

游戏设计丛书

游戏设计

入门

吴玺玺

编著



重庆大学出版社

游戏设计入门

吴玺玺摇编著

重庆大学出版社

前摇摇言

每个游戏玩家,都是潜在的游戏设计师,你也是。

小时候,当你打弹珠、玩《大富翁》(配珠类)一类游戏时,可能会对规则有些意见。“要是弹珠被树卡住,就算出局”,“机会与命运的罚金都放进公库,有人走到免费停车场时,就可以把这些钱拿走”等等。孩子们会不厌其烦地修改现有游戏规则,让游戏更好玩。玩游戏的天性,会让我们思考与更改游戏规则——这也就是设计。对于游戏而言,也是同样的道理。我们都玩过一些游戏,从而知道只要稍微对它做些修改,就可能更好玩。

但是有些人不只是修改规则,还想创造全新的游戏,甚至全新的游戏类型。他们的脑中充满了游戏中的世界,会遭遇到的人物与必须面对的挑战。也许你脑海中有一个绝佳的游戏,或有很多……但是怎样才能把单纯的想法变成游戏设计呢?

撰写本书,就是为了解答这个问题,尤其是对那些立志设计计算机游戏或者游乐器游戏的人。本书探讨游戏设计的理论与实践:为什么与怎么做。关于如何设计游戏,你要面对哪些选择以及怎样把一切都写成设计文件,本书给出了实际建议。设计文件可让你和负责制作游戏的人沟通,即使你打算自己动手做,你也会需要将你所做的每一个选择留下记录,还有哪些你需要做出的选择。在本书最后,你会看到设计各种游戏与专业级游戏设计文件所需的工具。

本书包含了设计游戏相关问题的各种想法。我们选择了自认为重要的领域加以阐述,当然,本书也不期望人人都能同意书中的所有结论。这就是游戏设计的美丽和险恶之处:没有正确的答案。

书中提供了游戏设计的方法概论,可以让你激发思考、发挥创意。在本书中,你不会看到怎样创造《毁灭战士》(闯关卡)或者《俄罗斯方块》(积木类)复制品的详细说明。本书会探讨每个游戏设计师都得面对的重要问题,而书中也会对你提出一连串问题,帮助你询问自己关于脑海中的游戏。这些问题的解答,可以让你从单纯的想法走上设计之路。

你现在正准备踏出这趟发现之旅。本书就是边界外的地图。我们将自己对于游戏设计的所知与你分享,让你能够深入前所未见的疆域。希望你也能将自己学到的与他人分享,继续将地图画满,让游戏设计的疆域继续向外拓展。旅程,就从这里开始。

第 1 章 网路游戏 这不只是一种游戏类型,也是一项技术。网路游戏可以让两位甚至成千上万的玩家一起游戏或者互相对抗。与你看不见的真人对抗,对于游戏设计来说相当重要。本章的后半段,则会讨论像是《无尽的任务》(EverQuest)这一类虚拟世界游戏中的问题。

第 2 章 游戏的未来:从短期与长期来讨论。

附录 粤 简易设计文件”,包括了设计文件的范例与用法的延伸讨论。

本书主要是关于互动娱乐设计:各式各样的计算机与游戏器游戏。你会发现,无论如何,我们也经常会谈到非计算机游戏,像扑克牌之类的纸牌游戏、《大富翁》(Monopoly)之类的棋盘游戏等等。主要有三个原因:

首先,这些游戏对于大部分的人来说比较熟悉。并非所有的读者都玩过《地域镇魂曲》(Myst)这类计算机游戏,也有些读者可能年纪太轻,不记得《悦音寻自传》,但是人人都听过西洋棋。

其次,比较简单的非计算机游戏,比较倾向于依据单一原则加以设计,所以可以适当地解释原则。

最后,我们相信游戏设计的本质与游戏的传奇媒介关系不大。所有的好游戏,其原则是相似的,而与表现手法完全无关。一个好的游戏设计师应该可以用相同的方式,设计出棋盘游戏、纸牌游戏、纸笔游戏与计算机游戏。

本人在书中大多会提到“我们”这个词,也是为了告诉大家,这本书是结合了许多前人留下的财产来编写的,所以,这里都是尽量地以客观的口吻去阐述一些观点,希望大家喜欢。

最后,请享受本书!

吴玺玺

圆年猿月圆日

目摇摇录

第 员篇 摇摇游戏设计的要素

员摇摇游戏设计	猿
摇摇员摇摇游戏设计是艺术、科学和工艺的综合体	猿
摇摇员摇摇解剖游戏设计	源
摇摇员摇摇摇摇游戏设计的作用	源
摇摇员摇摇摇摇寻找游戏中的关键要素	缘
摇摇员摇摇摇摇游戏设计的猿个基本部分	远
摇摇员摇摇设计文件	怨
摇摇员摇摇设计文件的作用	怨
摇摇员摇摇设计文件的种类	圆
摇摇员摇摇摇摇游戏设计师应具备的素质	圆
摇摇员摇摇摇摇想像力	猿
摇摇员摇摇摇摇技术上的认知	源
摇摇员摇摇摇摇分析能力	源
摇摇员摇摇摇摇数理能力	缘
摇摇员摇摇摇摇审美能力	缘
摇摇员摇摇摇摇常识	远
摇摇员摇摇摇摇写作技巧	苑
摇摇员摇摇摇摇绘画技术	苑
摇摇员摇摇摇摇协商能力	愿
摇摇员摇摇小结	愿

圆摇游戏概念	圆
摇圆摇获得点子	圆
摇圆摇神游梦境	圆
摇圆摇从其他媒体获取游戏点子	圆
摇圆摇从其他游戏获取游戏点子	圆
摇圆摇从梦境到游戏	圆
圆摇游戏的元素	圆
摇圆摇挑战、游戏性以及胜利条件	圆
摇圆摇背景、互动模型以及视角	圆
摇圆摇玩家的角色	圆
摇圆摇模式及结构	圆
摇圆摇真实性	圆
摇圆摇背景故事	圆
圆摇研究玩家	圆
圆摇互动式娱乐的类型	圆
圆摇游戏机的类型	圆
摇圆摇家用游戏机	圆
摇圆摇个人计算机	圆
摇圆摇掌上型游戏机	圆
摇圆摇其他装置	圆
圆摇影响设计的动机	圆
摇圆摇市场导向的游戏	圆
摇圆摇设计师导向的游戏	圆
摇圆摇使用授权	圆
摇圆摇技术导向的游戏	圆
摇圆摇美术导向的游戏	圆
摇圆摇娱乐与整合	圆
圆小结	圆
猿摇游戏背景及世界	猿
摇猿摇游戏背景的作用	猿
摇猿摇图形与游戏性的争论	猿

猿猿猿猿猿沉迷及停止怀疑	源
猿猿猿猿猿和谐的重要性	源
猿猿猿猿猿游戏世界的层面	源
猿猿猿猿猿物质空间	源
猿猿猿猿猿时间面	源
猿猿猿猿猿环境面	源
猿猿猿猿猿情绪面	缘
猿猿猿猿猿道德面	缘
猿猿猿猿猿写实与抽象	缘
猿猿猿猿猿储存游戏	缘
猿猿猿猿猿储存游戏的理由	缘
猿猿猿猿猿对沉迷性与叙事性的影响	缘
猿猿猿猿猿储存游戏的方式	缘
猿猿猿猿猿储存或不储存	远
猿小结 猿	远
源编撰故事与叙事法	远
猿源猿游戏中的故事	远
猿猿源猿猿单纯背景故事	缘
猿猿源猿猿故事叙述者	远
猿猿源猿猿神话原型与英雄之旅	远
猿源猿故事手法	远
猿猿源猿猿铺设情节	远
猿猿源猿猿游戏性与叙事法	愿
猿猿源猿猿多重章节的故事	愿
猿小结 源	愿
缘角色发展	愿
猿缘猿美术导向的角色设计	愿
猿猿缘猿猿视觉设计	愿
猿猿缘猿猿肉体设计与超感官	愿
猿猿缘猿猿可爱的伙伴们	愿

缘缘缘故事导向的人物设计	怨怨
缘缘缘缘缘缘缘角色发展	怨怨
缘缘缘缘缘缘缘角色原型	怨怨
缘缘缘缘	怨怨
远远远创造使用者经验	员员
远远远远远远远什么是使用者经验	员员
远远远远远远远人机界面	员员
远远远远远远远使用者经验的要素	员员
远远远远远远远远远远远互动要素	员员
远远远远远远远远远远远视觉要素	员员
远远远远远远远远远远远音效要素	员员
远远远远远	员员
苑苑苑游戏性	员员
苑苑苑苑苑苑苑语言和游戏性的关系	员员
苑苑苑苑苑苑苑定义游戏性	员员
苑苑苑苑苑苑苑苑苑苑苑纯挑战	员员
苑苑苑苑苑苑苑苑苑苑苑挑战的应用	员员
苑苑苑苑苑	员员
愿愿愿游戏平衡性	员员
愿愿愿愿愿愿愿什么是游戏平衡性	员员
愿愿愿愿愿愿愿静态平衡	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿随机性与平均数值	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿优势策略	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿对称	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿交换	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿组合	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿表征	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿回馈循环	员员
愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿愿静态平衡概要	员员

游戏设计入门

摇摇设计对手	圆圆
摇小结 圆	圆圆原
圆摇角色扮演游戏的共同要素	圆缘
摇摇主题	圆圆远
摇摇背景	圆圆苑
摇摇互动模型	圆圆圆
摇摇视角	圆圆元
摇小结 圆	圆圆愿
圆摇运动游戏	圆缘忠
摇摇运动游戏的共同要素	圆缘忠
摇摇运动游戏的特殊设计议题	圆缘猿
摇摇运动游戏的物理性	圆缘原
摇摇运动员评分	圆缘原
摇摇运动员的人工智能设计	圆缘缘
摇摇受伤	圆缘远
摇摇大型机台模式与模拟模式	圆缘苑
摇摇自动模拟比赛	圆缘苑
摇摇授权、商标以及发行权	圆缘愿
摇摇实况报道	圆缘忠
摇摇其他特质	圆缘圆
摇小结 圆	圆缘源
圆摇人工生命游戏、益智游戏以及其他类型游戏	圆缘元
摇摇人工生命游戏	圆缘元
摇摇人工宠物	圆缘苑
摇摇模拟市民	圆缘愿
摇摇基因型人工生命游戏	圆缘忠
摇摇益智游戏	圆缘猿
摇摇史考特·金姆的愿项步骤	圆缘猿
摇摇计算机可以为益智游戏做些什么	圆缘缘

摇摇员摇摇检视胜利条件	圆圆缘
摇摇员摇摇为女孩设计的游戏	圆圆苑
摇摇员摇摇配乐的方法	圆圆苑
摇摇员摇摇一些误解	圆圆怨
摇摇员摇摇最后的提醒	圆圆园
摇摇小结 员	圆圆园
员摇摇网络游戏	圆圆员
摇摇员摇摇网络游戏的优点	圆圆员
摇摇员摇摇玩家社交功能	圆圆员
摇摇员摇摇人类智慧而非人工智能	圆圆圆
摇摇员摇摇网络游戏与本地端游戏	圆圆圆
摇摇员摇摇网络游戏的缺点	圆圆源
摇摇员摇摇技术议题	圆圆源
摇摇员摇摇很难停止怀疑	圆圆缘
摇摇员摇摇不良行径	圆圆缘
摇摇员摇摇生产内容的必要	圆圆远
摇摇员摇摇消费者服务	圆圆远
摇摇员摇摇网络游戏的设计议题	圆圆远
摇摇员摇摇玩家	圆圆苑
摇摇员摇摇消失的玩家	圆圆苑
摇摇员摇摇即时制与回合制游戏	圆圆怨
摇摇员摇摇聊天	圆圆园
摇摇员摇摇共谋	圆圆员
摇摇员摇摇技术保全	圆圆圆
摇摇员摇摇虚拟世界	圆圆源
摇摇员摇摇虚拟世界游戏的起源	圆圆缘
摇摇员摇摇虚拟世界游戏和其他游戏的不同	圆圆缘
摇摇员摇摇玩家的 源种类型	圆圆苑
摇摇员摇摇创造一名游戏化身	圆圆苑
摇摇员摇摇世界模型	圆圆愿
摇摇员摇摇游戏化身之死	圆圆怨

摇摇员线摇摇开创新局	猿愿
摇摇员线摇摇最后一些话	猿怨
附录 粤摇摇简易设计文件	猿园
摇摇摇摇创造与使用设计文件	猿园
摇摇摇摇在文件中使用图片	猿园
摇摇摇摇保护你的权利	猿员
摇摇摇摇关于这些样式	猿员
摇摇摇摇基本概念文件	猿员
摇摇摇摇基本概念说明	猿园
摇摇摇摇功能	猿园
摇摇摇摇概念	猿园
摇摇摇摇深入细节	猿猿
摇摇摇摇游戏企划	猿缘
摇摇摇摇标题页	猿远
摇摇摇摇主要摘要	猿远
摇摇摇摇游戏概要	猿远
摇摇摇摇制作细节	猿愿
摇摇摇摇竞争对手	猿怨
摇摇摇摇游戏世界	猿怨
摇摇摇摇设计脚本	猿员
摇摇摇摇应该为多大	猿员
摇摇摇摇设计网站	猿园
摇摇摇摇克里斯·泰勒的样式	猿园

第一篇 游戏设计的要素

员摇游戏设计

人类设计与玩游戏已经几千年了。关于最古老的游戏,始终争论不休:有人坚称是围棋(员),也有人说是非洲的石头游戏(员),但真正最早设计出来的游戏,如今早已失传,已不为人所知了。游戏设计与人类的历史一样古老,而且明显与我们的假想能力有关。也就是说,在人造的世界中创造与游戏,是所有游戏的核心。有些游戏,像围棋以及西洋棋,因为很久以前就极其完美,所以几百年来其规则都没有大的更动。其他市场上的游戏,短时间内受到欢迎,但随即消逝。人们总是对新游戏感兴趣,所以对新游戏设计会持续有所需求。

游戏设计是一个过程:想像一个游戏—定义游戏运作的方式—描述创造游戏的要素(概念上、功能上、外观上等等)—将各项资讯传达给制作游戏的团队。

一名游戏设计师的工作,包括上述这些步骤。在本章中,将探讨游戏设计包含的内容,为什么要做游戏设计以及成为一名游戏设计师需要具备的条件。

在游戏设计漫长的历史中,令人惊讶的是很少有人对这个主题加以研究。游戏设计只有在近几十年来才成为一个让校园产生兴趣的主题。但是研究需要经费,所以,大部分游戏理论的研究,都面向经济原理与军事应用发展;只有极少的游戏研究成果,可以延伸到消费者身上,而且大部分都需要更进一步的统计学与译解学知识。本书将专心探讨实际游戏设计,而非以往的游戏理论。

员摇游戏设计是艺术、科学和工艺的综合体

许多人将游戏设计当作一门艺术,只有少数有天分的人,才能用创意的泉源来作画。他们认为游戏业界的“大头”(彼得·马利尼斯(员)、布莱恩·摩瑞阿提(员)、罗贝妲·威廉斯(员))是艺术家,也敬仰这些人为游戏带来的愿景(希望描绘的远景和蓝图)与原创性。他们想像游戏设计师会花时间去放纵自己的想像,而且也忽略或者根本不知道,真正的游戏设计过程是多么漫长与痛苦。

其他比较教学导向的人,会把游戏设计完全视为一种科学研究方法。他们专心于方法研究,以决定游戏中的最佳规则,用精巧的方法来平衡一个复杂的游戏。他们会顾及方程