

中国传媒大学硕士研究生入学考试  
《游戏设计理论基础》考试大纲

一、总体要求：

《游戏设计理论基础》考试要求考生熟悉游戏设计方面的基本概念和基本理论，初步具备游戏创作能力。

二、主要考试内容：

1. 游戏的概念与特点

熟悉常见的游戏平台，熟悉电脑游戏的分类与发展历史，深入理解游戏的特点。

2. 电脑游戏的分类

熟悉格斗类游戏在设计时的注意事项，熟悉即时战略游戏的历史与发展，熟悉即时战略游戏中数据的平衡性设计，了解角色扮演类游戏（RPG 游戏）的三大特性与常用表现手法，熟练掌握 RPG 游戏的文化背景及游戏剧情脚本、人物设定、任务等，理解东、西方文化对 RPG 游戏设计和制作的影响。

3. 游戏的发展现状

能够辩证地认识电脑游戏与传统游戏的区别，了解电脑游戏中的虚拟环境与现实环境的异同，了解电脑游戏中的各种类型的互动，认识到虚拟现实技术与游戏设计的关系，熟悉三维游戏和二维游戏各自的优缺点，了解未来游戏的发展方向，理解游戏的平衡性。

4. 游戏策划

了解游戏策划的基本理念及方法等。

5. 游戏场景设计

熟悉场景设计中的相关因素及表现手法，了解场景设计如何烘托游戏角色和游戏气氛。

6. 游戏用户界面设计

掌握创建游戏用户界面基本问题和原则，了解游戏界面如何增强游戏真实效果，熟练掌握游戏关卡设计的要素。

7. 游戏心理学

能够深刻认识到游戏的社会性、交互性、竞争性、安全性、真实性等属性，能够具体分析若干经典游戏中游戏心理学的应用。

8. 游戏开发的基本流程

了解游戏开发过程中常用的编程语言、开发工具、游戏引擎技术、游戏图形开发接口以及游戏开发中的人工智能等技术。

9. 游戏产业

游戏产业国内外发展现状。

三、考试的基本题型

以简答、名词解释、选择和综合论述为主要题型。

四、考试的形式及时间

笔试，考试时间为三小时。