



游戏开发与编程系列

Creating Emotion in Games

游戏情感设计



北京希望电子出版社 总策划

[美] David Freeman 编 著

邱仲潘 译

爱亿尔（北京）国际游戏开发院 审 校

New
Riders

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

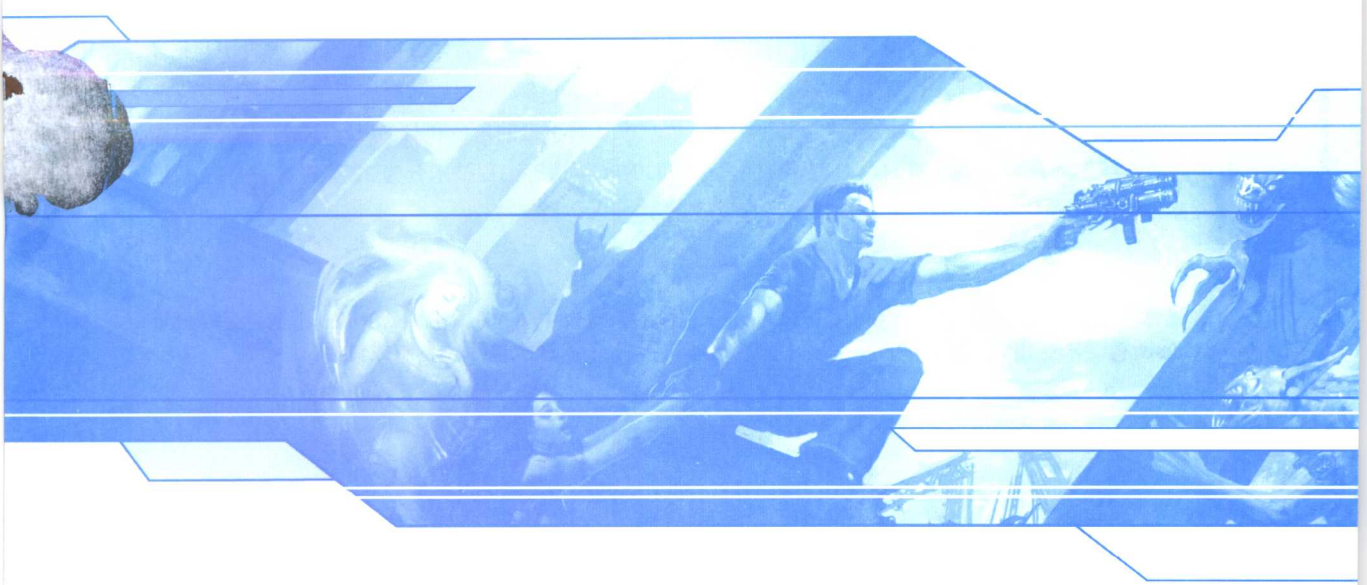
NRG



游戏开发与编程系列

Creating Emotion in Games

游戏情感设计



北京希望电子出版社 总策划

[美] David Freeman 编 著

邱仲潘 译

爱亿尔(北京)国际游戏开发院 审 校

New
Riders

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



图书在版编目 (CIP) 数据

游戏情感设计 / (美) 弗里曼 (Freeman, D.) 著; 邱

仲潘译. —北京: 红旗出版社, 2004.12

书名原文: *Creating Emotion in Games*

ISBN 7-5051-1025-X

I. 游... II. ①弗...②邱... III. 游戏—软件设计

IV. TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 097322 号

内 容 简 介

过去的游戏缺乏情感, 也很少有值得动情的对象, 因为一般游戏角色只能发出机械的声音和做出固定的动作, 很难让人产生情感效果。随着计算机游戏技术的提高, 我们不断完善模拟的思想、行为与情感, 创建更加扣人心弦的游戏, 让玩家进入强烈的情感之旅。本书介绍如何创建与提炼情感工程技术。

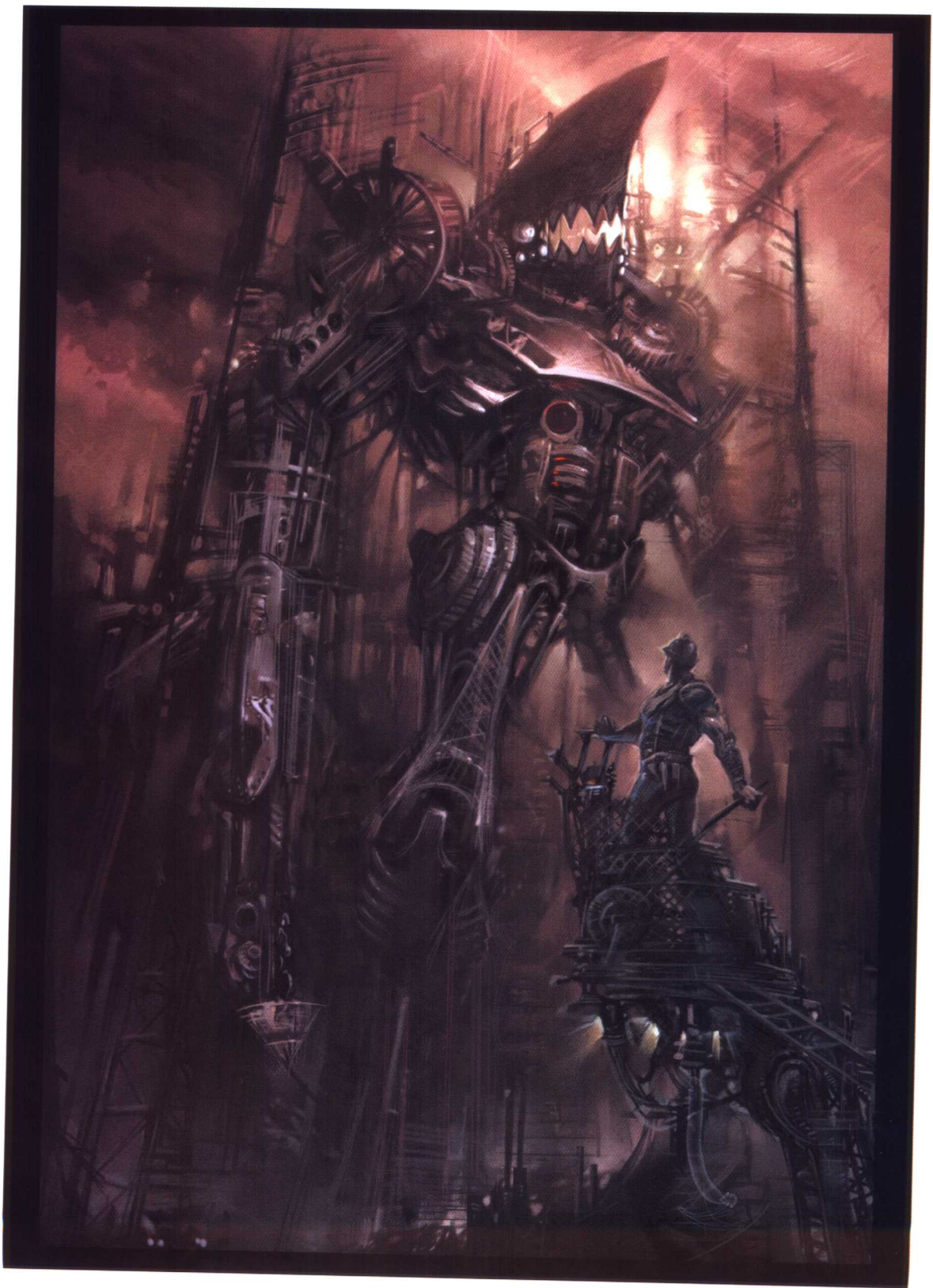
David Freeman 的情感工程技术包括下列内容: 让玩家认同自己的角色和与 NPC (非玩家角色) 结合、设计动人而出人意料的游戏时刻、创建具有情感深度的 NPC。情感工程技术分为 32 类, 本书分别介绍了所有这些技术, 并对每一类中的各种技术进行了演示。

版 权 声 明

本书英文版名为: *Creating Emotion in Games*, 作者是 David Freeman。由 New Riders 出版, 版权归 New Riders 所有。未经出版者书面许可, 本书的任何部分不得以任何形式或手段复制或传播。

系 列 名 游戏开发与编程系列
书 名 游戏情感设计
编 者 [美] David Freeman
译 者 邱仲潘
总 策 划 北京希望电子出版社
责 任 编 辑 李兴旺 雷锋
出 版 发 行 红旗出版社 北京希望电子出版社
地 址 红旗出版社 北京市沙滩北街 2 号 (100727) 电话: (010) 64037138
北京希望电子出版社 北京市海淀区上地 3 街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 610
经 销 各地新华书店 软件连锁店
排 版 希望图书输出中心
印 刷 北京双青印刷厂
版 次 / 印 次 2005 年 2 月第 1 版 2005 年 2 月第 1 次印刷
开 本 / 印 张 787 毫米×1092 毫米 1/16 22.625 印张 彩插 8 页 折页 2 页
字 数 498 千字
印 数 1~5000 册
书 号 ISBN 7-5051-1025-X
定 价 48.00 元

















致 谢

当我看到一本书的致谢词时，总能看到一列受谢名单，却不知道这些人都作了什么贡献。现在，我自己写了一本书，仍然对此莫名其妙。

但下面的受谢名单是很清楚的，编写本书时，我把各个章节交给他们，听取他们的意见和建议。他们的每个意见和建议都非常宝贵。读者和作者都应感谢他们投入的时间和精力。

本书谨献给 David Perry，是他为我提供了游戏行业中的第一份工作，为我打开了一长串门户中的第一扇门。

感谢下列人员为本书提供的意见和建议：Warren Spector, Richard Ham, Jason Della Rocca, Jeff Barnhart, Anand Rajan, Chris Klug, Tommy Tallarico, Gordon Walton, Kenneth Holm 与 Tyrone Rodriguez。

下列人员密切关注我的进展，并给予持续的鼓励，他们的支持对我非常重要：Jason Bell, Chris Klug, Troy Dunning 与 Martin Spiess。

从第一天起，我就大量依靠我的研究助手 Stephane Dreyfus，至今仍然如此。

一开始，我不知道人们是否真的关心在游戏中建立情感，但很快就得到了肯定的答复。感谢出版社的每个人和开发工作室的人们让我在 Electronic Arts, Activision, Vivendi Universal Games, Microsoft, Atari, Ubi Soft, Midway Games, 3D Realms 等许多公司参与了各种游戏的开发。

最后，感谢出版商 Stephanie Wall 和编辑 Lisa Thibault，得到他们的支持是作者的一大幸事。

技术审校简介

本书技术审校在《游戏情感设计》一书的整个开发过程中贡献了大量实践经验。本书编写时，技术审校认真审阅了所有技术内容、组织方式和流程图。技术审校的反馈有力地保证了《游戏情感设计》能够提供读者所需要的高质量技术信息。

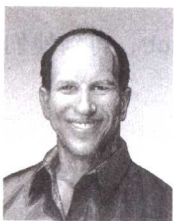
Jason Della Rocca 监管 IGDA（国际游戏开发协会）的日常工作，特别关注外援工作和会员项目，建立统一游戏开发社区意识前提供了游戏开发社区的共同声音。Jason 与国际游戏开发协会处理了各种各样的问题，包括教育下一代游戏开发者、处理游戏中的暴力问题、减少滥用软件专利的影响和吸引更多妇女与不同文化背景者参与游戏开发。Jason 还监管游戏开发人员选项奖的运行，这是个年度行业事件，评出和奖励游戏开发社区的杰出成就者。

Jason 作为游戏开发社区成员已经有多年历史，曾在 Matrox Graphics 公司做了多年的开发人员关系组经理，该公司是消费者图形软件的一流供应商。Jason 还在 Quazal 公司和 Silicon Graphics 公司工作了一段时间，参与前者的联机游戏网络中间件和后者三维与 Web 技术工作。

Jason 的电子邮件地址为：jason@igda.org

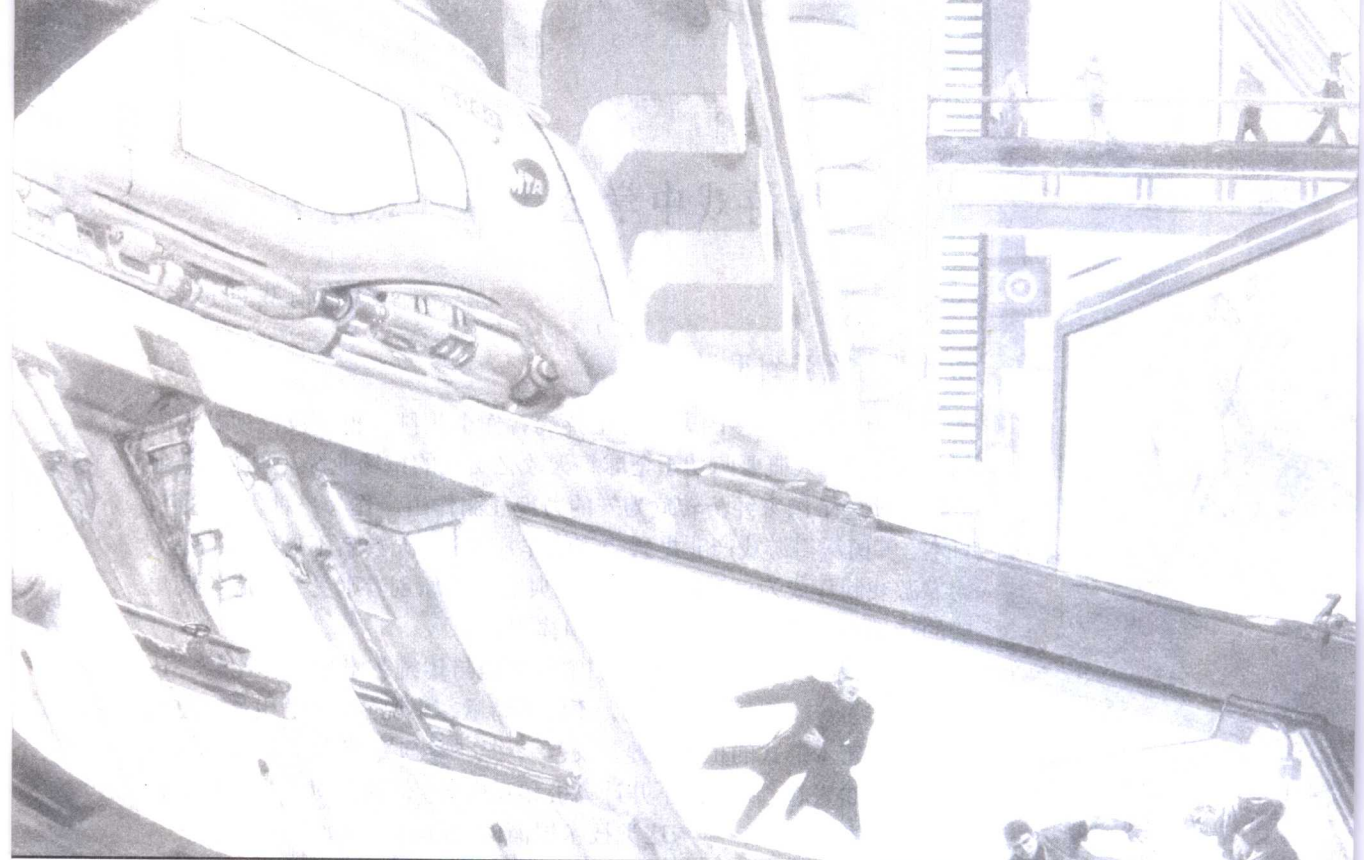
作者介绍

电子邮件: david@freemangames.com 主页: www.freemangames.com www.beyondstructure.com



David Freeman 不仅涉猎于游戏和电影世界, 而且是这两种媒体中的一流教师。

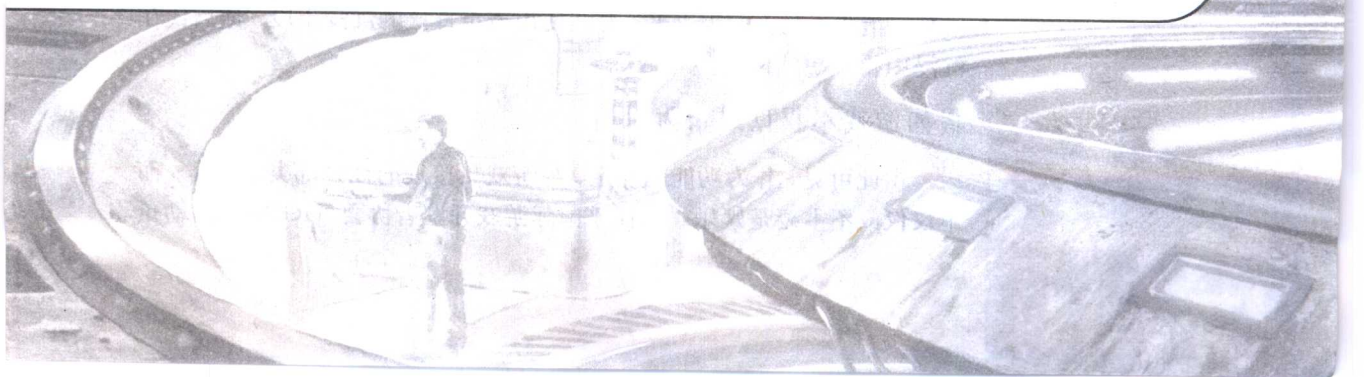
编写本书时, David 和他的游戏设计与写作顾问公司 The Freeman Group 正在为下列公司设计和编写游戏, 包括 Vivendi Universal Games 公司的三个游戏、Activision 公司的三个游戏、Atari 公司的两个游戏、3D Realms 公司的两个游戏和 Electronic Arts, Ubi Soft 等公司的游戏, 其中只有几个游戏已经推出, 如 Electronic Arts 公司的 Command and Conquer 3 (暂定名)、Vivendi Universal Games 公司的 Van Helsing、3D Realms 公司的 Duke Nuken Forever 与 Prey、Atari 公司的 Terminator:Redemption (Atari 公司游戏到世界末日之前的暂定名)、Atari 公司 Mission Impossible:Operation Surma 游戏的对话和 Activision 公司 Shark Slayer 与 Pitfall 游戏的工作。David 还提供了 Atari 公司与 Shiny Entertainment 公司 Enter the Matrix 的脚本。过去, David 曾经在 Microsoft 与 Midway Games 公司的游戏项目中工作。毫无疑问, 当你阅读这本书时, 这个清单还会更长。David 的当前活动见下列站点: www.freemangames.com



David 还在 Beyond Structure 任教，这是洛杉矶和纽约最著名的电影剧本编写和电影/电视开发专题研讨会 (www.beyondstructure.com)。这个专题研讨会每次召开时通常吸引超过 150 人，参加者包括 Electronic Arts, Soft, Microsoft, Atari, Vivendi Universal Games, Activision, 3D Realms, Legend Entertainment, Shiny Entertainment 等游戏公司的顶级游戏设计师和执行官。Beyond Structure 有时也在世界其他地方召开专题研讨会，如伦敦和悉尼。

David 过去的学生还包括下列影片的作者、导演、制作者和关键创意官员，包括 Lord of the Rings 影片, Austin Powers 影片, Minority Report, Good Will Hunting, Runaway Bride, The Wedding Singer, The Simpsons, Law & Order, The Fugitive, Total Recall, E.R., The X-Files, Buffy the Vampire Slayer, Rush Hour 1 与 2, Frequency, American History X, Mission Impossible 2, Pleasantville, Roswell, Everybody Loves Raymond, Star Trek: Voyager 与 Deep Space Nine, Sling Blade, 12 Monkeys, Thirteen Days, King of the Hill, The Education of Max Bickford, Once'and Again, Angels in the Outfield, Married With Children, Saturday Night Live 和其他许多影视节目。

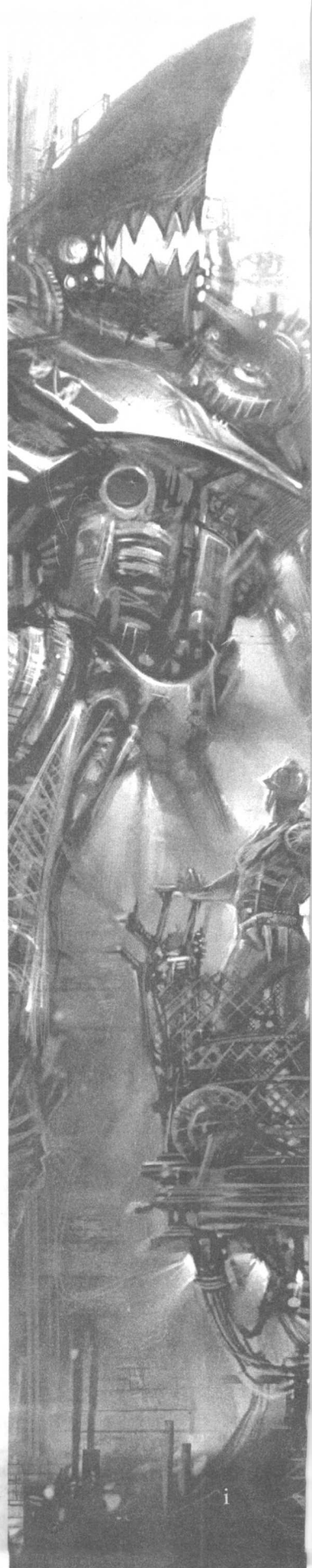
David 的电子邮件地址为：david@freemangames.com

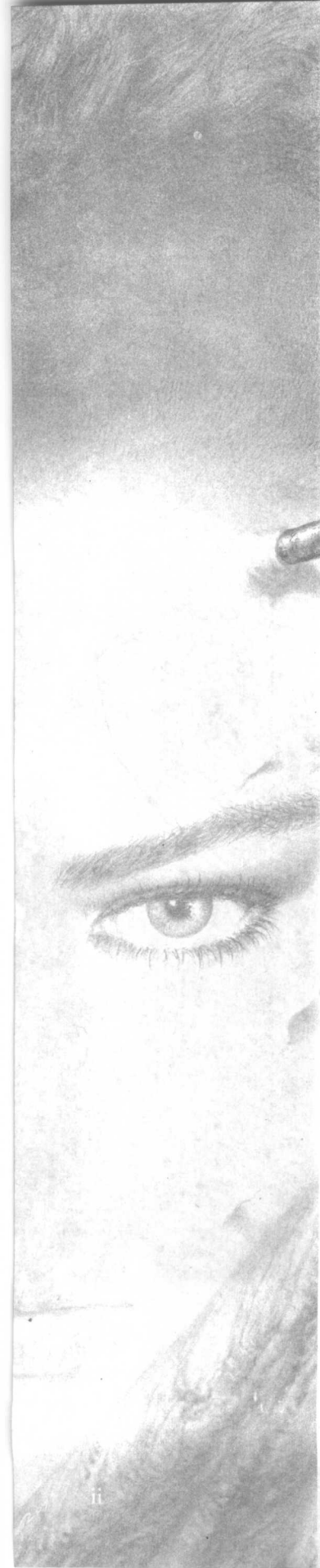


目 录

第一部分 简介

第1章 交流、探索、帮助、术语、范围	3
1.1 交流	4
1.2 探索	4
1.3 帮助	4
1.4 术语	4
1.5 范围	4
第2章 情感工程简介	5
第3章 为何在游戏中建立情感	8
3.1 原因之一：吸引更多人	9
3.2 原因之二：更多传闻	9
3.3 原因之三：更多文章	9
3.4 原因之四：使游戏更专业	9
3.5 原因之五：激励与鼓舞士气	9
3.6 原因之六：用户对品牌的忠诚度是宝贵的财富	9
3.7 原因之七：不必为潜在利润烧掉几百万美元	9
3.8 原因之八：竞争优势	10
3.9 原因之九：不会落伍	10
3.10 小结	10
第4章 电影剧本作家对游戏的17个盲点	11
4.1 电影剧本作家要学习的游戏知识	12
4.1.1 直线也许是最短距离，但谁喜欢直线	12
4.1.2 创建可玩的角色	13
4.1.3 电影与游戏中的对话	14
4.1.4 至少可以编写影片片断	14
4.1.5 不同类型的过程	14
4.1.6 好莱坞	15
4.1.7 不仅如此	16
4.2 聚焦	16
4.3 电影剧本作家招聘指南	18
4.4 最后思考	19
第5章 为什么游戏设计师经常感到创作很难	20
5.1 游戏设计师也常常有相同的问题	21
5.2 游戏不是电影，因此有所不同	22
5.3 最后思考	22





第6章 为什么“写作”不好，而“情感工程”较好	23
第7章 天衣无缝，巧匠无痕	25
第8章 电影剧本所缺，情感工程所补	27
8.1 深度不等于趣味	28
8.2 从剧本写作到情感工程	29

第二部分 32类情感工程技术

第9章 NPC趣味技术	33
9.1 主要NPC（在游戏中重复出现的NPC）	34
9.2 再谈特质	36
9.3 假想游戏一	36
9.4 假想游戏二	38
9.4.1 澄清几个误会	40
9.4.2 艺术还是任意	40
9.4.3 “特质”与“怪行”	41
9.4.4 次要NPC	41
9.4.5 “游戏玩家喜欢老套角色”	41
9.5 最后思考	41
第10章 NPC加深技术	43
10.1 痛苦	44
10.2 技术堆栈例子	44
10.3 遗憾——隐藏秘密	46
10.4 欣赏——智慧	46
10.5 用假情掩盖真情	47
10.6 组合NPC加深技术	48
10.7 情感与玩家动作和决策	48
10.8 最后思考	49
第11章 对话趣味技术	50
11.1 NPC对话增加色彩	51
11.1.1 较差的例子	51
11.1.2 改进对话	51
11.2 NPC对话提示动作	52
11.2.1 较差的例子	52
11.2.2 更好的对话	52
11.3 分解信息	53
11.4 常见的谬误与问题	53
11.5 最后思考	54
第12章 对话加深技术	55
12.1 实现NPC深度	56

12.1.1 担忧	56
12.1.2 深深怀疑	56
12.1.3 遗憾	56
12.1.4 自我牺牲	56
12.1.5 智慧与洞察力	56
12.2 假想游戏	57
12.3 组合情感工程技术	57
12.4 技术堆栈例子	57
12.4.1 担忧	58
12.4.2 技术堆栈例子	58
12.5 NPC 内心情感	58
12.6 假想游戏	59
12.7 矛盾心理	60
12.8 最后思考	61
第 13 章 群体趣味技术	62
13.1 Klingons 的基本思想	63
13.2 游戏的相关性	63
13.3 两个重要考虑	63
13.4 特性与怪行——群体	64
13.5 假想游戏案例分析	64
13.5.1 宗族之三: Blades 人	64
13.5.2 宗族之四: Tabrene 人	65
13.5.3 宗族之五: Korimutay	65
13.6 是否每个群体都要一个菱形	66
13.7 群体菱形与个体菱形	66
13.8 最后思考	66
第 14 章 群体加深技术	67
14.1 给群体增加深度	68
14.2 假想游戏	68
14.2.1 智慧	68
14.2.2 美感	69
14.2.3 高贵感	69
14.2.4 加深群体	69
14.3 最后思考	69
第 15 章 NPC 到 NPC 化学技术	70
15.1 角色的思路相同	71
15.2 争斗	72
15.3 当一个人不在时, 另一个人热烈地谈论着这个人	72
15.4 另一个技术堆栈的例子	73

