



第九艺术学院——游戏开发系列教材

COLLEGE OF THE NINTH ART

游戏架构设计与策划基础

黄石 李志远 陈洪 编著

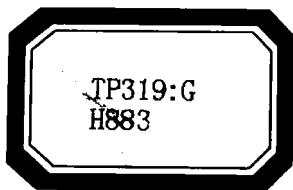


- 中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会
- 中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会
- 中国文化创意产业技术创新联盟

推荐教材

清华大学出版社

第九艺术学院——游戏开发系列教材



游戏架构设计与策划基础

黄 石 李志远 陈 洪 编著

TP319:G883

H883

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以当前游戏公司实际游戏策划设计方案为教学实例,介绍游戏策划设计的基本理论。把重点放在提高学员各种游戏的设计能力上。通过对游戏开发中的概念设计、原型设计、规则设计、情节设计、关卡设计原则的介绍;兼顾具体的关卡设计实践与游戏编辑工具使用实践,使读者全面了解游戏设计的原理,掌握基本的设计技能。

本课程蕴含了作者丰富的实际游戏策划经验和教材编写经验;例题、习题丰富;结构新颖、紧凑;讲解通俗、易懂。能使学员更快地跨进游戏设计之门。

本书可以作为游戏开发人员的参考用书,游戏开发爱好者的自学教材,也可以作为大专院校游戏专业的游戏开发教程。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

游戏架构设计与策划基础/黄石,李志远,陈洪编著. —北京:清华大学出版社,2010.1
(第九艺术学院——游戏开发系列教材)
ISBN 978-7-302-21690-2

I. 游… II. ①黄… ②李… ③陈… III. 游戏—软件设计—高等学校—教材 IV. TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第225118号

责任编辑:张彦青

封面设计:杨玉兰

责任校对:周剑云

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦A座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京市清华园胶印厂

装 订 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×230 印 张:20.75 字 数:447千字

版 次:2010年1月第1版 印 次:2010年1月第1次印刷

印 数:1~4000

定 价:39.00元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:023912-01

丛书编委会

主编单位：北京递归开元教育科技有限公司

主 编：陈 洪

副主编：许 影 任 科

编 委：(排名不分先后)

北京理工大学软件学院	丁刚毅
北京工业大学软件学院	蔡建平
西南交通大学软件学院	景 红
上海第九城市信息技术有限公司	黄雪斌
巨人网络集团有限公司	邓 昆
目标软件(北京)有限公司	毛海滨
腾讯公司	姚晓光
文睿信息研究中心	王 涛
创游传媒	孙 辉
中国文化创意产业技术创新联盟	高东旭
北京递归开元教育科技有限公司	黄 昆

前 言

电子游戏本质是一种虚拟现实技术——Virtual Reality，是科技发展到相当高度后诞生的新娱乐形式。其核心在于透过一定的软硬件技术手段实现人和计算机程序的互动，在这个虚拟的过程中玩家可以体会到精神上的快感。那么使用电子计算机虚拟的游戏世界按照何种规则构建、人机交互的进程如何发生、游戏的故事如何讲述，总之，怎样设计的游戏才能使玩家获得更多的快感，这些决定电子游戏成败的关键因素都由游戏设计师来控制。因此，可以说游戏设计师杰出的工作带来了今天电子游戏的繁荣。

Game Designer(游戏设计师)在中国普遍称为“游戏策划”，与企业策划的工作类似，游戏策划主要进行游戏产品的设计工作。

什么是游戏设计工作？游戏设计工作包括了哪些内容呢？

游戏设计工作是一个广泛复杂的范畴，在游戏发展的不同阶段，游戏设计工作的内容也在不断变化，但是一条惟一不变的基本原则就是：满足并吸引玩家参与游戏，使游戏玩家在游戏过程中产生快乐和激情。

随着游戏复杂度的不断提高与软件产业的逐渐规范化，游戏设计工作的主要内容也逐渐表现出了学科性，本书将通过对游戏设计师及其从事的优秀设计工作的讲述，引导读者进入游戏设计的大门。

通过这些相关知识的学习，读者将会具备基本游戏策划设计知识，并为以后进一步学习游戏策划设计、游戏美术设计和游戏程序开发打下基础。

作为一本讲述游戏策划设计与开发的教程，在本书编写的过程中很多专业人士提供了宝贵的意见和相当的帮助，特此在这里表示感谢，同时，希望本书编者的绵薄之力可以给中国游戏产业的发展带来一定的帮助。

编者 于北京富润园

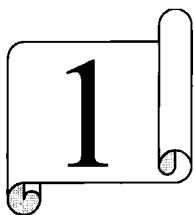
目 录

第 1 章 游戏策划概述 1	
1.1 什么是游戏策划..... 2	
1.2 游戏策划的任务..... 3	
1.3 游戏策划需具备的特质..... 4	
1.3.1 喜欢玩游戏..... 4	
1.3.2 丰富的想象力..... 5	
1.3.3 勇于创新..... 5	
1.3.4 涉猎广泛..... 5	
1.3.5 技术意识..... 6	
1.3.6 审美能力..... 6	
1.3.7 喜欢思考..... 7	
1.4 游戏策划职位..... 7	
1.4.1 主策划..... 7	
1.4.2 系统策划..... 8	
1.4.3 执行策划..... 8	
1.4.4 文案策划..... 8	
1.4.5 数值策划..... 9	
1.4.6 场景策划..... 9	
1.5 游戏策划与团队..... 9	
1.5.1 制作人..... 9	
1.5.2 游戏软件开发工程师..... 11	
1.5.3 游戏美术设计师..... 12	
1.5.4 质量保证工程师..... 16	
1.5.5 运营团队..... 16	
1.6 本章小结..... 18	
1.7 本章习题..... 19	
第 2 章 玩家心理分析与游戏性 20	
2.1 游戏设计的目的..... 20	
2.2 玩家的分类..... 22	
2.2.1 核心玩家..... 22	
2.2.2 普通玩家..... 23	
2.3 玩家的乐趣所在..... 24	
2.3.1 挑战与自我证明..... 24	
2.3.2 竞争与炫耀..... 25	
2.3.3 合作与交流..... 25	
2.3.4 嬉戏..... 26	
2.4 玩家的期望..... 27	
2.4.1 对操作的期望..... 27	
2.4.2 对目标的期望..... 28	
2.4.3 对界面的期望..... 29	
2.4.4 对感觉的期望..... 29	
2.4.5 对规则的期望..... 30	
2.5 玩家需求调查..... 30	
2.6 游戏性..... 37	
2.6.1 游戏性的定义..... 38	
2.6.2 爽快感..... 38	
2.6.3 成就感..... 39	
2.6.4 融入感..... 42	
2.6.5 游戏性的融合..... 43	
2.7 外挂 VS 游戏性..... 44	
2.8 本章小结..... 45	
2.9 本章习题..... 45	
第 3 章 游戏概念及原型设计 47	
3.1 创意的来源..... 48	
3.1.1 大胆设想..... 48	
3.1.2 利用现有的娱乐资源..... 49	
3.1.3 利用现有的游戏体系..... 50	
3.1.4 收集创意..... 51	
3.2 加工创意..... 52	

3.2.1 合成.....	53	第 6 章 游戏元素设计	94
3.2.2 共鸣.....	53	6.1 游戏元素的定义.....	95
3.3 游戏概念设计文档.....	54	6.1.1 游戏元素的编写.....	95
3.4 游戏原型设计.....	55	6.1.2 游戏元素的设计要素.....	95
3.4.1 实体原型.....	56	6.1.3 游戏元素属性的设计原则.....	98
3.4.2 软件原型.....	57	6.2 主角的含义.....	100
3.4.3 初学者与游戏原型.....	60	6.3 主角的分类.....	100
3.5 本章小结.....	60	6.4 主角设计内容.....	101
3.6 本章习题.....	60	6.4.1 故事背景.....	101
第 4 章 游戏背景设计	62	6.4.2 特色说明.....	102
4.1 游戏世界观.....	62	6.4.3 形象设计.....	103
4.1.1 世界架构.....	64	6.4.4 动作设计.....	103
4.1.2 人文地理.....	70	6.4.5 属性设计.....	105
4.1.3 宗教信仰.....	71	6.5 NPC 设定.....	109
4.1.4 政治结构.....	72	6.5.1 NPC 的作用.....	109
4.1.5 经济及文化.....	73	6.5.2 NPC 的设计内容.....	110
4.1.6 游戏世界观案例.....	73	6.6 怪物设定.....	113
4.2 故事背景.....	74	6.6.1 怪物分布图.....	114
4.2.1 故事背景的设计方法.....	74	6.6.2 怪物的设计内容.....	115
4.2.2 故事背景与游戏 情节的关系.....	76	6.6.3 怪物刷新规则.....	120
4.3 统一的游戏背景.....	77	6.7 AI 概述.....	121
4.4 本章小结.....	79	6.7.1 AI 定义.....	121
4.5 本章习题.....	80	6.7.2 游戏中的人工智能.....	122
第 5 章 游戏地图与场景设计	81	6.7.3 人工智能定义的不同标准.....	122
5.1 游戏地图与场景设计常用名词.....	81	6.7.4 人工智能在游戏业的现状.....	122
5.2 设计准备工作.....	83	6.7.5 游戏人工智能的设计目的.....	123
5.3 世界地图的制作.....	85	6.8 AI 设计.....	127
5.4 区域地图设计.....	88	6.8.1 有限状态设计.....	127
5.5 场景设计文档编写.....	90	6.8.2 模糊状态设计.....	128
5.5.1 编写方法.....	91	6.8.3 可扩展性 AI.....	129
5.5.2 编写内容.....	91	6.8.4 AI 的编写.....	130
5.6 本章小结.....	93	6.9 道具设计.....	131
		6.9.1 道具的分类.....	131
		6.9.2 道具的获得方式.....	133
		6.10 道具的设计方法.....	134

6.10.1 道具编写分类.....	134	7.7 关卡设计的原则.....	154
6.10.2 设计内容.....	134	7.7.1 明确目标导向.....	154
6.11 道具编辑器.....	135	7.7.2 注意关卡步调.....	154
6.12 道具平衡性的考虑.....	136	7.7.3 逐步展开内容.....	155
6.13 本章小结.....	136	7.7.4 控制任务难度.....	156
6.14 本章习题.....	136	7.7.5 善用任务提示.....	156
第7章 任务与关卡设计.....	137	7.7.6 满足玩家的期待.....	157
7.1 游戏任务情节结构.....	137	7.7.7 时间就是质量.....	157
7.1.1 直线型结构.....	138	7.8 本章小结.....	158
7.1.2 多分支结构.....	139	7.9 本章习题.....	158
7.1.3 无结局结构.....	141	第8章 游戏规则设计.....	159
7.2 任务情节的设计技巧.....	143	8.1 规则体系.....	159
7.2.1 讲故事的人.....	143	8.1.1 世界相关规则.....	160
7.2.2 障碍.....	143	8.1.2 角色相关规则.....	161
7.2.3 预示.....	144	8.1.3 道具相关规则.....	168
7.2.4 个性化.....	144	8.1.4 战斗相关规则.....	169
7.2.5 共鸣.....	145	8.1.5 经济相关规则.....	171
7.2.6 戏剧性弧线.....	145	8.2 规则设计原则.....	172
7.3 关卡的定义.....	147	8.2.1 一致性.....	172
7.4 关卡设计要素.....	148	8.2.2 简单性.....	173
7.4.1 目标.....	148	8.2.3 平衡性.....	173
7.4.2 情节.....	148	8.2.4 避免烦琐.....	174
7.4.3 地形.....	148	8.3 本章小结.....	174
7.4.4 对手与 NPC.....	148	8.4 本章习题.....	174
7.4.5 物品.....	149	第9章 界面与用户控制.....	175
7.5 关卡制作过程.....	150	9.1 概述.....	175
7.5.1 确定目标.....	150	9.2 视角.....	176
7.5.2 概念设计.....	150	9.2.1 平面横向视角.....	177
7.5.3 制作.....	151	9.2.2 俯视角.....	178
7.5.4 测试.....	151	9.2.3 斜视角.....	179
7.6 典型竞赛关卡结构分析.....	152	9.2.4 第一人称视角.....	179
7.6.1 竞技场型.....	152	9.2.5 第三人称视角.....	180
7.6.2 循环型.....	153	9.2.6 全景视角.....	181
7.6.3 直线型.....	153	9.2.7 视角的选择.....	181

9.3 界面设计	182	10.4.1 概述	218
9.3.1 界面设计的目标	182	10.4.2 实例：选择英雄	219
9.3.2 界面设计的原则	183	10.5 本章小结	227
9.3.3 主菜单设计	185	10.6 本章习题	227
9.3.4 HUD 设计	186	第 11 章 游戏设计文档	228
9.3.5 界面设计文档	188	11.1 设计文档的主要功能	228
9.4 控制	190	11.2 常用设计文档的类型	229
9.5 本章小结	194	11.2.1 概念设计文档	229
9.6 本章习题	194	11.2.2 游戏设计文档	230
第 10 章 游戏编辑工具	195	11.2.3 软件需求说明书	230
10.1 游戏编辑工具类型	196	11.2.4 测试计划与	
10.1.1 地形编辑器	197	测试分析报告	230
10.1.2 触发事件编辑器	199	11.3 游戏设计文档模板	231
10.1.3 声音编辑器	201	11.3.1 标题页	231
10.1.4 物体编辑器	202	11.3.2 目录	232
10.1.5 AI 编辑器	203	11.3.3 立项说明	232
10.1.6 战役编辑器	204	11.3.4 正文	234
10.1.7 物体管理器	205	11.4 游戏设计文档的格式和风格	237
10.1.8 输入管理器	205	11.5 本章小结	238
10.2 编辑器基础操作	206	11.6 本章习题	238
10.2.1 地图属性	206	附录 A 动作休闲网络游戏策划实例	239
10.2.2 玩家属性	208	附录 B 棋牌类网络游戏策划大纲	285
10.2.3 常用菜单	211	附录 C 游戏策划案——	
10.3 创建地形及装饰物	213	《炎龙战记》系统策划案	289
10.3.1 创建斜坡	213	附录 D 策划设计文档	301
10.3.2 物体缩放	214		
10.3.3 瀑布制作	216		
10.4 触发器	218		



游戏策划概述

“你在做游戏开发？不错啊，很酷！你的工作是整天都玩游戏吗？”

——大部分游戏业外人士都会这样问

许多人以为游戏设计是一个轻松的工作，游戏设计人员只需坐在办公室里愉快地玩游戏，同时只要有一台神奇的游戏设计机器就可以制造出各种新款的游戏。遗憾的是，至今还没有人发明出这种像圣诞老人一样的游戏制造机。实际情况是，每个游戏策划都需要付出艰辛的劳动，做好成百上千件的一系列工作，只有那样，玩家们才可以坐在电脑前尽情地玩一款全新的游戏。

游戏设计人员通常被称为“游戏策划”。不可否认，游戏策划在设计游戏的同时，能够体会到很多的乐趣。虽然需要辛辛苦苦地工作两年，甚至更长时间，但是，当看到世界各地的人们沉浸在由自己所设计的虚拟世界里，并得到无尽的欢乐时，那种满足是用任何奖励都不能替代的。虽然他们没有太多休闲的时光，但工作却给了他们许多激动人心的时刻：构思被驳回、和队友一起奋斗、看着自己的构思从纸上粗略的概括发展成为完全可以发布的虚拟世界，所有的这一切都会让他们异常激动。

教学目标

了解游戏策划的工作内容和特点。

重点

- 游戏设计人员的资质和职责。
- 游戏策划对于游戏的意义。

难点

游戏设计师的工作任务。

1.1 什么是游戏策划

游戏设计的历史很悠久，几千年以来，从最古老的非洲的 Awari 游戏，到现在最为优雅的游戏——围棋，人们设计和玩过的游戏不计其数，许多游戏已经随着时间遗失在历史的长河中了。除了经典游戏之外，人们总是对新游戏感兴趣，因此一直有对新游戏设计的需求。

很多人认为游戏设计是一门艺术，它需要神秘的创造源泉，而这种创造性只有少数的天才才具有，认为那些大名鼎鼎的游戏策划如艾伦·阿德海姆(Allen Adham,《魔兽争霸》)、彼德·莫利纽克斯(Peter Molyneux,《上帝也疯狂》、《黑与白》)、布鲁斯·雪莱(Bruce Shelley,《帝国时代》)是艺术家，崇拜他们的想象力和创造力；认为游戏策划把时间主要花在了构思上。其实，他们没有认识到游戏设计的实际工作也包括具体而辛勤的劳动。图 1-1 为因杰出成就而获得英女王授予的不列颠帝国勋章的彼德·莫利纽克斯。

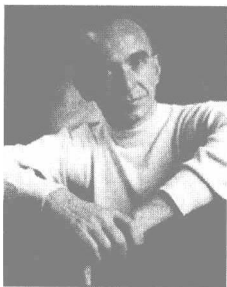


图 1-1

有技术背景的人把游戏设计看作一门科学。他们主要关注如何实现最优的游戏程序、设计复杂的游戏算法。他们考虑的是计算过程、数据结构以及数据流，他们认为游戏只是是一些技术，或者是一个实现过程。

其实，这两种观点都不是十分正确，至少是不全面的。游戏设计并不是一门纯粹的艺术，因为它并不仅仅是一种美的表达方法。游戏的艺术性表现在构思初始的总体设计和想法中，而总体设计一旦完成以后，接下来的工作就是定义和提炼游戏的工作原理。游戏娱乐是一种艺术形式，它与电影、电视和戏剧一样，也是一种需要协作的艺术形式，游戏设计人员不太可能被称为艺术家，事实上，大多数游戏设计人员并不认为自己是艺术家。

游戏设计也不纯粹是一门科学，它不需要提出假设或探究真理，也不被逻辑或正规方法的严格标准所束缚。游戏的目的是通过玩来获得娱乐，因此，设计游戏既需要艺术家一样的创造力，也需要工程师一样的精心规划。游戏设计是一门手艺，就像是好莱坞的电

影摄像或服装设计一样。一个游戏既含有艺术要素，也含有功能要素：它必须能给人以美的享受，同时又必须能很好地运行，让游戏者享受到快乐。具备这两种特点的游戏才是好的游戏。

1.2 游戏策划的任务

对于游戏开发来说，仅有好的创意是远远不够的，还需将创意转变为规范详细的策划案，使开发人员更好地理解游戏的创意和理念。

游戏策划根据自己的创作理念，结合市场调研得来的数据，参考其他开发人员的意见和建议，在开发条件允许的基础上，将游戏创意以及游戏内容和规则细化完整，形成策划文档。

游戏设计的过程是描述游戏所有相关内容的过程，在整个开发过程中，游戏策划起着非常关键的作用，从设定游戏的大纲，到规划所有的细节重点，再到整个开发过程的全程协调和监控，都属于游戏策划的工作范畴。策划案确定的是整个游戏开发的标准和要求，后续的所有开发环节和工作都是围绕策划文档来进行的。

游戏策划的主要工作内容可以通过表 1-1 来了解。

表 1-1

开发阶段	主要工作内容
立项阶段	游戏的市场调查 项目开发可行性分析 开发所需资源的预估 游戏开发方案的确定 开发资金预算 市场回报预估
前期准备	确定游戏类型 确定游戏的风格特点 确立游戏世界观 编写游戏背景 制订整体的游戏规则 制作游戏世界地图 确定游戏元素并定义元素属性 制订并统一开发规则 人员分工安排 规划开发进度表

开发阶段	主要工作内容
制作中期	细化区域地图及各片区的细节 按照属性定义设计游戏元素的内容 确定游戏流程 确定各元素初始属性数字 构建数值模型 按照大纲设计游戏各个系统所有细节的重点难点 设计所有相关界面 设计游戏详细操作
制作后期	游戏测试 游戏机制、属性数值的调整 机制调优 版本更新方案 后续开发计划 市场宣传资料的制作

在设计的过程中还需要考虑游戏内容的系统性和表达的清晰性。在游戏的策划和设计过程中，完整全面地对游戏的构成要素进行设计，就是内容的系统性。而一个游戏策划，把自己对游戏的构思和设计，清晰明确地表达出来，使每个参与游戏开发的工作人员都能清楚准确地理解该游戏的规则内容和制作要求，就是表达的清晰性。

1.3 游戏策划需具备的特质

游戏策划是很多从事游戏开发的人都立志谋求的职位。一般情况下，游戏的成功也往往归功于游戏策划。但是，成为一个游戏策划还是需要具备一些特质的，这些特质，将有助于你成为一个称职的游戏策划。游戏策划需具备的特质主要有以下几个方面。

1.3.1 喜欢玩游戏

要想成为一个好的游戏策划者，不但要喜欢玩游戏、对游戏有兴趣，而且在玩游戏时要有深度和广度。

所谓深度，就是需要专心地玩好几个游戏，仔细地研究它们的游戏规则是如何制定的，游戏运行中采用的是哪种策略。所谓广度，就是要玩很多不同类型的游戏，可以玩角色扮演游戏、实时战略类游戏、冒险类游戏、益智类游戏、模拟射击类游戏，甚至可以和孩子一起在童话世界中探险。不论游戏好坏，通常都可以从中学到一些游戏设计方面的经验。

1.3.2 丰富的想象力

游戏是人造的娱乐空间，是一个由虚拟规则统治的虚拟世界。要创建这样的世界，想象力尤为关键。想象力就像人的肌肉一样，通过正规训练，它可以变得更丰富、更灵活。

丰富的知识和生活经验是想象力的基石。我们在创建游戏世界的时候，天马行空的想象力不能脱离现实的生活。例如我们给游戏中的一匹马加上双翅，玩家会自然而然地猜到这匹马一定能够在天空翱翔。玩家的思维会随着他在不同的游戏中有所不同，但现实生活中的逻辑是玩家永远不会忘记的。因此我们在创建游戏世界的过程中，必须立足于现实的逻辑，必须考虑到玩家自身的感受，不能让游戏世界中的规则与现实生活中的完全背道而驰。

1.3.3 勇于创新

玩家总是期盼体验一些新的、与众不同的游戏，他们总是不满足于现有的游戏。如果玩家不表现出不满情绪，那么他们将不得不一次又一次地玩现有的游戏，也就不会有公司每年设计出成百上千的新游戏了。所以，作为游戏策划，必须要有创新能力。

其实，有很多方法可以应用于游戏创新领域：可以创造一个全新的游戏运行模式，或是创造新的游戏环境，甚至用那些已经存在的概念结合在一起形成一个新的模型，比如将一个游戏的样式和另一个游戏中的元素融合起来，等等。总之，最重要的就是要使玩家感觉到他所玩的游戏是以前从未玩过的。

1.3.4 涉猎广泛

所有的游戏策划应对多个不同的领域中都有所了解。多了解中外历史可以使他们在游戏中设计的内容更让人信服，比如攻城机、城堡、骑士、弩及捕兽器等。研究心理学和社会学能让设计师更好地理解人们在赌博的时候是怎样想的，还可以帮助他们想出更好的方法来解决玩家和游戏或是玩家之间的交互关系。如果设计师了解一些天文学、遗传学等知识，那他们所设计出来的游戏可能会因此而更放光彩。

不管游戏策划将要设计的游戏的主题是什么，看看书，或者出去走走，做一些有利于在屏幕上将设计思想展现出来的事，对游戏策划来说肯定都有好处。游戏策划对周围的世界要充满好奇，还可以试着用学到的知识去影响和改变那些已经了解的规则。如果有机会的话，可以去获得更高的学位，用更多的知识来充实自己。一个更高的教育水平对游戏策划来说，在游戏设计以及事业目标方面都会有所帮助。

1.3.5 技术意识

技术意识就是对实际的计算机软件(尤其是游戏)开发工作的大致理解。作为游戏策划,可以不用像软件工程师那样去编写程序,但是,在策划游戏之前,如果有一些像 Basic 或 C++这样简单的语言基础,对策划工作也非常有好处。

游戏设计人员设计的游戏需要在游戏平台上运行,而游戏运行平台都是基于计算机技术而建立的,因此,设计师还需要了解计算机的工作特点。如果游戏设计人员不切实际地要求计算机去做它所不能做的,那么,设计工作将寸步难行。例如,目前计算机还不能很好地理解英语语言,如果你设计的游戏要求计算机解释从键盘输入的复杂句子,那么,程序将很难实现。

作为一个游戏设计人员,还必须了解游戏目标平台,至少需要了解自己所设计的游戏产品是用于家庭游戏机、个人桌面计算机(PC)、手持式游戏机还是其他的平台。游戏的每一个特性都必须可以在目标平台上运行。如果有疑问,可以询问技术人员。充分了解目标平台的局限性十分有助于游戏的设计。

1.3.6 审美能力

尽管游戏策划不需要是一个出色的艺术家,但还是应该具有相当的审美能力及艺术判断力。

假设要在游戏中设计一个聪明且意志坚定的女刺客,很多游戏设计人员会将她设计为穿着紧身的黑色皮衣、佩一支夸张的闪光的自动手枪的形象。也就是说,他们更愿意选择一般的原型,这是一个简单的方法。一个稍微有点创造力的游戏策划可能会将她设计为穿着迷你裙、佩着弯弓的样子,使她更具有男子汉的气概。这样的设计更容易引起玩家的兴趣。

真正优秀的游戏策划应该意识到,作为一个刺客需要融入周围环境中去,不能让她的外貌与众不同,但还要易于辨别。设计人员还要考虑她的个性,让她能够具有独特的作风——与众不同但谦虚。《古墓丽影》中的劳拉(Lara Croft)就是这样一个很好的例子(图 1-2)。除了其夸张的身材比例外,她穿着得体,对于一个探险者的角色来说,可以很容易地被辨别。劳拉身穿运动短裤,远足鞋,背着运动背包,尤其重要的是,她的衬衫颜色特殊,在整个游戏中没有其他人穿这种颜色的衣服,这使得她在屏幕上很显眼。只要看到了这个颜色,就看到了劳拉。

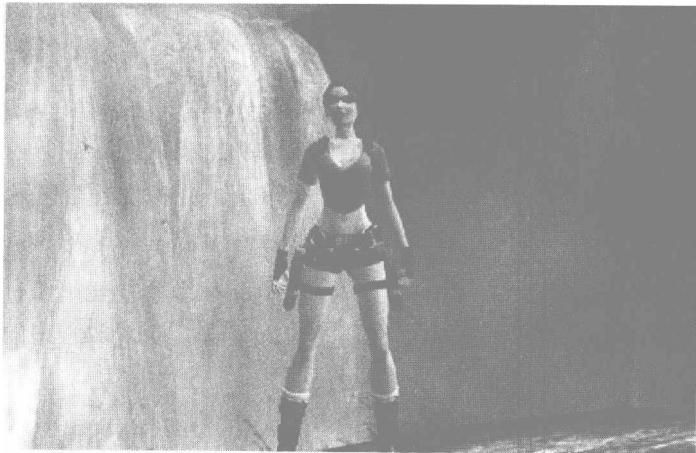


图 1-2

1.3.7 喜欢思考

思考是很重要的，游戏策划应该能够一眼看出游戏的规则，明白游戏中存在的逻辑错误，并找出有益于玩家的解决方法。客观思考对游戏策划来说是必需的，只有这样，游戏才会展现出各式各样的特性，游戏经过不断地修改后才会更加完美。

总之，如果想成为一个出色的游戏策划，那么，即使不能完全具备上面所列出的所有特质，也要具备其中的大部分。作为一个游戏制作人或是项目经理，你的决定和判断将直接影响产品的前景。所以有些特质也许看起来不是很重要，但还是应该具备得全面一些。

1.4 游戏策划职位

1.4.1 主策划

主策划负责游戏整体的规划、资源的整合、管理以及开发进程的把控等管理性的工作，属于整个策划团队的核心领导角色。

几乎所有的策划部门都是由主策划一人负责全部的工作：制订方案、划分内容、分配任务、汇总工作报告、审核工作进度等，当然很多时候会遇到难以同时兼顾的问题，所以主策划身边一般有一至两名策划助理，协助主策划完成一些相对琐碎的事情。

一个策划案定稿之后，主策划会将不同的游戏系统要求，按工作量及关联情况进行分

类，附上基本的策划要求后交给执行策划去处理，而每一名执行策划所负责的主要工作内容基本上都各不相同。

主策划除了能把握好工作节奏之外，还要能够对执行策划所做的工作进行整合和审查。适时地安排工作会议、协调各个策划人员的工作内容和工作进程。同时对发现的问题能及时加以纠正，并且按照开发流程和计划及时地进行审查，并备份各个时期的工作资料。

总之，一款网络游戏的主策划是非常核心的开发人员和技术人员，很多公司都由项目经理来兼任主策划。一般要求有多年的游戏开发经验、至少参加或组织过一款网络游戏的全部开发过程、优秀的管理能力、对游戏市场的深入了解、对玩家心理的透彻分析、熟悉整个游戏开发流程等。

1.4.2 系统策划

系统策划负责游戏构架设计以及核心系统设计。系统策划要密切关注游戏的设计方向和核心思想，要能够对游戏有全面的理解。

对于网络游戏的设计和策划来说，最为核心也是最难的部分就是游戏机制的设计。这其中包括游戏框架的制定和所有系统规则的制订。

1.4.3 执行策划

执行策划将系统策划设计好的构架进行细化设计，完成开发部门所需要的策划书。

执行策划的划分在游戏公司中不太统一，有一些是名称不同但实际的工作内容是相同的。一批好的执行策划对于游戏的设计和开发来说也非常重要，很多游戏设计中的细节和亮点都是在执行策划的工作中完善的，而游戏的安全性、可玩性很大程度上也取决于执行策划的细节设计。可以毫不夸张地说，执行策划就是策划团队的地基，其重要性不言而喻。

1.4.4 文案策划

文案策划负责游戏故事背景制作、对话脚本设计(NPC、任务等)。主要以文本的形式来设计游戏的相关内容。文案策划工作内容大致包括以下三方面。

- 游戏背景的进一步细化和完善。
- 游戏人物、道具的文字属性的确定和描述。
- 任务体系及游戏内容的丰富等。