰著. — 杭州: 浙江人民美术出版社, 2012.12

新概念中国美术院校视觉设计教材

ISBN 978-7-5340-3392-6

I. ①游… II. ①俞… III. ①动画—角色—造型设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

主 编 戴铁铮
编 委 周小瓯 张建春 光 远 刘 孟 徐 迅 范小春
杜晨鹰 王 荔 陈志明 孙煜琰

作 者 俞 丰 任 春
责任编辑 程 勤
装帧设计 程 勤 戴世杰
责任印制 陈柏荣

新概念中国美术院校视觉设计教材

游戏角色设计教程

出版发行 浙江人民美术出版社
社 址 杭州市体育场路347号
网 址 <http://mss.zjcb.com>
电 话 (0571) 85170300 邮编 310006
经 销 全国各地新华书店
制 版 杭州开源数码设备有限公司
印 刷 杭州下城教育印刷有限公司
开 本 889 × 1194 1/16
印 张 10.25
版 次 2012年12月第1版 2012年12月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5340-3392-6
定 价 50.00元

(如发现印装质量问题, 请与本社发行部联系调换)

中国美术学院传媒动画学院推荐教材

新概念中国美术学院校视觉设计教材

游戏角色设计

教程

俞丰 任春 著

程

TS952.83-43
05

INTRODUCTION TO GAME
CHARACTER
DESIGN



THE SECOND CHAPTER
GAME CHARACTER
DESIGN WORLD

THE THIRD CHAPTER
CLASSIFICATION AND
CREATION PROCESS OF
CHARACTER DESIGN

THE FOURTH CHAPTER
ANALYSIS OF GAME
CHARACTER DESIGN



浙江人民美术出版社

在艺术设计领域中，不论是在实践层面还是在理论层面，关于“新”与“旧”的命题，总是被人们特别关注的。追“新”，本身就是设计思维的“卖点”。在绝大多数的设计专业领域中，新产品的生成，几乎都是以追“新”为原动力的。设计创意中表现出来的“见异思迁”，更是她的重要特征。当“新”成为设计专业本身的背景常态时，在这样的文化状态中，作为设计专业的学生、从业者或者学者的思想意识很容易受到影响，这种影响力会潜移默化地使人们判断事物的价值观发生变化。最典型的案例其实就发生在我们自己身上。记得二十多年前，当我们还在大学学习以及毕业后的一段时间内，不知怎地就形成一种意识：那种对所有不新（旧的）事物的不屑，那种对“新”、对“现代”观念的憧憬，甚至达到狂热崇拜的地步；由此也转向对传统文化的怀疑，甚至隐含着抱怨和不敬之意，认为周遭的一切之所以不如人（外国），其陈腐应根源于传统文化；欲求中国之新昌盛，必要求“新”意，要“现代化”，其深层的意思，其实就是要“国际化”，要西方化。

理性地分析在设计领域中关于“新”“旧”界定所表现出来的现象，我们大致可以得到这样的印象：人们总是对自己所熟悉的事物认定为“不新”，无论它是原有的还是刚刚出炉，由于“不新”，进而转化为“旧意”；而对自己感到陌生的事物，不管它是否已经存在，只要自己没有见过，就易于认定为“新”。这种凭借个人主观感受而做出的判断，其实并没有真理而言，它完全是受评判人的视野和阅历局限的。可是，明白这样的道理，用了我们十多年的时间。当我们在东西方之间走动，参与国际间艺术事务的机会多起来之后，当我们在学术的平台上与西方的思想者作了比较深入的沟通，西方文化中许多弊端在这个交往的过程中逐渐地显露之后，我们才开始逐渐把意识的关注点放置到比较客观的位置上，才觉得文化的事情原来是如此复杂，才比较清楚地意识到：那些“新”的原来只是陌生，而那些“旧”的原来蕴含着非常丰富的“新”的生机。

现实的情况往往是西边认为旧的，东边则以为新，只因中部隔着一条河。而在这条河上，缺的仅仅就是一座桥。于是，结论就大相径庭，其严重性不亚于瞎子摸象。“新”与“旧”，在更多的情况下是相对的，人们很难从绝对意义上对其加以定义。法国有一句古老的谚语：阳光底下，没有新鲜事。尽管这条谚语不是绝对的真理，但是，在我们的生活经历里面，世界上的事物及其变化规律之本质，难道不是更多地呈现出这样的情况吗？因此，我会本能地对在我眼前出现的所有关于“新”的事物或者冠以“现代”名义的东西非常敏感。

近日，应本套教材的编辑程勤和作者之一王焱先生约见，希望我为此系列丛书作序。在我的案前，摆出一叠关于视觉设计教材的书稿和十本一套书的书名以及一批作者名单。看到丛书的总名称：“新概念中国美术院校视觉设计教材”，心里本能地会对这“新概念”的命名存有疑问，这也是本文开篇的感触。除去出版者出于策略上的思考，对于“新概念”命名的存疑，就使我犹豫。因为，我首先很自然地要追问：所谓的“新概念”，究竟“新”在哪里？书稿未全，暂时无法通览。故而，难以得出具体的“新”的印象。让我如何作文？

然而，当我面对本系列丛书的作者名单时，我感受到一种“新”的气象，甚至有一种压力和局促之感：一

色的年轻人！而且基本上我都认识。除了个别是原中央工艺美院毕业生之外，绝大多数是中国美术学院（原浙江美术学院）毕业的。其中好几位在近十年内或之前“不幸”被我教过。他们当年在课堂上的表现，如今依然历历在目。弹指一挥间，这些人竟然都已成为各自所在学校的骨干教师或者是学科带头人。我隐约地感到有点不可思议，就像一位老者对看着身边长大的年轻人的发达心怀困惑一般。他们代表着新一代的学者，肩负着发展的大任，未来应由他们来写书，他们带着新的思想。

对于他们来说，从学校毕业到现在，已经经过近十年，有些是十多年了。在过去的岁月里，正值我国改革开放进入辉煌的时期。对于从事设计专业的人来说，这是一个有大作为和大发展的时期。他们中的大部分人就是在这个时期内“下海”的冲浪者，他们或受雇于设计企业或直接创业，在商战前沿阵地的硝烟中出生入死，几轮冲杀，沉浮于市场的大浪中。此中的创伤之痛，收获之喜，没有人能比他们自己感受得更真切。关于设计教育方向的确立，设计教育的时间长短，他们是实践的一代，因此，他们是有发言权的。由他们回过头来总结那些年所受的教育、所经受的市场的检验，以及这些年他们自己作为教育者所获得的经验和教训，应该是有意义的。因此，我相信他们编撰这套教材，比我们这代、或者我们师长那代人来说，应该要有许多独具的新意。

在我国，设计学科在最近的几年里“爆炸性”地发展，造成了各个不同类型、不同方向和不同级别的设计院校出现整体性的危机：到处是攒动的学生、奇缺的师资和匮乏的教育指南性的文献；在这个时代里，原有的权威性的声音早被那些来自市场的叫卖声、高新科技的振动声、丧失方向的叫喊声、伪学术的喧嚣声以及层出不穷的各种各样思潮所湮没。仿佛是一个新的“百家争鸣”的时代到来，这时候如果多一些带有“正声”色彩以及大无畏高频率的年轻人的声音汇入，无疑是有积极意义的。

总之，实践者能够从嘈杂的市场上暂时地静下来，拿起笔对学科的根本性问题进行思考，这不论对作者还是对事业本身都是有意义的。至于“新”与“旧”的争辩，在这个层面就显得不那么重要了，因为，更多的人期待着正确的声音。

宋建明

中国美术学院副院长、中国美术学院设计学院院长、著名色彩学者

不约而同，全国南北艺术设计教育界的仁人志士，在近几年中，都推出了以探索为目标的设计教育研究丛书。这种现象的出现意味深长，它象征着中国的设计教育终于到了开始尝试自主发言的时候。

改革开放二十余年，中国现代设计的发展之快是有目共睹的，这首先得益于市场经济的发展，经济模式的转化和由此而来的生活方式的巨变，直接催生了新设计的产生，但是，必须承认，中国的现代设计的发生又是仓促和特殊的，它不是在产业社会常规发展中成熟的产物。在引进与合资、时尚与本土、学习与创造等复杂的关系和现实中，隐藏着许多深刻的矛盾和问题，社会产生的设计问题同时也体现在设计教育上，近年因推行的扩大招生而形成的设计专业在全国各省市的“遍地开花”，究竟会产生怎样的结果，虽然现在还不好下结论，但不容忽视的是由于过快发展，教学的无序、师资的良莠不齐、教材的随意、方法的陈旧、招生的混乱等都导致了“泡沫教育”与“泡沫设计”的并存。设计产业的推动必须有“创意设计教育”来推动，但是，我们无疑还做得很不够。

古希腊思想家普罗塔戈曾说“头脑不是一个被填满的容器，而是一把需要被点燃的火把。”在经济全球化的时代，具有自主知识产权的设计比任何民族主义的“爱国”口号都来得重要，而“自主知识产权的设计”怎么产生？关键还在于我们的设计教育，作为一个培养设计人才的机构，设计专业的实践的特殊性，使得设计教育迥然有别于一般的艺术教育，法国启蒙哲学家卢梭强调传统工艺的教育目的是：通过手、眼、脑等合力和谐的劳动，使人的身体和心智得到发展，从而为社会培养出具有健全而朴素的人格的人。但在后工业社会，特别在互联网时代，通过设计介入生活方式的意义变得更为复杂，设计通过人造物与社会生活发生密切的联系，但设计已不是一般意义上的人造物，而是与社会形成一个系统，设计不仅是一件单纯的设计作品，而且是功能、地域方式、时尚、营销策略、售后服务等的综合。在这样的背景下，我们究竟能够给予学生什么？教育事业的前瞻性究竟应当为学生的未来做出怎样有远见的思考？

说到设计教育，专业界都会想到包豪斯，从上个世纪30年代开始，中国就有老一辈艺术家接受过它的影响，80年代开始，经由香港设计界传入的日本的所谓三大构成设计基础教育方法，实际上发端于包豪斯，然而最初的三大构成虽然便于设计教育形成规范化的体系，从而便于教学和学习，但它将设计教育的本质进行了机械理解，其局限也是显而易见的。现在回过头来看，中国设计近一百年的历史，对包豪斯始终都是曲解的历史，80年代大力介绍包豪斯的时候，我们又仅仅将它理解为一所现代设计学院，于是，功能主义便成为那时中国人宣扬设计之上的最好理由。

但包豪斯确实不是一所单纯的设计学院，因为它充满了理想。初创时期的包豪斯困难重重，但凭着格罗皮斯的努力，建成了一个相对好的餐厅，就足以留住那些日后在设计界灿若群星的教师和学生，因为在那里，大家可以自由谈理想，这理想是一种通过艺术来改造社会的理想，因此，包豪斯才能同时容纳伊顿、纳吉和康定斯基，才能异想天开地将形式大师和手工艺大师结合在一起，才能有日后纯艺术的可能，新设计的可能，形式主义的可能，功能主义的可能，当然也有向纳粹屈服的可能，所有的这一切复杂性和争议，都源于“理想”，因为只有理想，才赋予包豪斯的创造力和种种可能！

包豪斯的导师们给那个时代的年轻人指引了一条通往幸福的伟大之路。在理想的指引下求学，是一种可以看得见未来并能造就未来的时刻，是自由的阳光照耀下的思想的黑土地。包豪斯那白色的如光芒般辐射的教学楼，是德国的理性与乌托邦般精神的象征。

重提包豪斯是有意义的，今天各位读者看到的这套书就是一种证明。近几年来，设计的技术化倾向的教育思维已经成为设计发展的阻碍，经济的高速发展不断刺激着社会的新的消费模式的产生，设计师疲于奔命或仅仅满足于客户的一般要求，中国的现代设计长时间内在低水平上重复，与之相应，现代设计教育也以培养市场需要的设计从业者为目标，致使高等设计教育沦为职业教育。有许多有识之士痛心疾首，感到中国设计离市场太近，缺乏理想，缺乏创意，已经使原本最有活力的中国设计停滞不前。因此，不约而同，大家起来重温包豪斯的理想主义年代，身体力行，结合本国设计教育的实际，开始自主发言。

“新概念”是本套视觉设计教材的主旨，我的理解，所谓“新概念”不是对设计教育的全面颠覆，而是针对约定俗成的分类，结合自己的教学心得，提出了新的见解。值得注意的是，虽然他们在专业分类上沿用既成的分类，但读这些书的前言，就会发现，每位年轻的作者已经改变了既成分类的本质，也就是说，他们用全新的诠释，改变了专业本来的性质，我原来担心在设计综合化的时代，这种在既成的分类下重编，很容易会吃力不讨好，但现在看来，这套书无疑已经取得了突破。《广告设计教程》《平面构成教程》《立体构成教程》《包装设计教程》《色彩构成教程》《VI设计教程》等册的教材结构是在每册依据内容的需要而具有鲜明的特色的同时，又遵守教材的基本规范，且具有严谨性，其单元内容分配又具有良好的操作性。

有人说过，设计永远是年轻人的事业。这不仅是指新设计的消费的主体永远是年轻人，更在于真正能敏锐把握生活，创造性地倡导新的生活方式的主体也非年轻人莫属。这套丛书的作者大都是中国美术学院毕业的在职教师，他们与中国的改革开放的年代同步成长，经历了设计教育观念转型的阵痛和思索，因此他们知道，真正的设计学习不只在学校教育之中，同时也在面对问题，如何找出解决之道的实践中。因此他们非常注重创造力和想像力的培养。他们知道，一个优秀的设计师首先是一个有教养的、有个性的消费者，

只有把设计教育的本质思考与人类对于“设计”的社会价值与文化价值思考的主题结合起来，将广阔的人文学科的内容带入设计教育学科，让设计师成为具有完善和健康的人格的人，才能创作出对人类今天及未来有益的设计。

我想这是丛书作者们的目的，也是我的希望，希望我的这篇写在前面的文章，能起到为他们正在参与进行的中国设计教育改革做吹鼓手的作用。

杭 间

清华大学美术学院副院长、博士生导师、著名艺术学者

目录

前言

- 一、教学目的和任务
- 二、教学内容与学时安排

绪论

第一章 初步了解游戏角色设计

第一节 游戏角色与设计师

第二节 游戏角色设计师的发展历史

第三节 游戏角色设计经常碰到的一些误区

- 一、认为角色设计师是艺术家
- 二、认为角色设计师是画匠
- 三、认识不到这项工作的专业性

第四节 一名游戏角色设计师必须具备的条件

第二章 进入游戏角色设计的世界

第一节 游戏角色设计师是怎样炼成的： /47

- 一、美术基础的修炼
- 二、设计意识的培养

第二节 游戏角色设计师的工作内容 /80

第三节 一个合格的游戏角色设计的评判标准 /87

第三章 角色设计的分类以及创作流程

第一节 角色设计的分类以及相关设计要点 /91

- 一、按游戏内的角色职能来分：主角，NPC，怪物
- 二、按游戏风格来分：Q版，写实
- 三、按游戏制作类型分：2D游戏，3D游戏，卡通渲染游戏
- 四、按游戏题材分：中式古风，欧式古风，现代题材，未来科幻

第二节 一个角色设计作品的诞生过程 /124

- 一、审题和思考
- 二、资料准备与设计草图
- 三、设计与美术的细化
- 四、必要的各类标示图和注释
- 五、最后审核完稿

第四章 角色设计的举例分析

第一节 西方魔幻题材游戏《魔界2》怪物角色设计
 案例：僵尸战士 /131

第二节 科幻题材游戏《未来世界》主角设计
 案例：半机械人男装 /138

第三节 西方魔幻题材游戏《魔界2》怪物角色设计
 案例：刺客白牙 /141

第四节 中国古风题材游戏《极品大侠》NPC角色设计
 案例：铁匠 /145

第五节 西方魔幻题材游戏《魔界2》武器设计
 案例：长弓 /148

第六节 西方魔幻题材游戏《魔界2》坐骑设计
 案例：皇家狮王兽 /150

第七节 西方魔幻题材游戏《魔界2》主角设计
 案例：幻术师男装 /152

第八节 科幻题材游戏《未来世界》怪物角色设计
 案例：曼星人A兵 /156

第九节 西方魔幻题材游戏《魔界2》boss怪物角色设计
 案例：至高好觉守护者·奥诺维斯 /158

结束语	/162
附录	/163
名家作品赏析	/163

一、教学目的和任务

近十几年，中国的游戏产业迅速发展，并成为全球数字娱乐市场重要的组成部分之一。国际动漫游戏产业中间，游戏占首位的份额，规模远超过电影票房、电视娱乐节目和音像制品发行三大传统娱乐之和。产业的急速发展也使得对游戏美术人才的需求剧增，特别是高素质人才，各大院校纷纷开设相关专业，各类培训机构层出不穷。

电子游戏起源于西方，全球电子游戏产业已经有四十多年的历史。经过各种游戏机的变革发展至今，欧美游戏依旧以单机为主，日韩游戏则以家用掌机网游为主，而中国游戏产业基本属于网络游戏的天下。随着新的硬件性能的提升、软件的技术革新、游戏模式的多样性，将来的游戏行业会越来越多元化。由于国内游戏行业没有太多基础的积累，以及国情和市场的因素，只经历过短暂的单机游戏时代就迅速地进入了网络游戏并蓬勃发展起来，而中国的很多游戏公司又是以代理起家慢慢转为自主研发，行业过快的发展使得国内在硬件软件技术人才理念等方面都与国际上还有很大的差距。

游戏从架构到开发完成是一门横跨文理的学问、博采众长的艺术。游戏开发远不是单纯的分工明确的程序员、美术师和策划人员就能胜任的，它需要高投入、长周期。急于求成地推出新作品，不去深入地推敲雕琢游戏，开发各个环节就会出现脱节，是不会有精品出现的。随着产业的成熟和竞争的激烈，各个游戏公司不论大小都将研发自己的产品作为主要的竞争力，现在国内很多游戏公司的作品都是复制速成，创意缺失，一味地模仿国外的模式，必然被扣上“山寨”的帽子！要改变这种状况，就要用踏实、稳重的心态来做游戏。游戏是商品也是艺术品，不能只以短暂的营利为目的，而是首先用心地做好产品，做出好作品才会有更长久的回报和发展。中国游戏产业的十几年发展历程，给我们带来了快乐，更加带来了思考，思考如何才能让我们的游戏产业有更好的发展和完善，如何研发出“中国制造”的游戏精品，并走向世界市场。面对激烈的市场竞争和多元的玩家需求，中国网游的未来仍然需要探索和开拓，需要走出一条属于中国的游戏之路，产业需要成熟，产品需要创新，玩家需要精品，这不是短暂的几年能解决的。游戏行业作为文化创意类产业，目前仍是产品为王的时代，产品竞争，归根到底就是人才的竞争。

由于游戏行业专业人才的缺口，各大院校纷纷开设相关专业，但是公司往往缺乏好的人才，而学生又抱怨不好找工作，很多学生毕业之后还是要通过一些专门的培训机构学习才能进入公司，这是为什么？这就是因为学校的教学与行业的实际工作内容的脱节，没能教给学生真正的专业技能和知识，专业的知识需要专业的教材专业的指导。为了弥补学校教学的这一缺陷，我们精心编辑了此书。

本书讲授的是游戏美术设计，内容全面系统，涵盖了游戏美术设计的各个环节和所需的知识，从基础到高深，从理念到方法，针对性强，在教学中培养学生正确的观念、思维方法。本书不但是高等院校游戏美术设计专业的优秀教科书，同时也是游戏制作公司各类技术人员不可多得的自学用书。

二、教学内容与学时安排

课程内容	讲课	实验	习题课讨论课	课程设计	上机	小计
游戏角色概论	2		2			4
游戏设计师的误区	2		2			4
游戏角色的分类	2		2			4
美术基础训练	1		3		8	12
设计意识训练	1		3		8	12
角色分类设计	1		3		10	14
综合作业	1		1		12	14
共 计	10		16		38	64

绪论

PREFACE

根据最新的调查显示，当你打开一个网页链接，面对一款全新的网页游戏，是什么决定你会继续玩下去，抑或是马上关闭网页去干其他事情？——是游戏的视觉部分，而这个过程平均为5秒，最多为10秒。如果游戏的视觉部分在这个阶段不能抓住玩家的眼球，这个玩家很难再第二次重新打开这个游戏，也就是说在前期刚接触的时候，游戏的视觉部分比游戏玩法、程序更重要。这就好比两个人相亲约会一样，第一眼的印象总是决定了双方是否继续愿意接触下去。

当你面对一款游戏，什么东西最先打动你，是游戏的类型、可玩性，还是角色？对我个人而言，是游戏的视觉设计基调和角色设计。尽管我肯定要进一步试玩这个游戏，才能最终决定是否要玩到最后，但是视觉感受还是会最先打动我。

在游戏业，塑造一个成功的游戏角色意味着稳定而巨大的收益，玩家们对于其喜爱的游戏角色有一种惯性的偏好心理，这一点与电影类似，对于角色的好感将直接影响到玩家对游戏的认可度，近年来红火的“口袋妖怪”系列的长期热卖就是游戏以角色魅力取胜的最佳范例。一部出色的电影可以成就出色的演员，而这种“造星”运动并不仅限于电影产业。

在早期，由于游戏的机能限制，以及当时游戏的低龄化倾向，这种游戏虚拟偶像多数是以简单而可爱的设计吸引玩家的注意，其最早期代表就是NAMCO的PAC-MAN（缺角馅饼）——一个画面简单到不能再简单的吃豆子游戏。这个黄色的“缺角馅饼”在80年代初期拥有惊人的人

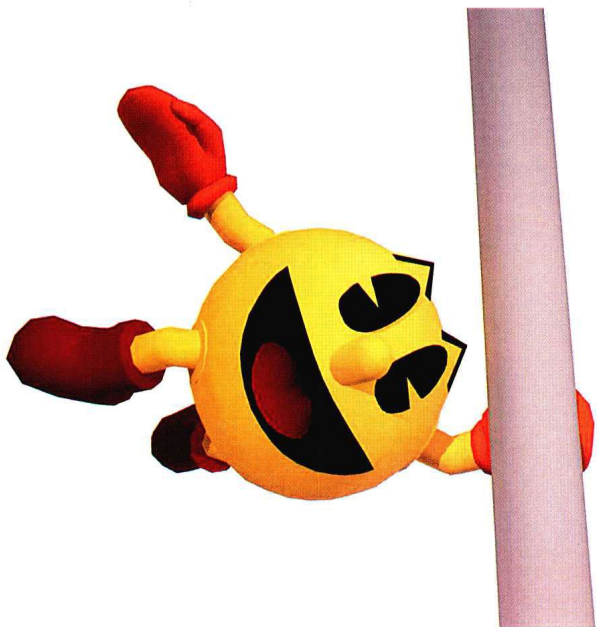


图0-1 缺角馅饼1

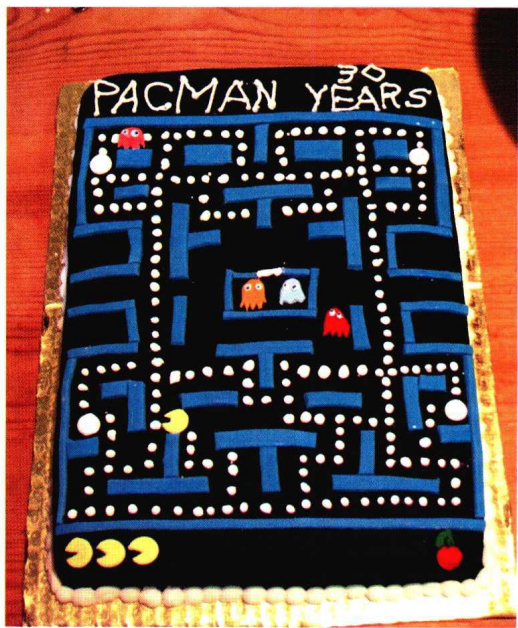


图0-2 缺角馅饼1

气，其在当时的地位与近几年的“口袋妖怪”相当。

到了80年代末90年代初国人接触最早的游戏单机是红白机，那个是以电视机为主的年代。20至30年过去之后，一些游戏的内容我们可能渐渐淡忘，但是一些经典的游戏角色却始终让人记忆犹新，比如一些提到就会让人回想起童年时光的经典角色——中裕司的音速小子Sonic（索尼克）或者宫本茂的Mario（马里奥）。



图0-3 索尼克

索尼克是世嘉（SEGA）公司的招牌作品，索尼克的成功几乎让这个造型成了该公司的形象代言。而在日本，就算是不知道首相名字的人，恐怕也会知道马里奥。超高的知

名度使得马里奥成为日本的国民游戏角色。马里奥的形象曾经在超过200款的电视游戏中出现，马里奥所有的游戏系列软件的销售总量超过1亿930万套，单单《超级马里奥兄弟3》在美国就卖了将近5亿美元。马里奥甚至拥有自己的卡通电视秀。在当时乃至今日，马里奥是世界上最著名的电视游戏角色，也可能是全世界最著名的人物，1990年的一次调查中，它在孩子当中的人气甚至超过了米老鼠。



图0-4 马里奥

在1993年，3D技术成为游戏产业最热门的话题。几大新主机——3DO、PS、SS等都在强调自己的3D游戏性能，3D游戏的潮流同样传到了欧洲。随着游戏硬件性能不断提升，尤其是索尼等新竞争者更加高龄化的市场定位，越来越接近真人的游戏虚拟偶像不断涌现。1996年发售的《古墓丽影》在游戏产业无异于一枚重磅炸弹，索尼社长出井伸之曾公开承认，这款冒险游

戏就是PS开拓欧美市场的第一功臣。之所以称之为第一功臣，是因为游戏的可玩性还是画面效果？都不尽然，这款游戏的首要功臣是Lara Croft（劳拉·克劳馥），Core Design设计的这一经典角色甚至比其所属游戏《古墓丽影》拥有更高的知名度，无论在游戏产业还是娱乐圈，劳拉都拥有惊人的人气。这个虚拟的偶像拥有极为细致的个人资料，其有血有肉的虚拟个性设定让玩家更深刻地投入到游戏世界中。

1997年在著名的U2乐队世界巡回演唱会上，劳拉的形象也出现在其大屏幕MV中。劳拉成为了一时火爆的社会以及经济现象。著名的财经杂志《Economist》甚至宣称：“劳拉·克劳馥谁与争锋？”当年美国《时代》杂志评选出的电脑界最具影响力50人中，劳拉·克劳馥以唯一一个虚拟偶像出现，其影响力直逼比尔·盖茨与乔治·卢卡斯。

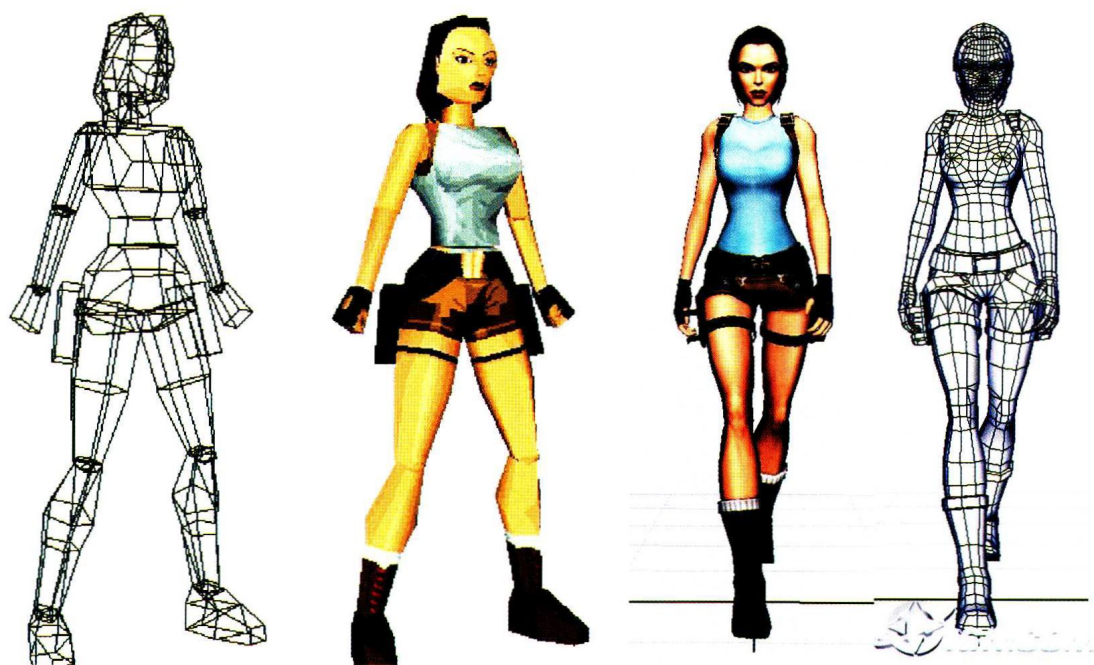


图0-5 劳拉

进入21世纪之后，随着个人电脑的普及和网络技术的高速发展，网络世界渐渐成为了全新的游戏平台，各种全新的游戏类型，比如：大型多人在线角色扮演类游戏（MMORPG）、网络休闲类游戏（NCG）等也随之应运而生，而此时角色设计的要求也变得更加多元化，使设计师的难度也在增加。过去玩家的心态是我希望挑选怎样的主角并且和主角一起经历怎样的故事，而现在，在MMORPG或者NCG这样的游戏中，玩家的选择余地变得空前多样化，并且自己的游戏角色是展现在所有其他玩家面前来代表自己的形象的，因此他们游戏的心态也就随之产生了改变，他们会希望自己的主角能更突出地表达自己的个性，甚至于成为自己在网络世界里的代言人。记得以前小时候玩《魂斗罗》的时候我会觉得自己的角色很帅，自己的技术很帅，但是我并不会觉得那是自己，因为技术所限，游戏角色不能做到丰富多彩，选择性也很单一，自然不能产生足够的代入感。而现在，我玩《魔兽世界》的时候会希望建立一个跟自己更有共同点的角色，进而想象那就是自己进入了游戏世界。我相信仔细回味一下的话很多人会有同感，连姚明玩《魔兽世界》的时候选的都是最高个的巨魔角色。

2005年当联想正式收购IBM的PC全球业务之后，PC硬件市场又开始了新一轮的转型。我们目前的生活开始潜移默化地发生变化，IPAD、IPHONE等各种品牌的平板电脑出现了，手机也更为智能化更像电脑，我们使用的操作系统也不在只用WINDOWS XX。我们在新的硬件上会使用MAC OS、MobileMe、Android等等。游戏的平台也随之变得更为多样化，渐渐产生了网页游戏、手机游戏等新兴的游戏平台。因此大家的生活方式越来越依赖云端技术，网络无处不在，而我们手上的设备也将无处不在地可以上网。“碎片时间”的概念横空出世，它指没有安排任何工作，未被计划的时间，比如等公交、等地铁、等人、排队或者在家上厕所，特点是零散、无规律。而这段时间即将被网络完全占据，好比我现在上厕所，一定会打开微博或者一些休闲Q版小游戏来打发这几分钟的时间。



图0-6 魔兽世界



图0-7 愤怒的小鸟



图0-8 植物大战僵尸

新的平台会带来新的游戏种类和商机，而新游戏种类的出现会对游戏设计师提出更高的要求。如何成为一个合格的设计师？你需要掌握哪些知识才能在新的、瞬息万变的潮流中生存下来？本书将从一些方面来带你进入游戏角色设计这个领域。