

# 游戏设计理论基础课程

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

## 课程简介：

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。在完成这 7 节课的学习之后，理论上来讲，各位同学已经具备了设计一款中型游戏的基础的能力框架与知识框架。受限于课时，不可能在每一个方面给大家都讲透，只能够告诉大家这里有一盏灯，这里有一束花，而灯下面的奇观与花背后的花海需要各位用自己的时间去探索。

**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**

相遇即是缘分，希望各位同学们能够坚持自己的目标与初心不变。在游戏开发的道路上，大步前行。

## 课时安排：

### 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

## 作业部分：

**作业 1（第 2 节课结束）：**寻找一个你曾经玩过的游戏项目，去分析当中的元素以及对应元素给你带来的体验。尝试解析体验是通过怎样的方式带来的？有哪些巧思或者不足？

**作业 2（第 4 节课结束）：**根据授课内容，初步撰写一篇游戏项目企划案，要求包含课上所提到的内容。

**作业 3（第 6 节课结束）：**《王者荣耀》是由腾讯公司开发的一款热门的 MOBA 游戏。请你为其设计一位新的英雄（要求完成背景加技能设计，并注意游戏平衡性）

**结课作业（第 7 节课结束）：**完善作业二的项目企划，要求在作业二的基础上，完善游戏内的详细内容。并给出部分突发事件的解决方案。

## 参考资料：

Jeese Schell. The Art of Game Design. 第 3 版. 北京:电子工业出版社, 2021. Print.

谌宝业, 魏伟, 伍建平. 游戏专业概论. 第 3 版. 北京:清华大学出版社, 2018. Print.

伍建平, 谌宝业. 游戏架构设计与策划基础. 第 2 版. 北京:清华大学出版社, 2018. Print.