



第九艺术学院
COLLEGE OF THE NINTH ART

—— 游戏开发系列

游戏架构设计与策划基础

(第2版)

伍建平 谌宝业 主编

- 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

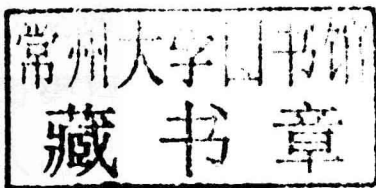
第九艺术学院
COLLEGE OF THE NINTH ART

册双开又小刀

游戏架构设计与策划基础

(第2版)

伍建平 谌宝业 主编



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。

本书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和游戏开发爱好者的自学用书,也可以作为大专院校游戏专业的游戏开发教材。

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/伍建平, 谌宝业主编. —2版. —北京: 清华大学出版社, 2018
(第九艺术学院——游戏开发系列)

ISBN 978-7-302-48915-3

I. ①游… II. ①伍… ②谌… III. ①游戏—软件设计—高等学校—教材 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 287980 号

责任编辑: 张彦青

封面设计: 李 坤

责任校对: 周剑云

责任印制: 李红英

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 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 装 者: 清华大学印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×230mm 印 张: 21 字 数: 460 千字

版 次: 2010 年 1 月第 1 版 2018 年 1 月第 2 版 印 次: 2018 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 49.00 元

产品编号: 077162-01

丛书编委会

主编单位：湖南顺风传媒有限公司

主 编：伍建平

副 主 编：谌宝业 魏 伟

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

长沙民政技术学院

刘利华

湖南动漫协会

杜隆庆

湖南顺风传媒有限公司

孙 琼

前言

FOREWORD

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。它的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验到精神上的快感。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，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。

关于互联网游戏的市场份额，业内有很多说法，一个普遍的说法就是10个亿。网络游戏市场在中国现在还处在快速发展的阶段，中国在分类和统计方面还较粗糙，所以这个数字只是一个参考值，但总的来看这个市场很大这是毫无疑问的。

一项在美国的调查表明：美国城市中，人们最多的娱乐活动不是看电视而是玩游戏。

当前网络游戏的软肋如下。

(1) 不限制时间地玩。这样直接导致两个后果：一是玩家总会厌倦。很多人开始时可能会疯狂地玩，但到了一定的等级后就会厌倦了。而且，每天花那么多时间在游戏上，使他的生活受到了影响，这时候很多人会选择完全放弃(联众这点做得比较好，联众游戏永远没有尽头，也不会耗费人很多时间，影响人的生活)。二是使得平衡体系破坏。一些高手，往往不是会玩游戏的人，不是有智慧的人，而纯粹是有时间的人，因为他可以没日没夜地练功。这就降低了这个游戏的可玩性，原来高手都是这样练成的，显得比较没劲。

(2) 外挂机器人的困惑。由于网络游戏需要很多时间来“练功”，很多人就发明了“外挂机器人”来自动练功，这样就引起了争论，也破坏了平衡。若不用外挂，进行枯燥的、机械的练功过程，非常浪费时间，唯一享受到的快乐只有等级的增长，但是代价太大；若用外挂，虽然可以缩短练功过程，但又大大降低了升级的乐趣，使得升级太容易了，反而失去了乐趣，而且影响其他不用外挂的人的积极性，最后就导致所有人都用外挂，高手遍地。很多人因为允许用外挂或不允许用外挂而选择离开。

(3) 游戏总有尽头。一个网络游戏往往取材于一个特殊的吸引人的背景，如三国、武侠，里面有一些固定人物，自己也在里面扮演一个人物。由于背景是固定的，所以，游戏总有尽头，玩家在练成高手后，往往就没什么事可干了，就厌倦了。

(4) 精彩度不够，缺少情节。单机rpg有固定的情节，玩家玩的时候，是体验一个故事，如成为一代大侠的故事。而网络游戏即网络rpg没有固定情节，虽然美其名曰“人人都可以成为主角”，但实际上这也意味着“没有主角”。在网络游戏里，往往最常做的事就是练功，体验不到多少历险、探索，更体验不到故事，精彩度是不够的。

(5) 线程单一。无论玩家选的是什么职业，主要活动仍然是练功，所谓的体验不同的职业、不同的生活，体验到不同的成就感是很虚的，没有被实现。例如，在网络三国中当商人就没什么乐趣，所有人不论是武士还是谋士，从事的活动只有一个：提升等级与官位。不多元化，太单调，不像一个真正的社会，容易让人厌倦。

Game Designer（游戏设计师）在中国普遍被称为“游戏策划”，其工作内容与企业策划类似，主要是进行游戏产品的设计工作。

什么是游戏设计工作？游戏设计工作包括哪些内容呢？

游戏设计工作是一个广泛而复杂的概念，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，但是唯一不变的一条基本原则就是：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。

通过本书的学习，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。

在本书编写的过程中，很多专业人士提供了宝贵的意见和切实的帮助，特在此表示感谢，同时，希望本书可以给中国游戏产业的发展带来一定的帮助。

编者

目 录

CONTENTS

第1章 游戏策划概述..... 1	2.4.3 对界面的期望..... 25
1.1 什么是游戏策划..... 2	2.4.4 对画面感觉的期望..... 26
1.2 游戏策划的任务..... 3	2.4.5 对规则的期望..... 27
1.3 游戏策划须具备的特质..... 4	2.5 玩家需求调查..... 27
1.3.1 喜欢玩游戏..... 4	2.6 游戏性..... 32
1.3.2 丰富的想象力..... 4	2.6.1 游戏性的定义..... 32
1.3.3 勇于创新..... 4	2.6.2 爽快感..... 33
1.3.4 涉猎广泛..... 5	2.6.3 成就感..... 34
1.3.5 技术意识..... 5	2.6.4 融入感..... 36
1.3.6 审美能力..... 5	2.6.5 游戏性的融合..... 37
1.3.7 喜欢思考..... 6	2.7 外挂VS游戏..... 38
1.4 游戏策划职位..... 6	2.8 本章小结..... 39
1.4.1 主策划..... 6	2.9 本章习题..... 39
1.4.2 系统策划..... 7	第3章 游戏概念及原型设计..... 40
1.4.3 执行策划..... 7	3.1 创意的来源..... 41
1.4.4 文案策划..... 7	3.1.1 大胆设想..... 41
1.4.5 数值策划..... 7	3.1.2 利用现有的娱乐资源..... 42
1.4.6 场景策划..... 7	3.1.3 利用现有的游戏体系..... 43
1.5 游戏策划与团队..... 8	3.1.4 收集创意..... 44
1.5.1 制作人..... 8	3.2 加工创意..... 45
1.5.2 游戏软件开发工程师..... 9	3.2.1 合成..... 45
1.5.3 游戏美术设计师..... 10	3.2.2 共鸣..... 46
1.5.4 质量保证工程师..... 13	3.3 游戏概念设计文档..... 47
1.5.5 运营团队..... 14	3.4 游戏原型设计..... 48
1.6 本章小结..... 16	3.4.1 实体原型..... 49
第2章 玩家心理分析与游戏性..... 17	3.4.2 软件原型..... 50
2.1 游戏设计的目的..... 18	3.4.3 初学者与游戏原型..... 52
2.2 玩家的分类..... 19	3.5 本章小结..... 52
2.2.1 核心玩家..... 19	3.6 本章习题..... 53
2.2.2 普通玩家..... 20	第4章 游戏背景设计..... 54
2.3 玩家的体验..... 21	4.1 游戏世界观..... 55
2.3.1 挑战与自我证明..... 22	4.1.1 世界观架构..... 56
2.3.2 竞争与炫耀..... 22	4.1.2 人文地理..... 62
2.3.3 合作与交流..... 23	4.1.3 宗教信仰..... 63
2.3.4 嬉戏..... 23	4.1.4 政治结构..... 64
2.4 玩家的期望..... 23	4.1.5 经济及文化..... 64
2.4.1 对操作的期望..... 24	4.1.6 游戏世界观案例..... 65
2.4.2 对目标的期望..... 24	4.2 故事背景..... 66

4.2.1	故事背景的设计方法.....	66	6.7.4	人工智能在游戏业的现状...	108
4.2.2	故事背景与游戏情节的关系.....	67	6.7.5	游戏人工智能的设计目的...	109
4.3	统一的游戏背景.....	68	6.8	AI设计.....	111
4.4	本章小结.....	70	6.8.1	有限状态设计.....	112
4.5	本章习题.....	70	6.8.2	模糊状态设计.....	112
第5章	游戏地图与场景设计.....	71	6.8.3	可扩展性AI.....	113
5.1	游戏地图与场景设计常用名词.....	72	6.8.4	AI的编写.....	114
5.2	设计准备工作.....	73	6.9	道具设计.....	115
5.3	世界地图的制作.....	75	6.9.1	道具的分类.....	115
5.4	区域地图设计.....	77	6.9.2	道具的获得方式.....	116
5.5	场景设计文档编写.....	79	6.10	道具的设计方法.....	117
5.5.1	编写方法.....	79	6.10.1	道具编写分类.....	117
5.5.2	编写内容.....	80	6.10.2	设计内容.....	118
5.6	本章小结.....	81	6.11	道具编辑器.....	118
第6章	游戏元素设计.....	82	6.12	道具平衡性的考虑.....	119
6.1	游戏元素的定义.....	83	6.13	本章小结.....	119
6.1.1	游戏元素的编写.....	83	6.14	本章习题.....	119
6.1.2	游戏元素的设计要素.....	83	第7章	任务与关卡设计.....	120
6.1.3	游戏元素属性的设计原则...	86	7.1	游戏任务情节结构.....	121
6.2	主角的含义.....	87	7.1.1	直线型结构.....	121
6.3	主角的分类.....	87	7.1.2	多分支结构.....	122
6.4	主角设计内容.....	88	7.1.3	无结局结构.....	124
6.4.1	故事背景.....	88	7.2	任务情节的设计技巧.....	125
6.4.2	特色说明.....	90	7.2.1	讲故事的人.....	125
6.4.3	形象设计.....	91	7.2.2	障碍.....	125
6.4.4	动作设计.....	91	7.2.3	预示.....	125
6.4.5	属性设计.....	92	7.2.4	个性化.....	126
6.5	NPC设定.....	96	7.2.5	共鸣.....	127
6.5.1	NPC的作用.....	96	7.2.6	戏剧性弧线.....	127
6.5.2	NPC的设计内容.....	97	7.3	关卡的定义.....	128
6.6	怪物设定.....	99	7.4	关卡设计要素.....	129
6.6.1	怪物分布图.....	100	7.4.1	目标.....	129
6.6.2	怪物的设计内容.....	101	7.4.2	情节.....	129
6.6.3	怪物刷新规则.....	105	7.4.3	地形.....	129
6.7	AI概述.....	106	7.4.4	对手与NPC.....	130
6.7.1	AI定义.....	107	7.4.5	物品.....	130
6.7.2	游戏中的人工智能.....	107	7.5	关卡制作过程.....	131
6.7.3	人工智能定义的不同标准...	107	7.5.1	确定目标.....	131
			7.5.2	概念设计.....	131

7.5.3	制作.....	132	9.2.5	第三人称视角.....	155
7.5.4	测试.....	132	9.2.6	全景视角.....	156
7.6	典型竞赛关卡结构分析.....	132	9.2.7	视角的选择.....	156
7.6.1	竞技场型.....	133	9.3	界面设计.....	157
7.6.2	循环型.....	133	9.3.1	界面设计的目标.....	157
7.6.3	直线型.....	134	9.3.2	界面设计的原则.....	158
7.7	关卡设计的原则.....	134	9.3.3	主菜单设计.....	160
7.7.1	明确目标导向.....	134	9.3.4	界面设计文档.....	160
7.7.2	注意关卡步调.....	134	9.4	控制器.....	162
7.7.3	逐步展开内容.....	135	9.5	本章小结.....	165
7.7.4	控制任务难度.....	136	9.6	本章习题.....	165
7.7.5	善用任务提示.....	136	第10章	游戏编辑工具.....	166
7.7.6	满足玩家的期待.....	137	10.1	游戏编辑工具的类型.....	167
7.7.7	时间就是质量.....	137	10.1.1	地形编辑器.....	168
7.8	本章小结.....	137	10.1.2	触发事件编辑器.....	169
7.9	本章习题.....	137	10.1.3	声音编辑器.....	171
第8章	游戏规则设计.....	138	10.1.4	物体编辑器.....	172
8.1	规则体系.....	139	10.1.5	AI编辑器.....	172
8.1.1	世界相关规则.....	139	10.1.6	战役编辑器.....	173
8.1.2	角色相关规则.....	140	10.1.7	物体管理器.....	173
8.1.3	道具相关规则.....	145	10.1.8	输入管理器.....	174
8.1.4	战斗相关规则.....	146	10.2	编辑器基础操作.....	174
8.1.5	经济相关规则.....	148	10.2.1	地图属性.....	174
8.2	规则设计原则.....	149	10.2.2	玩家属性.....	175
8.2.1	一致性.....	149	10.2.3	常用菜单.....	177
8.2.2	简单性.....	149	10.3	创建地形及装饰物.....	178
8.2.3	平衡性.....	150	10.3.1	创建斜坡.....	179
8.2.4	避免烦琐.....	150	10.3.2	物体缩放.....	180
8.3	本章小结.....	150	10.3.3	瀑布制作.....	181
8.4	本章习题.....	150	10.4	触发器.....	181
第9章	界面与用户控制.....	151	10.4.1	触发器概述.....	182
9.1	概述.....	152	10.4.2	实例：选择英雄.....	183
9.2	视角.....	152	10.5	本章小结.....	189
9.2.1	平面横向视角.....	153	10.6	本章习题.....	189
9.2.2	俯视角.....	154	第11章	游戏设计文档.....	190
9.2.3	斜视角.....	154	11.1	设计文档的主要功能.....	191
9.2.4	第一人称视角.....	155	11.2	常用设计文档的类型.....	191

11.2.1	概念设计文档.....	191	12.8.2	罢免官员.....	219
11.2.2	游戏设计文档.....	192	12.8.3	赋予称号.....	220
11.2.3	软件需求说明书.....	192	12.8.4	更改称号.....	221
11.2.4	测试计划与 测试分析报告.....	192	12.8.5	赋予权限.....	222
11.3	游戏设计文档模板.....	193	12.8.6	解除权限.....	223
11.3.1	标题页.....	193	12.8.7	帮会基金——贡献基金..	224
11.3.2	目录.....	194	12.8.8	帮会基金——发放基金..	225
11.3.3	立项说明.....	194	12.8.9	帮会基础外交——送礼..	226
11.3.4	正文.....	195	12.8.10	帮会基础外交 ——查看友好度.....	228
11.4	游戏设计文档的格式和风格.....	199	12.8.11	帮会基础外交——结盟.	229
11.5	本章小结	200	12.8.12	帮会基础外交——解盟.	231
11.6	本章习题	200	12.8.13	帮会议事.....	232
第12章	帮会系统（特稿）.....	201	12.9	本章小结.....	233
12.1	概述.....	202	第13章	策划书案例集结.....	234
12.1.1	基本玩法.....	202	13.1	策划书写法(一).....	235
12.1.2	目的.....	202	13.1.1	PM策划的基础.....	235
12.1.3	目标群体.....	202	13.1.2	商业计划书.....	236
12.1.4	收益性.....	202	13.1.3	商业计划书制定准备....	240
12.2	帮会属性说明.....	202	13.1.4	商业计划书的制定.....	240
12.3	创建非正式帮会.....	203	13.1.5	商业计划书的检查.....	242
12.4	升级帮会.....	204	13.1.6	商业计划书的提交及发表	242
12.4.1	升级为正式帮会.....	204	13.2	策划书写法(二).....	244
12.4.2	升级为中级帮会.....	205	13.2.1	市场结构.....	244
12.4.3	升级为高级帮会.....	206	13.2.2	中国的游戏市场结构....	246
12.5	解散帮会.....	208	13.2.3	按平台划分的市场规模..	248
12.6	帮会面板.....	208	13.3	策划书写法(三).....	252
12.7	非正式帮会功能.....	209	13.3.1	预算策划.....	252
12.7.1	申请加入帮会.....	209	13.3.2	盈亏平衡点.....	254
12.7.2	添加成员.....	212	13.3.3	竞争对手分析.....	256
12.7.3	招募成员.....	213	13.3.4	技术优势要素.....	256
12.7.4	开除成员.....	214	附录A	动作休闲网络游戏策划实例.....	257
12.7.5	离开帮会.....	215	附录B	棋牌类网络游戏策划大纲.....	296
12.7.6	帮会公告.....	216	附录C	游戏策划案	
12.7.7	留言板.....	217	——《炎龙战记》系统策划案....	299	
12.8	正式帮会功能.....	218	附录D	策划设计文档.....	310
12.8.1	册封官职.....	218			

1

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件轻松的工作，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·爱德海姆（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。

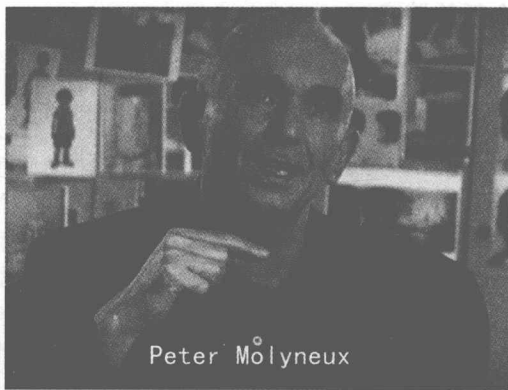


图1-1 彼德·莫利纽克斯

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、数据结构及数据流，他们认为游戏只是一些技术，或者是一个实现过程。

其实，这两种观点都不是十分正确的，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，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，但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，让玩家者享受到快乐。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

对游戏开发来说, 仅有好的创意是远远不够的, 还需要将创意转变为规范、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如表1-1所示。

表1-1 游戏策划的工作内容

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 制定整体的游戏规则 制作游戏世界地图 确定游戏元素并定义元素属性 制定并统一开发规则 人员分工安排 规划开发进度表
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值 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 游戏策划须具备的特质

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需要具备一些特质，这些特质，将有助于你成为一个称职的游戏策划。游戏策划需要具备的特质主要包括以下几个方面。

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，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想到这匹马一定能够在天空翱翔。玩家的思维会随着游戏的不同而有所不同，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规则完全背道而驰。

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，甚至将那些已经存在的概念结合在一起形成一个新的模型，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都有所了解。多了解中外历史可以使他们设计的游戏内容更让人信服,如攻城机、城堡、骑士、弩、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时是怎样想的,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大放光彩。

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,了解一些像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、个人计算机(PC)、手持式游戏机还是其他平台。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,不能让她的外貌与众不同,但还要易于辨识。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(见图1-2)。除了

其夸张的身材比例外,她穿着得体,作为一个探险者的角色,可以很容易地被辨识。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 《古墓丽影》中的劳拉

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。因此,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:制定方案、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1~2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。

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定。

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(如NPC、任务等)。主要以文本的形式来设计游戏的相关内容。文案策划的工作内容大致包括以下三个方面。

- 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。

1.4.5 数值策划

数值策划负责游戏物品、技能、经验等数值设计和游戏平衡性调整。此项工作属于游戏较为核心的内容，通常由主策划或有多年经验的数值策划来完成。从业人员一般要求有数值相关的知识和一定程度的程序算法基础。

1.4.6 场景策划

场景策划也可称为地图策划，主要负责游戏中场景的设计。部分公司将诸如任务系统等内容加入场景策划中，因此也称为关卡策划。在策划工作中，游戏场景设计的工作量较大，