

最热门职业
游戏策划师
应岗指南

MY FARM
I DECIDE

我的农场我做主

游戏策划与设计基础实务

简单直接、浅显易懂的游戏策划与设计入门手册

完整游戏设计标准文档，100余幅设计流程图
从游戏研发流程到游戏创意设计、元素设计、任务、规则设计、系统设计

建构主义模式完全解析当下最热门游戏《QQ农场》
结合时下最热门的农场类模拟养成类游戏（MMOSIM）进行编写

我的农场 我做主

游戏策划  设计基础实务

编著 沈华林

内容提要

本手册结合时下最热门的农场类模拟养成类游戏(MMOSIM)进行编写,从设计的角度,高屋建瓴地向读者介绍了游戏策划制作的各个方面。主要内容包括:电子游戏基础、游戏策划基础、游戏研发流程与构成要素、游戏创意设计、游戏元素设计、游戏任务设计、游戏规则设计、游戏系统设计、游戏操作设计、游戏界面设计等。

本手册集实用性、资料性于一体,既适合游戏策划的初学者,也可以被广大游戏设计爱好者及从业人员作为自学手册使用,同时还可以作为游戏设计培训班、计算机类成人教育、中职教育、自学考试的教材。

光盘要目

- 30余款游戏策划辅助工具
- 20余款游戏修改工具
- 游戏研发流程与构成要素(PDF)
- 《尘缘》——游戏策划文档(PDF)
- 《海盗世纪ONLINE》——游戏策划文档(PDF)

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制和抄袭

我的农场我做主——游戏策划与设计基础实务

编 者:沈华林

责任编辑:兰 易

版式设计:马 静

出版单位:电脑报电子音像出版社

地 址:重庆市双钢路3号科协大厦

邮政编码:400013

服务电话:(023)63658888-12031

发 行:重庆电脑报经营有限责任公司

经 销:各地新华书店、报刊亭

C D 生 产:四川省釜山数码科技有限公司

文本印刷:重庆升光电力印务有限公司

开本规格:787mm×1092mm 1/16 16印张 150千字

版 号:ISBN 978-7-89476-403-4

版 次:2010年11月第1版 2010年11月第1次印刷

定 价:35.00元(1CD+手册)

出版说明

当今世界的数字娱乐业中已经形成了“动”、“漫”、“游”三大主体，而其中势头最劲的当属游戏产业。美国游戏产业的产业规模已经连续5年超过了电影产业，成为美国最大的娱乐业。在韩国，游戏产业更成为该国新经济领域中的支柱产业。虽然中国的游戏产业发展离世界先进水平还有一定的距离，但是这一产业的强劲势头却不容小觑。

游戏，作为一个特殊的商品，它在实际研发的时候，和传统的制作流水线一样，都会有一定的流程。一个完整的游戏研发流程包含市场调研、游戏策划、游戏开发、游戏运营等环节。

游戏策划是近几年才开始逐渐兴起的一个新兴职位。游戏策划（Game Designer），又称游戏企划，是游戏开发团队的灵魂，主要工作是编写游戏背景故事，制定游戏规则，设计游戏交互系统，制定游戏数值计算公式，以及整个游戏世界的一切细节等。除此之外，游戏策划还要与美工和程序人员进行交流，保证所构想的游戏内容可以被现有技术实现。

为了帮助游戏设计人员、游戏研发人员以及所有对游戏研发感兴趣的读者，克服知识不够全面、游戏文档编写不规范，游戏理念落后等困扰，让更多年轻朋友踏入这个充满诱惑和巨大机遇的行业，实现自己的游戏梦想，我们特别制作出版《我的农场我做主——游戏策划与设计基础实务》。

《我的农场我做主——游戏策划与设计基础实务》结合时下最热门的农场类模拟养成类游戏（MMOSIM）进行编写，从设计的角度，高屋建瓴地向读者介绍了游戏策划制作的各个方面。

本手册组织

本手册共10章，全面介绍了游戏策划与设计全过程。另外，还特别提供附录部分，该部分按照游戏标准文档格式编写，完整介绍了《尘缘》游戏的策划标准文档。

第1章 电子游戏基础

什么是游戏？游戏类型又有哪些呢？本章将揭开电子游戏的神秘面纱，一起来走进神奇的电子游戏世界。

第2章 游戏策划基础

游戏策划成为一个令所有玩家都神往的职业，它到底蕴含着怎样的魔力？

第3章 游戏研发流程与构成要素

游戏的研发流程有哪些？游戏发展了这么多年，其核心的构成设计部分已经成为行业的规范，那么在设计游戏时应该包含哪些要素？

第4章 游戏创意设计——《欢乐农场》来啦！

目前游戏市场上，农场类模拟养成类游戏（MMOSIM）大行其道，为设计和运营此游戏公司创造了大量的利润。从现在开始，我们一起来制作一款属于自己的农场游戏。

第5章 游戏元素设计——今天你的农场种什么

游戏元素是玩家在玩游戏的过程中接触最紧密、最直观的部分，另外，这部分的设计和策划，要求游戏设计人员具有丰富的想象力，因此也是游戏策划人员最容易发挥的部分。

第6章 游戏任务设计——农场任务那些事儿

游戏中都存在游戏任务，玩家在任务中开始游戏，在任务中结束游戏。游戏任务有什么魅力让每一个游戏设计师青睐？为什么广大游戏玩家在各式各样的游戏任务前不会感到厌倦、苦闷？

第7章 游戏规则——“农”民守则

游戏是有一定意图、按照一定规则进行的，以娱乐为目的的特殊行为。如果没有一定规则，那么这个游戏就无法进行。游戏规则是游戏设计中的核心要素，是游戏乐趣的直接体现，是游戏设计的关键所在。

第8章 游戏系统设计——因为偷菜，所以存在

要想完成游戏的设计，必须了解游戏系统。在游戏中，系统的作用举足轻重，它代表了游戏中的各种功能。

第9章 游戏操作设计——农场里的小“老鼠”

一款设计精良的游戏，除了游戏内容要精彩，游戏的操作简单易用也是重要组成部分。那么怎么样才设计出良好的操作呢？

第10章 游戏界面设计——我的界面，我做主

不管是单机游戏还是网络游戏，玩家都要通过游戏画面来接收游戏给我们提供的信息。在设计游戏时，这种提供给玩家和游戏之间联系的纽带，被称为游戏界面。

本手册读者对象

希望学习游戏策划的爱好者。

对游戏策划有好奇心的在校大学生。

希望了解游戏策划的管理人员。

正在考虑将项目转到游戏策划的管理者与开发人员。

希望了解部分游戏策划的开发者。

由于时间仓促，在本手册的编写中存在疏漏和争议之处在所难免，望广大读者朋友不吝赐教，提出宝贵意思。

编者

2010年11月

目 录

第1章 电子游戏基础

1.1 认识电子游戏	1	8. 模拟经营类 (SIM)	13
1.1.1 什么是电子游戏	1	9. 格斗类 (FTG)	14
1.1.2 电子游戏的特点	2	10. 益智解谜类 (PUZ)	14
1. 费用低廉	2	11. 策略类 (SLG)	15
2. 持续度高	3	12. 体育类 (SPG)	15
3. 适合年龄广	3	13. 桌面类 (TAB)	16
4. 参与人员受教育程度高	3	1.2 电子游戏的产业现状与未来	16
5. 娱乐性、交互性强	4	1.2.1 电子游戏的产业现状	16
6. 内容丰富	5	1. “第九艺术”炫丽夺目	16
7. 模仿现实	5	2. 产业空间巨大	17
8. 时空转换	6	3. 大批公司成功上市	17
9. 技术实现手段复杂	6	4. 盗版严重	18
1.1.3 电子游戏的分类	6	5. 游戏策划人才匮乏	18
1. 角色扮演类 (RPG)	7	1.2.2 电子游戏的未来	18
2. 即时战略类 (RTS)	9	1. 越来越拟真化	18
3. 第一人称射击类 (FPS)	9	2. 教育体系的游戏化	19
4. 射击类 (STG)	10	3. 网络购物的游戏化	19
5. 动作类 (ACT)	10	4. 网络游戏联盟	19
6. 冒险类 (AVG)	11	本章小结	20
7. 音乐舞蹈类 (MUS)	12		

第2章 游戏策划基础

2.1 认识游戏策划	21	2.2.1 游戏策划岗位分工	24
2.1.1 什么是游戏策划	21	1. 游戏主策划	24
2.1.2 游戏策划的作用	21	2. 游戏系统策划	25
1. 设计游戏故事和背景事件	21	3. 游戏数值策划	25
2. 设计游戏系统和玩法	21	4. 游戏关卡策划	26
3. 设计游戏道具和角色	22	5. 游戏剧情策划	26
4. 将设计思路传递给制作人员	23	6. 游戏脚本策划	27
2.2 认识游戏策划岗位	24	2.2.2 游戏策划岗位所需技能	27
		1. 有对市场的调研能力	27

2. 有天马行空的思维能力	29	5. 对游戏作品的分析能力	30
3. 有洞察玩家心理能力	29	6. 有文字、表格、图片、语言综合表达能力	30
4. 对程序和美术部门工作有所了解	29	7. 部门之间的协调能力	30
		本章小结	30

第3章 游戏研发流程与构成要素

3.1 游戏研发流程	31		
3.1.1 市场调研	32	1. 什么是游戏运营	36
1. 什么是市场调研	32	2. 游戏运营的作用	37
2. 市场调研的作用	32	3. 游戏运营的内容	37
3. 市场调研的内容	32	4. 网络游戏服务器架设	37
4. 市场调研的对象	32		
5. 第九届网络游戏市场调查部分榜单	32	3.2 游戏构成要素	38
3.1.2 游戏策划	34	1. 游戏创意	39
1. 什么是游戏策划	34	2. 游戏故事	39
2. 游戏策划的作用	35	3. 游戏元素	39
3. 游戏策划的内容	35	4. 游戏任务	39
3.1.3 游戏开发	35	5. 游戏规则	40
1. 什么是游戏开发	35	6. 游戏系统	40
2. 游戏开发的作用	35	7. 游戏智能	41
3. 游戏开发的内容	35	8. 游戏数值	41
3.1.4 游戏运营	36	9. 游戏界面	41
		10. 游戏操作	41
		本章小结	42

第4章 游戏创意设计——《欢乐农场》来啦！

4.1 游戏创意设计说明	43	1. 实例1——《水煮西游》创意说明	45
4.1.1 《游戏创意设计说明》详解	43	2. 实例2——《梦幻漂移》创意说明	47
1. 游戏名称	44		
2. 游戏类型	44	4.2 《欢乐农场》创意设计说明	48
3. 游戏内容	44	1. 游戏名称	48
4. 游戏特点及玩法	44	2. 游戏类型	48
5. 游戏操作	44	3. 运行环境	48
6. 游戏风格	45	4. 游戏内容	48
7. 运行环境	45	5. 游戏特点	49
8. 《游戏创意设计说明》编写注意事项	45	6. 游戏操作	50
4.1.2 《游戏创意设计说明》实例	45	7. 游戏风格	50
		本章小结	50

第5章 游戏元素设计——今天你的农场种什么

5.1 游戏元素设计	51	5.3.2 游戏道具设计要素	65
5.1.1 游戏元素设计基础	51	1. 文案部分	65
1. 什么是游戏元素	51	2. 道具属性	65
2. 游戏元素设计要素	51	3. 道具分类	65
5.1.2 游戏元素设计原则	54	5.3.3 游戏道具设计实例	67
1. 元素属性需突出主题	54	5.4 游戏实体对象设计	68
2. 元素属性作用明确且唯一	54	5.4.1 游戏实体对象设计基础	68
3. 元素属性相互关联	54	1. 什么是游戏实体对象	68
5.2 游戏角色设计	55	2. 游戏实体对象设计要素	68
5.2.1 游戏角色设计基础	55	5.4.2 游戏实体对象设计实例	68
1. 什么是游戏角色	55	5.5 《欢乐农场》游戏元素设计	68
2. 游戏角色分类	55	5.5.1 《欢乐农场》角色设计	69
3. 游戏角色的作用	56	1. 设计思路	69
5.2.2 游戏角色设计要素	56	3. 玩家控制角色设定	70
1. 文案模块：人物背景设定	56	4. 功能NPC角色设定	71
2. 美工模块：人物形象设定	57	5.5.2 《欢乐农场》道具设计	74
3. 数值模块：人物属性设定	60	1. 设计思路	74
4. 程序模块：人物逻辑（数值）设定	62	2. 消耗类道具设计	74
5.2.3 游戏角色设计实例	63	3. 特殊道具设计	79
5.3 游戏道具设计	64	4. 装饰类道具设计	80
5.3.1 游戏道具设计基础	64	5.5.3 《欢乐农场》实体对象设计	81
1. 什么是游戏道具	64	本章小结	82
2. 游戏道具分类	64		

第6章 游戏任务设计——农场任务那些事儿

6.1 游戏任务设计基础	83	3. 任务触发方式	89
6.1.1 什么是游戏任务	83	4. 任务进行地点	89
1. 游戏任务定义	83	5. 任务提交方式	89
2. 游戏任务的作用	83	6. 任务奖励	89
3. 游戏任务的分类	84	7. 任务限制条件	89
6.1.2 游戏任务设计要素	88	8. 任务流程	89
1. 任务名称	89	9. 任务相关NPC	90
2. 任务目的	89	10. 任务对话内容	90

6.2 游戏任务设计 91

6.2.1 游戏任务设计流程 91

1. 分析任务类型 91
2. 选择任务要素 91
3. 编写任务表 93
4. 绘制流程图 93

6.2.2 游戏任务设计注意事项 95

1. 任务奖励多样化 95
2. 任务种类多元化 95
3. 需给予玩家明确的提示 95
4. 任务系统要与其他系统的交互 96

6.2.3 游戏任务设计实例—《防止小偷》 96

1. 任务背景 96
2. 任务名称 96
3. 任务目的 96

4. 任务触发方式 96
5. 任务进行地点 96
6. 任务提交方式 97
7. 任务奖励 97
8. 任务限制条件 97
9. 任务流程 97
10. 任务流程图 97

6.3 《欢乐农场》游戏任务设计 99

1. 收获成熟作物 99
2. 铲除枯萎作物 102
3. 卖出仓库果实 105
4. 种植新作物 108
5. 给自己干旱的作物浇水 111
6. 给自己的作物除草 114
7. 给自己的作物除虫 117

本章小结 120

第7章 游戏规则设计——“农”民守则

7.1 游戏规则设计基础 121

7.1.1 什么是游戏规则 121

1. 游戏规则定义 121
2. 游戏规则的作用 122
3. 游戏规则分类 126

7.1.2 游戏规则构成要素 131

1. 规则事件 131
2. 规则载体 132
3. 事件规则 132

7.2 游戏规则设计 132

7.2.1 游戏规则定义方法 132

1. 规则名称 133
2. 规则事件 133
3. 规则说明 133
4. 规则载体 133
5. 规则内容 133

7.2.2 游戏规则设计实例 134

1. 暴击规则 134

3. 装备穿戴规则 135
4. 道具掉落规则 136
5. 技能规则 136
5. 系统相关规则 138

7.3 《欢乐农场》游戏规则设计 140

1. 作物生长规则 140
2. 翻地规则 141
3. 种植规则 141
4. 作物成熟规则 142
5. 浇水规则 143
6. 除草规则 143
7. 杀虫规则 143
8. 摘取果实规则 144
9. 偷取作物规则 144
10. 土地扩建规则 144
11. 宠物饲养规则 145
12. 宠物狗咬人规则 145
13. 种植等级提升 146

本章小结 146

第8章 游戏系统设计——因为偷菜，所以存在

8.1 游戏系统设计基础	147	4. 找回/删除人物角色	176
8.1.1 什么是游戏系统	147	5. 战斗系统	177
1. 游戏系统定义	147	6. 包裹系统	177
2. 游戏系统的作用	147	7. 交易系统	179
3. 游戏系统的分类	151	8.3 《欢乐农场》游戏系统设计	180
8.1.2 游戏系统设计要素	161	8.3.1 偷菜系统	180
1. 系统概述	161	1. 偷菜系统概述	180
2. 规则定义	161	2. 偷菜系统规则	180
3. 系统流程	161	3. 偷菜系统流程	181
4. 系统界面	161	4. 偷菜系统界面示例	181
8.2 游戏系统设计	162	8.3.2 种植系统	182
8.2.1 组队系统设计实例	162	1. 种植系统概述	182
1. 系统概述	162	2. 种植系统规则	182
2. 规则定义	162	3. 种植系统流程	182
3. 系统流程	165	4. 种植系统界面示例	184
4. 系统界面	170	8.3.3 好友系统	185
8.2.2 网络游戏必备系统流程图	173	1. 好友系统概述	185
1. 登录系统	173	2. 好友系统规则	185
2. 登出游戏	174	3. 好友系统流程	186
3. 创建玩家角色	174	4. 好友系统界面示例	188
		本章小结	188

第9章 游戏操作设计——农场里的小“老鼠”

9.1 游戏操作基础	189	5. 二维操作优先	192
9.1.1 什么是游戏操作	189	9.2.2 游戏操作文档编写	192
9.1.2 游戏的操作方式	189	1. 鼠标基本操作	192
1. 一维操作	189	2. 键盘基本操作	193
2. 二维操作	190	9.2.3 游戏操作设计实例	193
9.2 游戏操作设计	191	1. 鼠标操作	193
9.2.1 游戏操作设计原则	191	2. 键盘操作	194
1. 简单化	191	9.3 《欢乐农场》游戏操作设计	195
2. 从玩家的角度出发	191	9.3.1 鼠标操作	195
3. 具有可设置性	191	9.3.2 键盘操作	195
4. 菜单级数设计不易过多	192	本章小结	196

第10章 游戏界面设计——我的界面，我做主

10.1 游戏界面基础	197	2. 物品栏界面	207
10.1.1 什么是界面	197	3. 好友界面	207
10.1.2 界面设计的意义	198	10.3.2 游戏商店界面设计	208
10.2 游戏界面设计	198	1. 种子购买界面	208
10.2.1 游戏界面的设计原则	198	2. 道具购买界面	208
1. 人机界面不应该喧宾夺主	198	3. 装饰购买界面	208
2. 遵循规范化设计	199	10.3.3 游戏装饰界面设计	209
3. 信息最小量且不干扰显示区域	200	1. 农场装饰界面	209
4. 交互界面要友好	200	2. 告示牌界面	209
5. 美观配色方案要协调	200	10.3.4 游戏仓库界面设计	210
6. 帮助和提示原则	201	1. 蔬菜仓库界面	210
7. 初始化大小要合理	201	2. 鲜花仓库界面	210
8. 控件摆放突出重点	201	3. 礼品仓库界面	211
9. 简单易用就是好	201	10.3.5 个人信息界面设计	211
10.2.2 游戏界面设计方法	202	1. 系统消息界面	211
1. 调查研究	202	2. 好友留言界面	212
2. 设计基本概念	202	3. 个人成果界面	212
3. 产生界面原型	202	4. 消费记录界面	213
4. 可行性测试	203	10.3.6 游戏信息提示界面设计	213
5. 反复优化	203	1. 任务界面	213
10.2.3 游戏界面文档的编写	203	2. 加工房界面	215
10.2.4 游戏界面设计实例	205	3. 系统公告界面	215
10.3 《欢乐农场》界面设计	206	4. 礼包界面	215
10.3.1 游戏主界面设计	206	5. 系统信息界面	215
1. 主界面	206	6. 等级和经验提示界面	216
		7. 作物强制铲除界面	217
		本章小结	217

附录：《尘缘》游戏策划标准文档

一、游戏创意说明	218	三、游戏元素	221
二、游戏背景故事	219	四、游戏规则	227



第1章 电子游戏基础

游戏就是有一定意图，按照一定规则进行的，以娱乐为目的的特殊行为。如果要想设计一款游戏，却不知道游戏的含义是什么，这就好比一个画家想要绘制一只千里马，而不知道马是什么样，最后大家看到的很可能是一头驴。因此，在讲解游戏的具体设计之前，先来了解一些游戏的相关知识。

★ 本章重点：

◎认识电子游戏

◎电子游戏的特点

◎电子游戏的分类

◎电子游戏的产业现状与未来

1.1 认识电子游戏

如果要想设计一款游戏，却不知道游戏的含义是什么，这就好比一个画家想要绘制一只千里马，而不知道马是什么样，最后大家看到的很可能是一头驴。这是一件非常可怕的事情。因此，在讲解游戏的具体设计之前，先来了解一些游戏的相关知识。

1.1.1 什么是电子游戏

游戏就是有一定意图，按照一定规则进行的，以娱乐为目的的特殊行为。

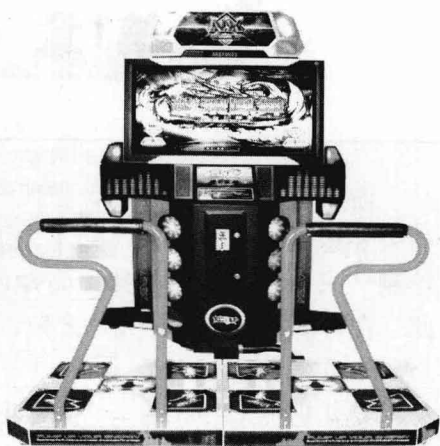
游戏之所以不同于其他娱乐或艺术形式，是因为它有一定规则。在游戏中，所有参与人员都必须共同遵守。想象下，两个朋友一起猜拳，如果两人都按照自己的理解方式出拳，两人之间没有共同遵守的规则，没有胜负判定规则，这将是漫长而痛苦的。因此，在猜拳游戏中，规定双方只能叫5的倍数（即，0、5、10、15、20），且所叫数字不得大于20；双方在出拳的时候，双手手指只能出5的倍数。这些是明文规定的规则，无论什么时间和地点，只要玩这种游戏，游戏的参与者就必须采用这种规则。

上面所讲的游戏，是现实生活中的，而电子游戏则是以电子设备为操作平台的一种游戏形式，提供一个虚拟的环境供我们娱乐。

随着科技的发展，技术的进步，各式各样的电子游戏设备层出不穷，如图1-1所示。



DELL个人电脑



商业街机



Sony PSP 3000



LG游戏手机

图1-1 各式各样的电子游戏设备

1.1.2 电子游戏的特点

电子游戏作为一种全新的游戏娱乐形式，它为什么那么受大众欢迎？为什么能引导这么巨大一个产业呢？

1. 费用低廉

这是电子游戏与传统游戏最大的区别。根据艾瑞咨询调查 (<http://www.iresearch.com.cn>) 针对网络游戏玩家进行的抽样调查，电子游戏玩家每月在游戏中消费的总金额在61~100元之间的玩家占的比例最高（如图1-2）。

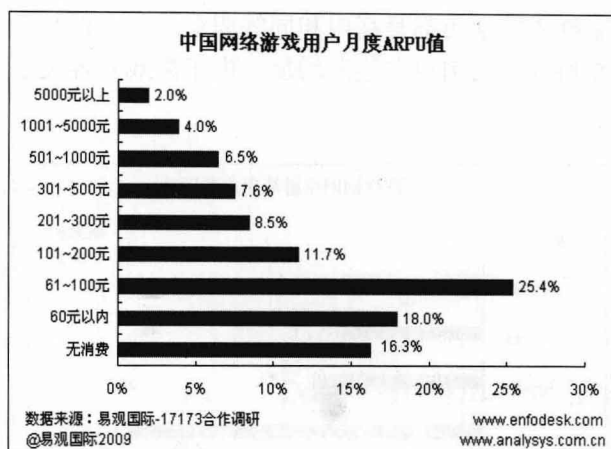


图1-2 用户月度ARPU值

提示

ARPU (Average Revenue Per User) 即每用户平均收入。目前用于衡量电信运营商业务收入的利润指标。ARPU注重的是一个时间段内运营商从每个用户所得到的利润。

相比传统的娱乐活动，比如唱歌，顾客一晚上最低消费大多在80~150元左右，一个月算下来，玩家大至消费2400~4500元。两者相比，唱歌娱乐消费是电子游戏娱乐消费的约40倍左右，因此电子游戏比传统娱乐费用更加低廉。

2. 持续度高

绝大多数电子游戏玩家，当他们开始电子游戏这种娱乐方式之后，他们会在不经意之间发现，他们对这类娱乐活动的持续时间比其他娱乐方式会高出很多。据统计，目前电子游戏玩家持续一款游戏的时间大多都是1~3年。对于传统游戏，比如唱歌，相信没有哪个人能连续3年天天都去唱歌，不但嗓子无法坚持，而且人民币花费也不菲。

随着电子设备的逐渐发展，种类逐渐增多，玩家可以选择的游戏越来越多，当玩家对一款游戏持续一段时间后，又可以找到其他更加适合自己的新游戏，玩家会不断的循环，一直沉浸在电子游戏娱乐世界。

3. 适合年龄广

目前流行的电子游戏，已经能完全满足各年龄段的玩家需要，小到8~10岁的小孩，例如，《摩尔庄园》，大到50~60岁的中老年，例如，《斗地主》、《开心农场》等。

电子游戏的这一特点，使得游戏参与人员众多，同时在游戏中消费的玩家也越来越多，运营商获得利润也就更大，这样一个良性的循环，让越来越多的企业投入到游戏的研发与运营中。

4. 参与人员受教育程度高

电子游戏，以其独特的娱乐方式，吸引了各类人群参与，早期的电子游戏参与人员学历水平相对较低，但近几年来，各类高学历、办公室白领等也参与到游戏中，电子游戏已成为他们一项重要的娱乐方式。

据调查，大部分玩家群体的学历都是高中和同等职业水平，但是高中生以上水平的玩家，博士、硕士、大学本、专科占的比例也在逐渐增加。电子游戏对各类层次玩家都具有巨大的吸引力（如图1-3）。

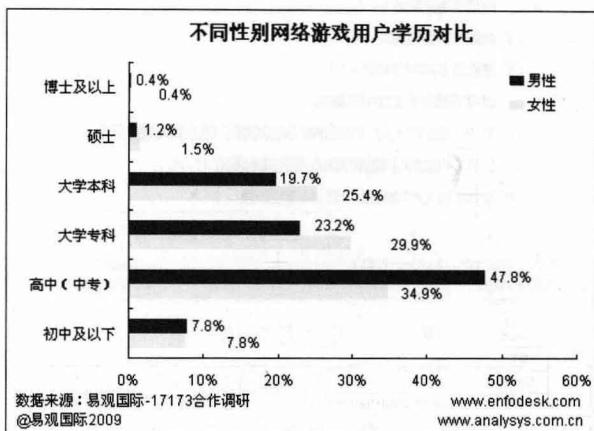


图1-3 网络游戏用户学历

5. 娱乐性、交互性强

电子游戏设计师为了能在游戏中给广大玩家带来各式各样娱乐体验，挖空心思去构想了游戏玩法，例如，在游戏中的结婚系统，可以让玩家在虚拟世界中实现谈恋爱，结婚、生育后代等现实世界功能，目前流行的网恋，其发生的主要场所都是在游戏当中，许多玩家在虚拟的电子游戏中萌生爱意，最后发展到现实中的谈婚论嫁，最终修成正果。电子游戏可以让玩家在电子虚拟世界实现获得和现实生活中同样的娱乐形式。

图1-5列举了目前网络游戏中玩家最喜欢的网络游戏交互活动。其中的“双倍经验”活动就是让玩家在玩游戏的同时，获得2倍的游戏报酬，以达到事半功倍的效果，这不是我们现实生活中每个人都想去追求的吗。而电子游戏则通过虚拟的方式，让我们满足愿望，因此越来越多的玩家加入到其中。

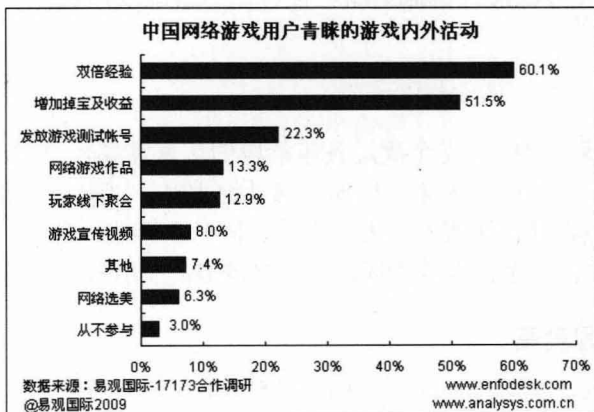


图1-5 电子游戏娱乐行为

6. 内容丰富

计算机不仅为电子游戏创造了虚拟环境，创造了道具和规则，还创造了游戏中的竞争与合作。在游戏里，玩家可以跨越千年，回到古代，有的甚至可以到达物种起源时期。玩家也可以穿越时空，到达若干年后的未来时代。玩家在游戏里，可以完成自己在现实世界不能完成的事情，例如，飞檐走壁、雄霸一方、功垂名就；可以饲养各式各样千奇百怪的宠物，例如，青龙、白虎、朱雀、玄武，这些都是神话里才有的；可以自己制作各种美味佳肴，例如，《魔力宝贝》（如图1-6）。

9							回復目標魔力值約900点
	豪華烤司組	雞蛋	醬油	海苔	伊勢蝦	海胞	
	回復魔力	20	20	20	15	15	
	說明 將人間所有美味放在一起的基礎料理					商店價	每組2700

等級	道具名稱	必要材料					能力
10							回復目標魔力值約1000点
	魚翅湯	雞蛋	蔥	鹽	胡椒	魚翅	
	回復魔力	20	20	20	20	20	
	說明 用傳說中的夢幻食材“魚翅”做成的湯					商店價	每組3000

10							回復目標魔力值約1200点
	豪華料理	雞蛋	蔥	伊勢蝦	海胞	甲魚	
	回復魔力	20	20	10	10	20	
	說明 用傳說中的夢幻食材“蛋”做成的料理					商店價	每組3600

图1-6 《魔力宝贝》料理制作截图

看到以上香喷喷的料理，大家是否已经忍不住流口水了！没错，电子游戏世界就是那么的丰富多彩，现实世界有的它可以让你拥有，现实世界没有的，它同样也可以让你拥有。

7. 模仿现实

电子游戏大大拓展了游戏的外延，能对所有传统游戏进行数字化克隆。例如，《街头篮球》、《劲舞团》、《极品飞车》等。

现实世界中，街头的俊男、靓女，在流行的音乐节拍下，用优美的舞姿诠释年轻、健康，同样电子游戏世界的《劲舞团》也能让你拥有年轻、健康（如图1-7）。



图1-7 《劲舞团》游戏截图

8. 时空转换

电子游戏中玩家必须借助人机界面对游戏进行操控，并且很多情况下这种操控须借助替身（即玩者在游戏中所扮演的角色）以实现，这时玩家就进行时空转换。例如，在《实况足球》游戏里面，你就可以转换为一名优秀职业足球运动员，驰骋于各大赛场，让玩家足不出户，就可以到达足球场，去完成一场足球世界的巅峰之战（如图1-8）。

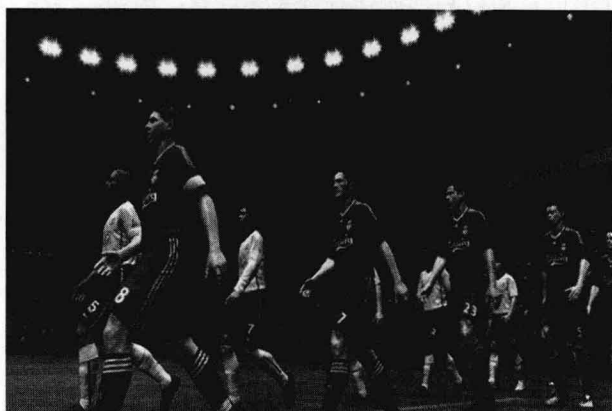


图1-8 《实况2010》游戏截图

9. 技术实现手段复杂

电子游戏在设计时需要制定众多的游戏规则，需要进行策划文案编写，需要进行美术设计，需要进行程序开发，最后还要经过反复测试修改。在此过程中，技术实现手段复杂，游戏研发人员需要使用各类软件，例如，美工使用3D-MAX、Photoshop等；程序使用C++、DirectX；策划使用WORD/VOSIO；音乐使用Cool-edit、FMOD等。即便是电子游戏中的一些比较简单的内容，例如，镜头、动画、特效、音乐，也是传统游戏所难以表现的，而大型网络游戏更是借助互联网技术的支持，把游戏的表现形式有机地融合在一起，将成千上万的玩者聚集一处，这在传统游戏中是难以想象的。

在《仙剑奇侠传4》某场景中，悬浮于空中的9把红色的巨剑，让大家感受到武侠的魅力，而制作该模块内容，需要复杂的技术（如图1-9）：

美工方面：巨剑的模型制作技术、巨剑贴图制作技术、巨剑的红光特殊效果制作……

程序方面：9把巨剑如何才能悬浮的空中，巨剑必须是直立于空中……

策划方面：巨剑特殊效果设计、巨剑外观形象设计、巨剑悬浮于空中位置的设定……

对于网络游戏，其实用到的技术比单机游戏更加复杂，主要体现在如何实现数以万计的玩家在同一个游戏服务器内，并且每个玩家不会出现卡机、掉线等情况；如何实现你在本地输入一段文字，在其他玩家的屏幕上都能正常的显示；如何实现在同一屏幕内显示大量的玩家等问题。

1.1.3 电子游戏的分类

目前，电子游戏大至可分为：角色扮演类、即时战略类、第一人称射击类、射击类、动作类、