

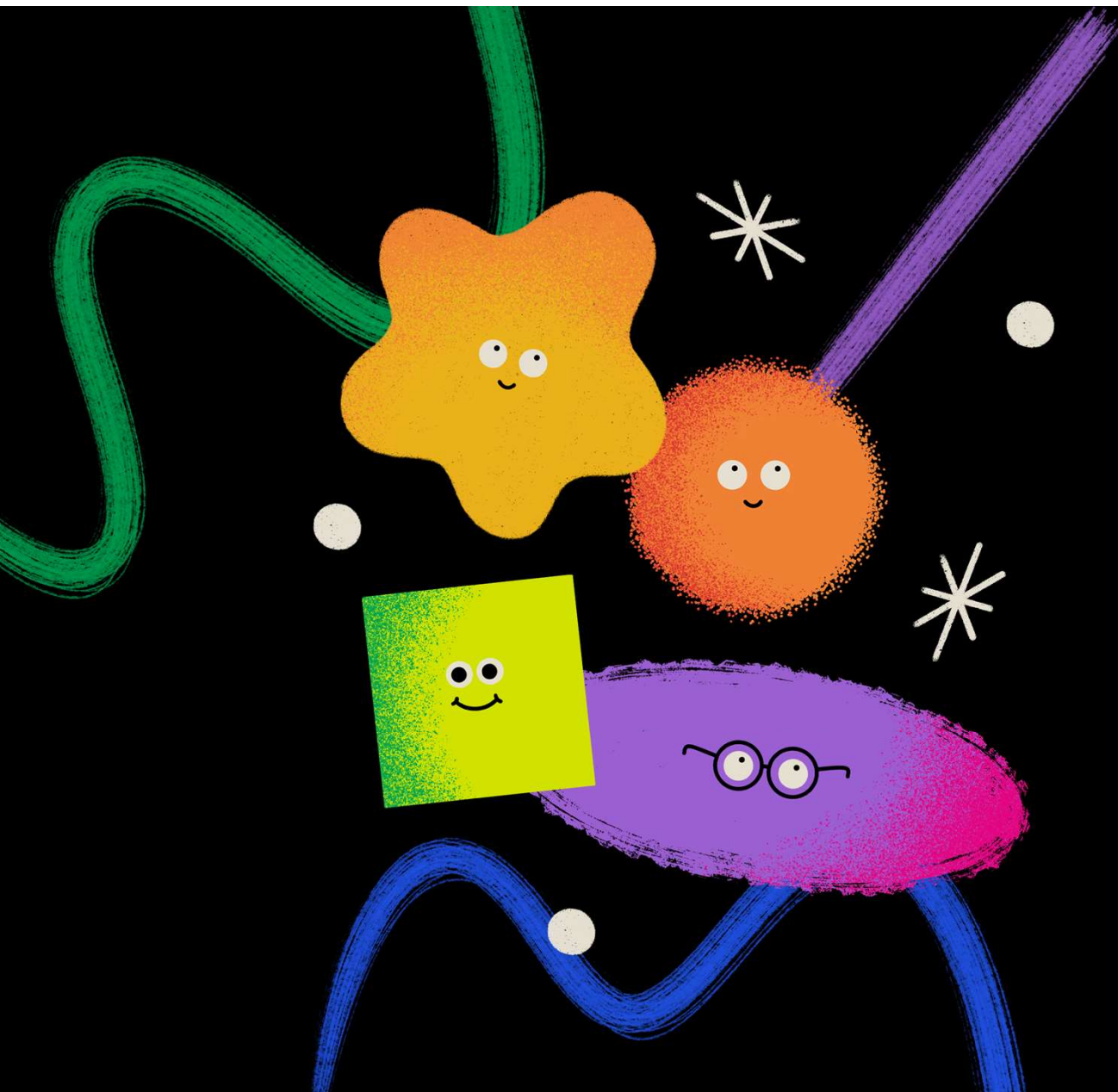


游戏设计 理论

大连理工大学软件学院（大连理工大学-立
命馆大学国际信息与软件学院）

创新创业中心-设计组

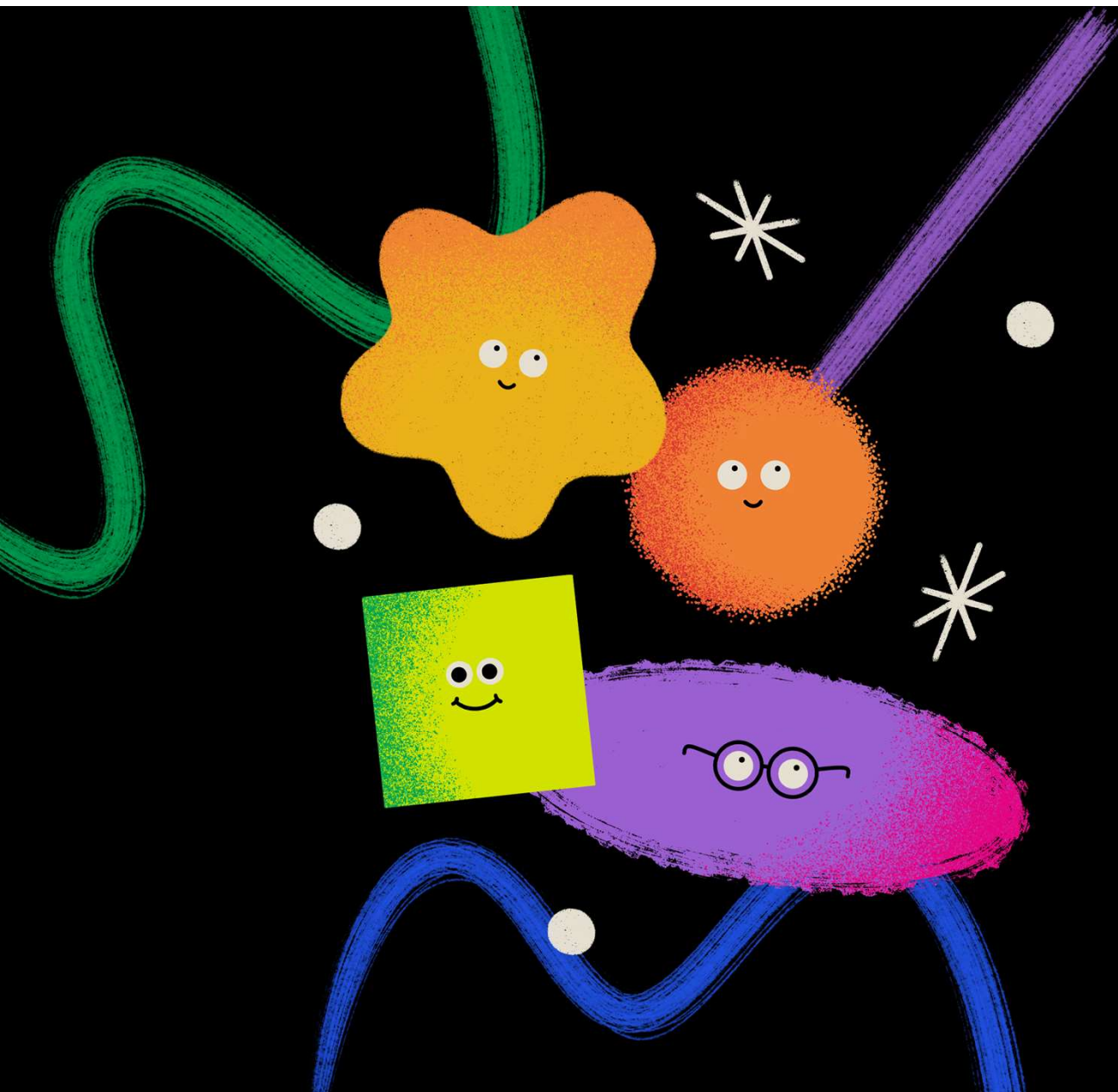
赵航





游戏设计 理论

Class-0
入坑须知





游戏设计

即决定一款游戏应当有怎样的行为

对于游戏设计来说，这些是一门综合的工程，是创意，心理学，艺术，技术，商业等等组成的一张网。就像大家的专业软件工程一样，它是一门系统性的工程，游戏设计师不是追求某一方面的极致，而是追求所有项目的综合。

通过本次课程，我们会让大家对游戏设计的基础理论有一定的了解。

注意：我们不会在本堂课程中讲解与游戏应用与游戏开发实践有关的内容

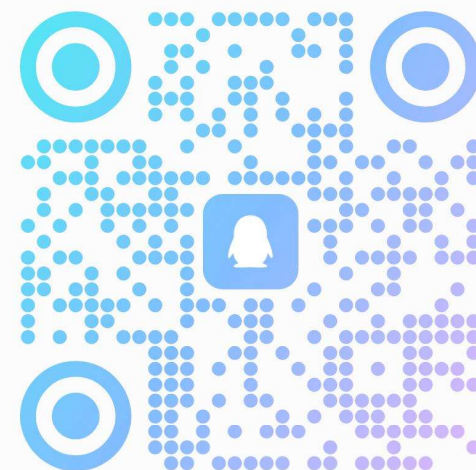
游戏设计理论（每节课 90min）

1. 游戏定义与游戏分类
2. 游戏中的元素与体验，游戏心理学的重要概念（上）
3. 游戏心理学的重要概念（下），游戏玩法与流程制作
4. 创意，迭代，机制，项目策划基础
5. 项目策划讲评，站在设计师视角解决玩家问题
6. 站在设计师视角解决客户和团队问题，透镜理论与游戏设计中的数学
7. 世界观，剧本大纲，角色定向训练



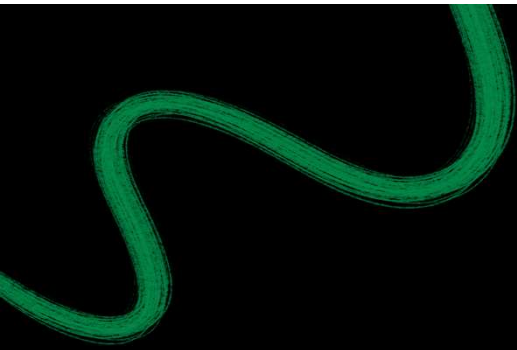
设计与宣传组-游戏设...

群号: 985121929



扫一扫二维码，加入群聊





Q1:什么是游戏设计师
Q2:游戏设计师应该会些啥

Q1:什么是游戏设计师

Q2:游戏设计师应该会些啥

一个叫做百度的小伙子说：

同义词 游戏设计师（游戏设计师）一般指游戏策划

游戏策划（GD、Game Designer）是游戏开发公司中的一种职称，是电子游戏开发团队中负责游戏玩法、游戏平衡性、游戏关卡、故事背景相关的人员，是游戏开发团队相关产品设计方面的核心成员。

主要工作是编写游戏背景故事，游戏中的任务，制定游戏玩法规则，设计游戏交互环节，计算游戏公式，以及整个游戏世界的一切细节等。

这真的对吗？

中文名	游戏策划	属性	一种职称
外文名	GameDesigner	职责	编写游戏背景故事，制定游戏玩法规则，设计游戏交互环节等
别名	游戏世界架构师、游戏产品策划、游戏企划、游戏设计师	要求能力	敏捷开发能力，市场洞察能力，市场调研能力、项目协调管理能力、对游戏理解能力

Q1:什么是游戏设计师
Q2:游戏设计师应该会些啥

机制

故事

决定游戏有应当有怎样的行为

美学

技术

Q2:游戏设计师应该会些啥

我把全部知识作为我的领域
——弗朗西斯·培根



Q2:游戏设计师应该会些啥

我把全部知识作为我的领域
——弗朗西斯·培根



Q2:游戏设计师应该会些啥

我把全部知识作为我的领域
什么是最重要的?
弗朗西斯·培根





作业0：游戏设计师应该会些啥？

要求：

列一个表，介绍你认为，作为一个设计师，应该会啥，并说明原因

找出核心的两点技能，说明原因

字数不限，以excel格式提交，文件命名为班级+姓名+作业0
交到邮箱2381861803@qq.com

DDL:第三次课结束