

《通关！游戏设计之道（第2版）》阅读计划

——图灵游戏开发与设计群阅读计划（第1期）

领读人：青蛙跳井（1—9关），Saco（10—最后）

适合读者：各层次游戏设计人员

阅读时间（预估）：4—5周

答疑时间安排：每周六 20:00—22:00 图灵游戏开发与设计群不见不散

图灵社区本书网址：<http://www.ituring.com.cn/book/1429>

图灵阅读计划网址：<https://github.com/BetterTuring/turingWeChatGroups>

本书特色

本书以诙谐的语言讲述了游戏设计的整个流程，包括剧情、设计文档、游戏策略、人物角色、玩法等内容，讲解内容中贯穿着100多张卡通手绘图，让读者读书过程中体会游戏设计的乐趣，也帮助读者加深对游戏设计的理解。阅读本书的过程是享受游戏设计的过程，相信你读完会更加热爱游戏设计。

“

详述AAA游戏设计细节，阐明游戏制作精髓

- 如何把握玩家的需求
- 如何设计迷人生动的角色
- 如何设计推进故事发展并挑战玩家的关卡
- 如何设计游戏操作、过场动画以及战斗机制
- 如何编写游戏设计文档
- 如何像专业人士那样做游戏宣讲

阅读建议

幸好我们都玩游戏。

如果我们一味地站在设计师的立场，去猜测、甚至固执地认为玩家喜欢玩什么，需要什么，那

么我们永远也做不出好的设计。

在阅读本书的时候，我建议每当碰到似曾相识或者值得回味的点子，停下来在脑海中想一想，我们曾经玩过的，甚至是儿时玩过的游戏中，是不是也有这样的设计？那个游戏那么好玩，跟这个点子是否有关系呢？如果是的话，那么它在那个游戏里具体是怎么表现的呢？

其实，我们就是玩家。

阅读计划

第一次大家一起读一本书，真是紧张又期待😄。因为没有经验，所以我们轻松一点，1—9关我们用3周读完，而第10关到最后用2周读完（阅读速度快的小伙伴可以自己先飞）。听起来时间上绰绰有余呢，甚至不必每天都要读。因此一定要完成哦💪。

第1周：1—4关！

我们要开始设计游戏了！设计的开始，还是轻松加愉快的。我们即将接触到游戏设计大概的介绍，创意的迸发以及故事的制作，相信读起来一定趣味多多。

这里我要提到的是，虽然第4关文档撰写看起来要比前面的难一点，但是**很重要X3**，真的是充满了血与泪😭。

第2周：5—7关！

这一周我们学习游戏中的3种最基本的元素：

- 角色 (Character)
- 镜头 (Camera)
- 操控 (Control)

一看就是最基础的内容了！一定要夯实！青蛙要提醒：记得总结哦。

第3周：8—9关！

话不多说，接下来要一关一关地闯了：

- 符号语言
- 关卡设计

每一关都不简单！每一关都很重要！一起加油吧~

“

一直在写逻辑却想要掺和设计的青蛙🐸

“

我是Saco，接下来的关卡，我们一起来闯吧！

建议读者阅读过程中多思考，结合书中所写，对自己正在玩的游戏或者正在制作的游戏进行头脑风暴，分析游戏的优缺点。

此外，可以依据本书作者的经验，自己构思一个小的游戏创意，有时间和精力的话可以将此创意付诸行动。

第4周：10—12关！

重点内容

1. 怎样设计游戏的战斗核心要素
2. 战斗过程敌人的设计
3. 游戏机关陷阱的设计

难点内容

1. 如何适当应用QTE增强战斗表现
2. 怎样设计BOSS关让玩家在打败BOSS后更有成就感
3. 让游戏有挑战性，但又不过于难玩

补充

这几章讲的是游戏设计中最核心部分内容，希望读者在阅读过程中多多思考，结合自己玩过的一些优秀的游戏，分析这些游戏的战斗设计为什么会吸引玩家。

第5周：13—18关及奖励关内容！

重点内容

1. 游戏内玩家奖励机制的设计
2. 游戏计费点设计
3. 利用音效和配音向玩家传达重要的游戏行为

难点内容

- 怎样设计多人游戏模式，并保证游戏性的平衡

补充

后面章节单章内容较少，但也是游戏设计中不可或缺的部分。比如合理运用奖励机制提高玩家的成就感，怎样搭配音乐和音效提高游戏体验和品质，此外还有游戏制作人都关心的计费点设计，最后奖励关的内容也是干货满满。