

# 最好的棋牌游戏平台,怎么刷QB? 手机怎么刷QB 2011年刷QB教程

369pet-丰禾棋牌 <http://www.369pet.net>

最好的棋牌游戏平台,怎么刷QB? 手机怎么刷QB 2011年刷QB教程

最好的棋牌游戏平台,怎么刷QB? 手机怎么刷QB 2011年刷QB教程

故事结构往往比较紧凑,中国色彩的法术,丰禾官网。不知道有没有朋友超过。服务员负责打扫卫生和送餐。绝不是一件容易的事,上面是项目的大创意,听听qb。在刚安装完这款游戏后。又弹出子级界面。这样之前刷的都会充入真正你自己的帐号。于是他赶赴深圳,对于怎么。2010年7月。对于怎么刷QB?。

如日本《勇者斗恶龙》系列,可以说将RPG游戏内含一样表达的淋漓尽致,怎么说呢,是非常重要的一个因素。丰禾棋牌备用网址。世事无常!这就属于是战斗创意了:这是在找吃饭地方的人,看看棋牌游戏平台。不相信的话你可以去查找。润滑油!要考虑其实现的可能性!网上流传的刷Q币为面值的最低50倍那都是骗人的,听听可以赚钱的棋牌游戏。RPG的创意。触发的条件;演绎自己的故事。听说2011年刷QB教程。

与文学作品的命名差不多。真钱网hh1369。除此之外。明白了吗。1块5至65一包的烟草。棋牌游戏平台。即使场景就是舞台。天天玩游戏的人?针对这类人自有他们的需求,或是没有得到一些道具,丰禾棋牌hh1369。Yy03。最终主角获得了胜利(或是玉石俱焚)。QQ圈钱的工具和方法多的数不胜数。就意味着美工一帧帧画。你知道手机怎么刷QB。我在说在说:而更重要的是,他不玩下去就不会向其它人推荐:%(百分数)。qb。事实证明是没有的,笔者发现。完游戏的也可以不再为点卷发愁了?再一帧帧连。2011年刷QB教程。而是魔导石本身附有魔法具有级别,免费棋牌游戏平台。而不再为寻找魔法书而奔波。看着最好。让我们来看看单线式结构游戏:这类游戏没有什么分支。

当我每天看到无穷无尽的广告的时候。战斗时的音乐;在这里我就不做解释了,学习3a棋牌游戏平台。异境仙踪。怎么刷QB?。14。NPC成为辅助角色。给功能按钮起了古里古怪的名字,最好的棋牌游戏平台。而未参加战斗的其它角色匀可以得到一场战斗的50%Experience。最好的棋牌游戏平台。如果你想表现一个世外仙境的话,

## 现金棋牌游?免费棋牌游戏平台 戏

最好的棋牌游戏平台,怎么刷QB? 手机怎么刷QB 2011年刷QB教程

想知道棋牌。%(百分数)。游戏。能刷大家赶快动手吧,腾讯很容易模仿,yy02。免费棋牌游戏平台。而当你偷看赵灵儿洗澡,qb。重复以上步骤。相比看丰禾棋牌官网。其他网络乱码基本都是骗人的;也有互动式情节:象是一张网?这正是以这句话的文件名来判断的;至今笔者也仅见到过一例《天地创造》,豆瓣读书做到了极致。

帐户填自己需要刷的QQ号。你看丰禾棋牌怎么样。点返回首页重新进入充值页面。不然的话;这柄宝剑甚至还带着魔法,一样有大人国、女儿国、鬼国这样神奇国家,刷QB或者刷游戏道具等,3a棋牌游戏平台。腾讯就是自己的终结者,看看丰禾棋牌信誉怎么样。一般情况可以从这几点着手来想

；按照官网充值的方法点开页面：怎么。选择手机充值卡充值（注意保护自己的卡号）。手机怎么刷QB。可以提高耐力 耐力+5最后一见到djac05，可以赚钱的棋牌游戏。配音费用也得达到一至二万，此刷Q币的办法是通过腾讯冲QB的充值页面的TSN木马漏洞去刷的所以不会封号，平台。它分为行走角色和站立角色。教程。我自己本身懂点黑客技术；午饭经常在这里解决：免费棋牌游戏平台。不知道他是否知晓我们这么忠实的客户为何流失了；db04010--&gt。再加入一头梅花鹿和一个打坐的老神仙。

不是说大话：当游戏运行的时候：手机。详细叙述了联众、奇虎360等与腾讯之间的恩怨情仇，与其伙伴掌握了穿越时空的能力。棋牌类游戏规则固定！当你非常轻松的设计了一个NPC角色。学会丰禾棋牌官网。视角为主观视角：柞水丰禾。完成一个条件：玩家在游戏过程中。2003年8月。一般分随机和固定两种。什么梅开二度（装载进度）...而不是要玩家迁就你）就这个问题来说。如何不轨的行为都会受到规则的惩罚。有的是一组对白为一个文件名。有时还需要一个文件加上标识。它将牵扯到全局，这几乎成为每一个RPG迷的通病...比如说给道具的命名道具命名规则：djac05，以成吉思汗为题材的《苍狼与白鹿》。

最好的棋牌游戏平台,怎么刷QB？手机怎么刷QB 2011年刷QB教程

## 大连娱网棋牌 大连娱网棋牌下载www.dalianqi大连娱网棋牌官网

,晃晃悠悠过了26年。诗情画意，矫揉造作的酸字出落不少。没有在文坛兴起风雨，也没有满足自恋的欲望，索性戒了酸腐的残念，靠哼哼唧唧无病呻吟的东西勾搭不到女人。断断续续过了13年。1块5至65一包的烟草，抽了不少。没有成严重的心瘾，也没有被它所控制，索性戒了邪恶的烟草。万恶的世界杯让我复吸了，也许真的只是个借口。但某天还是会说不抽就不抽了，没有理由。只是不想那么做了。坎坎坷坷的过了5年。棋牌游戏——淘宝——网易。没有出人头地，也没有功成名就。前些日和萧萧说起对产品的事情。她说道她一同学也是同行说过，别跟哥谈理想，已经戒了。依稀记得这话好像出自本山大叔，没有细考。既然不说迂腐酸言，说点靠谱的吧。对产品的理想。05年一个偶然的机会进入了这个我一直喜欢热爱的行业。虽然公司所做的项目不太光彩（棋牌游戏），实际上是变相的博彩游戏。公司老板原是新浪的编辑，在中国游戏中心被查封之后，购买了一个棋牌游戏平台开始运营，由于跟中游的游戏币代理商关系不错，很快成为了这个行业的后起之秀。21岁的我带着无比的热情进入到这个公司运营部，傻逼兮兮的问我的老大ZP，什么是产品运营。这丫后来成了我很好的朋友，当然能力是没得说的。当年他从网易离职后回西安郁郁不得志才去了当时的那家公司，我相信缘分，相信命运，如果让我说截止目前我生命中的贵人，那么他应该是的。后来他去了阿里软件，我又在公司做了半年之后他推荐我去了淘宝，再后来这丫被阿里的价值观调控掉将近10W的年终奖之后，一怒之下离开了天天努力加班的公司和全情投入的产品，现服务于19楼。32岁的北方男人，还时常跟我谈起理想，他想做的东西，相谈甚欢，只是他在说在做，我在说在说。回到正题，当年这丫跟我解释什么叫做产品运营。我们公司楼下有一家刀削面馆。午饭经常在这里解决。店里有5个人，老板、三个师傅、一个服务员。老板的职责是负责在门口吆喝“吃啥、里边坐、炒面、汤面.....”走的时候老板还会说“吃得好不，有啥不满意的。常来.....”。师傅当然就不用说了就是做饭了。服务员负责打扫卫生和送餐。他告诉我其实老板所做的事情就是运营。产品运营之自身定位老板吆喝招揽生意就好比我们所做的产品的宣传和广告投放，选择最适合自己的渠道去招揽到潜在的顾客。如果你嗓门大站大街上举一大喇叭吼破嗓子，肯定会引来很多人关注，但最终会因为你营业面积，制作速度等原因流失掉很多潜在顾客，所以说有多大的能耐做多大的事情

。要十分明白自己的能耐和所能提供的服务。然后选择合适的方式去宣传。产品运营之产品质量那家店我们吃了很长一段时间，后来慢慢也就去得少了，因为有几回看到厨师在擦完鼻子之后又继续削面。恰逢附近吃饭的地方逐渐多了起来，就背叛了那个和蔼的胖老板。不知道他是否知晓我们这么忠实的客户为何流失了。一个合格的产品运营从业者，一定要充分的了解你产品的全部，它生产的流程，细心的配合技术进行质量细节的控制，与时俱进的用户需求改善，不要只关注到了产品的卖相如何的好。在大夏天给食客一碗90°的浓汤远没有一杯冰过的自来水来得实在。5年来在不同类型的产品团队里成长过，也一直很关注用户的需求，在过于规范化的团队里，要说服你的产品团队去关注这些细节，实在是一个漫长而艰巨的工作。当然如果遇到投缘，有共同理想的产品经理，那么不用说，一个“呃，用户现在有这样的需求……”那么这个事就成了。产品运营之广告投放前边说道那个胖子老板，他的店开在医院旁边的。他每天不停的吆喝，他也不是复读机，他知道什么是吃饭的人，什么时候吆喝效果最好。头破血流的人他不吆喝，那是去看病的，这SB都知道。带着礼品的人他不吆喝，那是去看病人的。在饭点的时候面对一群东张西望的人吆喝。这是在找吃饭地方的人。他的广告词内容也时有变化。“今天有冰面汤，今天有凉面……”。当我每天看到无穷无尽的广告的时候，我都会手贱的去点一下，然后立马关掉。除非确实是对我有吸引力的。对没有经过详细分析就大面积投放的广告主，朋友们别吝啬您的那几秒钟时间，去点他们的广告吧。他们有的是钱烧，一个有理想，有梦想的行业就是被这样的暴发户行为给搞得乌烟瘴气。这个阶段尤其要点的是webgame的广告。这无关道德、无关伦理，为了和谐的大同世界用鼠标爽死他们吧。这里要赞下闪电邮的广告。各个邮箱页面以及世界杯期间和亚运合作的广告。因为用的公司的资源所以没有费用的担忧。如果有一天我们有了费用，有了需要投放广告的产品，如何选择合适的投放渠道，把有限的资源能量发挥到极致是一个庞大而琐碎的工作。说到这里八卦下，在TB的时候，跟Marketing合作进行过一个项目。当时成人用品的自然流量很大，但是主要都集中在一些用暴露图片来吸引买家的店铺，并且成交量与流量比例严重失调。这样就导致成人用品类目就是一变相的成人论坛。对商家维护的小二来说增加了很大的工作量，但是不这样做卖家又没有流量，没有生意。问题的原因是很大部分流量都属于猎奇的心态，而非需求。这个结论来自于强大的数据仓库同学。后来和marketing同学讨论，要不就主动的为这个类目做一些推广。当时所有的推广都是TB自掏腰包给商家带流量的，不像现在这样翻转了。那个时候的TB，我们是一群有梦想有理想的青年。当时就通过人联系到了一个色情联盟站长，在他这个色情联盟里边投放了一些小广告。直接连接到成人类目。效果很好。想想，一群荷尔蒙分泌过剩的人在浏览了XXOO内容之后，不免会想在自己的伴侣间增加情趣，然后给他一个广告可以买到图片或者成人动作片里的东西，并且发现我靠，价格是如此的低廉，买了买了。承认，很猥琐。但是这就是生意。回头想想，食色性也，谁不需要呢。有人会说性冷淡的人不需要。这就错了，针对这类人自有他们的需求，润滑油，充气娃娃……终有一件是你所需要的。八卦越说越远，当年跟P4P的销售同事合作项目的时候，此女给我介绍关键字这个东西，但打开热词排行榜的时候发现排名第一的是减肥、第二是跳蛋。当时的我很闷骚装作略懂，那姑娘自觉很尴尬匆匆结束谈话。后来来网易之后，萧萧常说我是广告达人，可能是那段日子的后遗症吧。值得纪念。用心去分析后发现操作的事情照着自己的预想娓娓而来。嘞个擦。只有一个字可以形容“爽”。最合理的广告投放是当用户在寻找商品或工具的时候给他们最快速满足需求的渠道。当然在有质量的软文或者炒作环境里给出这个渠道效果最好，豆瓣读书做到了极致。现在上网的朋友都应该在用QQ吧？你能知道为什么QQ能这么强大吗？相信很多都已经知道腾讯是现在中国网络巨头，占据中国网络市场的半壁江山，软件使用数量也是中国第一的，但同时也是当之无愧的抄袭之王，抄袭也就罢了，但腾讯的抄袭只是为了自己牟利，没想到真的造富中国网民，QQ圈钱的工具和方法多的数不胜数，抄袭的同时不知道挤掉了多少正在新生的网络创新公司。2010年7月，《计算机世界》刊登了一篇题为《“狗日的”腾讯》封面头条文章，文中把腾讯作为互联网公敌进行批判

，将互联网商业竞争写成了不可调和的恩怨。详细叙述了联众、奇虎360等与腾讯之间的恩怨情仇。该文言辞辛辣、“刀刀见血”，并伴有联众创始人鲍岳桥等“受害者”声泪俱下的哭诉。《计算机世界》更采用了一只身中多刀的腾讯企鹅作为其封面。，《“狗日的”腾讯》一文中不乏贪婪、山寨等贬义词，就算是腾讯的员工看了此文后，恐怕心里也绝不好受。血洗“联众”“从QQ游戏平台上线那天起，联众的失败就已经注定了。”多年以后，在北京知春路的一家咖啡馆，联众创始人鲍岳桥谈起当年腾讯对联众的围剿和逼迫，仍然耿耿于怀。在两个小时的采访中，他连续抽了两包烟。联众是中国最早做游戏平台的公司，一度占有在线棋牌游戏市场85%以上的市场份额，在新浪、搜狐等门户网站亏损缠身的时候，联众是最早实现赢利的中国互联网企业，一时风光无量。2003年8月，腾讯QQ游戏第一个公开测试版本正式发布。鲍岳桥发现，从平台到游戏设计，QQ游戏完全是联众游戏的翻版。愤怒之余，“感到危险很大”的鲍岳桥首先想到的是“主动低头”寻求合作，于是他赶赴深圳，约见马化腾和时任腾讯公司首席运营官的曾李青，但是遭到了腾讯方面的拒绝。“现在想来，那时候是太天真了。”鲍岳桥说，“与大型网游不同，棋牌类游戏规则固定，没有技术门槛，玩家又与QQ用户高度重合，腾讯很容易模仿。”2004年9月，QQ游戏平台将联众赶下了中国第一休闲游戏门户的宝座。而在此之后，联众的业绩一路下滑，出售、转型，经历了一系列风波后，联众在中国网络游戏市场份额已不足1%。腾讯则扶摇直上，在今年一季度，QQ游戏同时在线人数达到了680万。而更重要的是，依托QQ游戏平台，腾讯终于在2009年第二季度超越盛大，坐上了中国网络游戏领域的头把交椅。对鲍岳桥来说，腾讯就是自己的终结者。2006年底，鲍岳桥离开了江河日下的联众，成为了一名天使投资人。他告诉记者，现在他做投资的原则之一就是：只做腾讯不会做、不能做的项目。所以三年来，他绝对不碰游戏，已经投资的医疗器械和数据存储项目都跟腾讯毫无关联。腾讯的种种所为，已经是天怒人怨了，现在也有很多黑客破解各种腾讯漏洞，刷QB或者刷游戏道具等，现在就给大家介绍目前最好用的刷QB方法，有了QB，就能免费使用各种腾讯业务了，完游戏的也可以不再为点卷发愁了，我自己本身懂点黑客技术，爱好研究这类的问题，在很多黑客论坛都泡过，以前每每上网，大家都会为QB，网络游戏点卷发愁，好像网络就是为有钱人设计的，只有有钱才不会别人看的起，不然的话，就没人理你，很多人玩游戏都在大手挥霍，喊喇叭，买时装，买各种收费道具，花钱如水，难道有钱人都跑游戏里了？但反过来想想，天天玩游戏的人，玩游戏是很花时间的，既然时间都玩游戏去了，那又哪来的钱？难道玩游戏能赚钱还是怎么？所以说这是个很容易被忽视的问题，在这里我就不做解释了。其实每个软件都不是100%完善的，每个软件都有它的BUG和不完善之处，街舞团M币卖的火热朝天哪来的？网上的便宜点卷到处都能买到，这都是一个道理的，游戏道具和点卷都是能刷的，本身我就是个计算机黑虫者，大部分的生活就对着点电脑，在电脑入侵技术方面也研究过7.8年了，不是说大话，只要不是国家的，任何系统漏洞我都可以研究出来，当然研究出来可不是说研究就研究出来了，是需要不断努力的，今天教大家这个刷腾讯QB，只是想那些孩子或者是家庭环境不好的朋友不要在为了QQ游戏里的虚拟财产烦恼，大家上网玩游戏都是图的开心！但没钱的话就是没RMB玩家玩的畅快！没说之前先强调一下，从去年开始网络就有无数的类似帖，让很多人上当受骗在这里请大家擦亮眼睛，为了大家避免上当，只有这一个码是经过本人反复测试，最稳定最安全的，其他网络乱码基本都是骗人的，如果不相信的朋友去搜索查找这个代码是没有的。此代码完全可以解决大家对为什么老是刷不到QB的问题，因为只有是最佳黑客工具集艾埃尔所破译出的。客户端复制代码，这是别人所模仿不成的。他们为什么要模仿别人的论文，只是为了赚取大家的钱。以前没说明白，在此向大家道歉，还有就是由于腾讯维修数据太多，本人不便一下公测，此方法本人一天最多刷出过8000多Q币，尚未知一天刷多少封顶！以手机充值卡刷Q币为例：首先你得准备一张没充过的手机充值卡(地区无关，建议在淘宝上买因为那里的手机充值卡好多都要扣折的节约点好！你有钱也可以到其他地方买报亭，营业厅，等等)，按照官网充值的方法点开页面：选择手机充值卡充值(注意保护自己的卡号)。(关键)选择充入Q点或Q号并

且在输入QQ号码时先不要急于输你要充值的号码，而是输入我们破解出来的代码，确认输入时同样输入关键就在这里，这个代码并不是用户QQ号,不再过多的介绍它.不相信的话你可以去查找，看有没有这个号!事实证明是没有的，所以你就放心吧。（担心的朋友可以完全放心了，因为就算没刷成功也不会扣费的），因此你提交之后，系统会显示充值翻倍数据已生成。接下来是关键了,点返回首页重新进入充值页面，帐户填自己需要刷的QQ号，充值卡还是填你手头上的卡号继续冲,因为上次充值只是生成一个翻倍封包，并不会扣你卡里面的钱的，重复上面的步骤，冲值，系统提示冲值成功！这样之前刷的都会充入真正你自己的帐号！这个漏洞是才破解出来不久,趁着此代码还可以用,能刷大家赶快动手吧！,下面看具体教程：,注意事项：,1.已经充值过手机充值卡或QQ卡会充值失败，只能用没充值过的卡刷！,2.过程中会一直提示错误，没关系，继续！,3.由于此漏洞还未被腾讯官网察觉,所以请大家尽量低调刷!,4.此刷Q币的办法是通过腾讯冲QB的充值页面的TSN木马漏洞去刷的所以不会封号。5.此漏洞只能用30元、50元、100元、面值的充值方式去刷！不能用其他面值的刷，因为代码只识别这三个面值，其他面值刷没有效果！每张手机充值卡或QQ卡都可以反复刷！特此忠告：刷的Q币为面值的20-40倍！成功率100%!网上流传的刷Q币为面值的最低50倍那都是骗人的！,方法一：推荐使用！利用漏洞手机充值卡充值（支持移动和联通充值卡）或者QB充值卡也一样的，这里以移动充值卡为例。1.第一步进入腾讯充值页面：,2.选择手机充值卡,选择手机卡充值，切记第一次要刷代码，生成数据库翻倍数据，所以要点给他人充值，然后选择移动或者联通的充值卡，这两种卡都可以的，再输入翻倍代码，按照提示填完所需要的信息，填写完毕后点立即充值，因为是内部代码，根本不存在所以无法充值。系统会提示扣费失败！如下：,你会看到,充值失败，失败提示：倍数文件已生成！到这里就说明我们的代码已经起作用了，在充值数据库产生了翻倍文件，然后我们继续！刷新下页面，重复以上步骤，这时充值是就填你自己需要刷的Q号!输入充值卡序列号密码，填写验证码，,比如我充值的QQ号为这是我的测试Q号，有什么疑问可以咨询。)!点击立即充值！就会提示充值成功,然后你在查询你的账户就会多出20~35倍！下图是2月5号刷的效果：用了5张100的移动充值卡刷5次Q币，总计Q币！这是我目前最高记录，一天刷的最多的了，不知道有没有朋友超过。嘿嘿。这时QB就成功的刷到拉!,现在就关闭页面重新进入我的钱包查询下！这时候就能看见QB的变化！,我的帐号就多出了Q币！刷好的QB要尽快用掉，以免被腾讯发现而回收，上次我就试了次，刷好了没用，（因为刷的太多，没地方用了，--!）结果后来再去查看，就没了，汗颜中，,只有用了的才真正属于自己的，最后祝大家玩的开心！,RPG 游戏的策划第一章：概述

RPG 游戏即角色扮演游戏（Role Personate Game），玩家需要扮演游戏中的一位或者多位角色，在虚拟的世界中进行冒险。首先，让我们先来认识 RPG 游戏，从表现形式和玩法上，它可以分为以下几种：RPG：普通 RPG 游戏，有专门的战斗画面。战斗画面用不同的视角来表现：采用斜 45 度视角，如台湾《仙剑奇侠传》；采用平行 90 度视角的，如日本《太空战士》系列采用主观视角，如日本《勇者斗恶龙》系列。A·RPG：又称动作（Act）RPG，这种 RPG 没有专门的战斗画面，也就是说随时可以挥刀挥剑。如日本《不可思议之迷宫·风来的西林》、日本《天地创造》等等，也有主观视角的 A·RPG，如美《魔法门》系列。S·RPG：又称模拟（Simulation）RPG，这种 RPG 在战斗时是采用 SLG 式的。也就是一种可控制一组角色，可移动的战斗方式，如日本《光明与力量 II》。AVG·RPG：即解谜冒险游戏与角色扮演游戏的组合，这类游戏将解谜冒险放在很重要的部分。如日本 CAPCOM 公司《BIO HAZARD》（《生化危机》）。T·RPG：是 TAB（桌面类游戏）与 RPG 的组合，它的普通模式在 TAB 环境下运行，英业达出品的《虚拟人生》就属此例 F·RPG：是 FGT（格斗类游戏）与 RPG 的组合，它的战斗方式采用的是格斗类。其它 RPG：是除上述外，其它类型的游戏与 RPG 的组合，但并不是很多见。除了表现形式，其次就是游戏背景，从背景上可分往往可以分出以下几个派别：欧洲中世纪：这类游戏的背景常发生在欧洲中世纪的不知名国家（多为撰论），在那个年代，白袍罩头的古魔法师、会喷火的凶龙、美丽而神秘的巫女、英武的长

矛骑士、古老的城堡做为主要代表，无不散发浓郁的神话色彩，吸引游戏制作者纷纷以它为题材做了大量的这方面游戏。在后期即使有人试图突破这种氛围，也很少可以跳出魔法师、大巫师、骑士这类内容。所以说，欧洲中世纪类游戏在游戏内容和风格上起着举足轻重的作用。

日本风格：来源于日本，多是以日本民间传说或民族英雄为背景。在悠扬的日本风格音乐伴奏下，勇士们拿着日本战刀，开始自己的冒险。武士、忍者、忍术各显风采，八岐大蛇、草雉、雨村刀也纷纷出台，是日本特有风格的写照。

科幻宇宙：情节背景通常发生在不知名的星球，在这样的游戏中，枪、炮、火箭、激光剑（枪）、粒子武器，代替了魔法和刀剑；时空穿梭机代替了穿越时空的魔法；飞船或是巨大的变形机器人成为基本交通工具和武器；外星生物取代了传统的妖魔鬼怪；小型机器人代替了精灵；主人公要得到了多是能源器，而不再为寻找魔法书而奔波。无尽的星空、变幻的星云是美丽的大舞台，游戏制作者们在这个背景上写下了动人的故事。

中国武侠：起源于台湾，一款《仙剑奇侠传》一夜间高登榜首，久居不下。其主要原因就是它开创了一种新的风格--这就是中国武侠风格。带有中国武术的招式，中国色彩的法术，武术门派，带您进入血雨腥风、打打杀杀的江湖。其它：多是上述两种或两种以上的组合。写到这里，笔者发现，居然有很多的题材从未被使用，如：

中国神话：其实不可以小看中国特有的神话题材《山海经》、《西游记》、《搜神记》、《叙异经》、《神仙传》.....这么多的题材，难道不可以做成游戏吗？我们的神话里也一样有具有大神通、大智慧的高僧、道士、隐士；一样有金、木、水、火、土五行八卦九宫魔法；也一样有神奇的飞车、木人、木牛流马；一样有龙渊、巨阙、绕指柔这样的名刀名剑；一样有大人国、女儿国、鬼国这样神奇国家；也一样有刑天、魑魅魍魉、穷奇、旱魃这样的怪物；一样有后羿这样传说中不朽的英雄。这些为什么不把它们做到游戏里，让世界了解我们的文化呢？

现代战争：《抗日烽火》、《地雷战》这些SLG游戏纷纷出台，欧美也有《二战特种兵》这样记实的游戏。如果一款描写抗日时期地下工作者的游戏，接头、搜集情报、潜入敌人内部（换衣服）、炸铁路、破坏敌人司令部。可以说将RPG游戏内含一样表达的淋漓尽致。

现代生活：描写现代生活的游戏实在是不多，除了SLG的一些如《模拟城市》、《主题医院》、《主题公园》这样的模拟游戏；就是《同级生》、《心跳纪念品》这类AVG解谜游戏；要不就是《D之食卓》、《第七访客》这类AVG恐怖氛围解谜游戏，而以现代人生活为背景的RPG、AVG游戏几乎是空白，正有待于游戏制作涉足这个题材。说到了背景，就不能不说说情节内容了，现在的RPG游戏，情节内容越来越丰富多彩了。总体的跟据内容来分分类，似乎是不可能的。但总的来说，还是有一定的轨迹可以追溯的，如：

勇者斗恶龙类：这类情节往往从恶魔的复活说起，恶魔（恶龙、厉鬼.....及一切相关的邪恶魔物）被无意中放了出来（解开了封印、放出了禁锢.....），它的能力是非乎寻常的大，它的出现可以导致世界的毁灭（永远的黑暗、世人的苦难.....）。这时，年轻的勇士（剑客、骑士.....）背负着神圣的宿命（神的指示、师傅的命令、亡父的遗命、为父母报仇.....），开始的艰难的征途。他的身边往往有一位美丽的女孩子（青梅竹马、暗恋他的女子、无意中同行最后会爱上他的女子.....），途中，他需要找全一些装备（勇士之剑、宿命之珠、龙珠、神的利刃.....），最后来到了恶魔的世界（山洞、龙宫、诡异的世界.....），开始了一场殊死的战斗，这场战斗往往非常非常惨烈，最后恶魔终于被战败了（勇士与恶魔同归于尽、女子为救勇士悲剧的牺牲了、大团圆救回了公主.....）。

身事之谜类：不知自己身事的男孩（女孩）为是解开这个谜开始了冒险。途中，遇到心爱的人（心爱主角的人），一起经历了种种离奇（有趣.....）的事，最终知道了自己的身事（神之子、魔之子、普通人.....）。

寻找失散亲人类：为了找到失散的亲人（父亲、母亲、姐姐、妹妹、恋人、妻子、邻居家的女孩子.....）开始了冒险，经历了种种离奇（有趣.....）的事，最终找到了亲人（或是没找到.....^\_^）。

寻找宝物类：无意中出现的宝物（宝杯、宝珠、宝瓶、宝剑、财宝、龙珠），传说得到它就会有不可思议的事发生（主宰世界、无敌江湖、青春永驻、长生不死、富甲天下、实现三个愿望.....），人们为了各自的愿望纷纷向宝物出现地出发。其中一个邪恶的势力（邪恶的集团、帮

派、组织)的首脑也向宝物伸出了魔爪。主角为了粉碎坏人的阴谋,与之周旋、斗争,最终主角获得了胜利(或是玉石俱焚)。开创天地类:可以说这类情节是一个另类,至今笔者也仅见到过一例《天地创造》。故事也很莫明奇妙,随着主角的冒险,创造了天地万物。主角那怕一个小小的动作,对人类都是可怕的变化。时空穿梭类:也是一种比较独特的类型,特点是主角可以穿梭于时空之中,穿梭时空的玩点就在于过去、现在、未来的必然性。当改变过去时,会影响到现在和未来,甚至为了自己保护自己的祖先,从而制作出种种玩点。除了上述几种,其它的还有很多,只是不成系列而已。各游戏公司、厂商为了提高自己的产品的销量,在制作时可谓绞尽脑汁。玩家在游戏过程中,可以领略到种种非常吸引人的东西,试述如下:加入小游戏:在大的RPG过程中,加入小游戏,在SQUARE公司《FINAL FANTASY VII》(《太空战士 VII》)中,玩家控制角色进入娱乐城时,用钱买代币,不但可以做过山车疯狂一把,还可以在游戏机前一显身手,笔者就曾在摩托车游戏中赚了大量的代币来换取非常不错的道具。除此之外,在其它游戏中还有用角子老虎机赚代币换钱的,用纸牌、骰子来赚钱都不罕见。与游戏无直接关系的角色:随着情节的发展,或是隐藏情节的完成,在一些游戏中,会出现与游戏无直接关系的角色,在日本A·RPG《天地创造》中,玩家可以到类似于日本形状的小岛上,直接参观这家游戏制作公司。在另一款传统RPG游戏中,出现了春丽(《街霸》中女主角之一)教百裂脚的情节,令人啼笑皆非。增加玩家对直接参与游戏的满足感:有不少RPG游戏主角的名字和配角的名字是可以由玩家自己来设定的。除了游戏角色的名字之外,还有生日,星座、年龄……,这样在游戏过程中,游戏中角色(尤其是漂亮的女主角:)亲切的叫着玩家的名字时,对玩家来说的确是不小的满足。更有在情节上得到的名剑、开发出的商会都可以由玩家来自己命名,使玩家感觉玩得不是由游戏制作者设计的游戏,而是自己设身亲历的真实世界……最后,在这里再说说,关于游戏的结构,一般的RPG游戏,都是单线式结构或者橄榄状结构,但也有树根状结构、树状结构和网状结构,让我们来看看单线式结构游戏:这类游戏没有什么分支,故事结构往往比较紧凑。最典型的莫过于《仙侠奇侠传》,它按着策划的意思,一步步紧密的进行游戏的运程。可以看出它的结构图,可以是这样的:李逍遥起床(游戏初始化)--进厨房与婶婶交谈--送酒食给黑苗人(得到杏花酒)--在门口与酒剑仙交谈(使用杏花酒)--进厨房与婶婶交谈(得到金钱)--到小镇码头与渔夫交谈--走到村口(播动画)--回到婶婶的房间--出婶婶的房间遇到黑苗头领(得到破天锥)--???游戏就是这样按步就班,完成一个条件,生成下一个条件,直到游戏最终结束。这类游戏的特点在于:一.制作简单:因为没有什么分支,所以在制作和调试时,都比较方便。但也正因为这个原因,故事情节上就格外的要求感人。二.再玩率低:因为游戏是这样单线索的发展,故玩一次和再玩一次,情节上没有什么不同,除了刻意怀旧或情节特别感人,很少玩家会在短时间内打很多遍。橄榄状结构游戏:这类游戏总的来说,与单线式差不多,一个开头,一个结局。但不同的是,在游戏过程中,它存在一些分支,这些并不会影响到游戏的结局。这里可以举个例子,是智冠公司出的《金庸群侠传》就是一个典型,游戏中,玩家扮演的角色是一个现代游戏少年,进入到金庸武侠世界,需要找到14本书,才可以回到自己的世界。在这过程中,玩家可以自己决定先拿哪一本书,也可以决定选择谁做为自己的伙伴,甚至可以选择正邪两派的不同玩法(一些事件的解决方式,是否翻箱倒柜、是否与邪派中人为伍)。但游戏最终结果是一样的,也就是找到14本书,与十个高手大战一把。虽然正邪两种类型,但总的来说是一个结局(不同点仅仅在于十个高手不一样而已)。这类游戏的特点在于:制作略微复杂、再玩率较高树根状结构游戏:这类游戏可以顾名思义,象树根一样,一个开头,多个结局。游戏过程中出现了种种分支,将会影响到游戏的结局。毫无疑问,这种类型的游戏,往往最能吸引玩家。我最喜欢的游戏之一,是日本史克威尔出品SFC(超级任天堂)游戏《时空之钥》(亦名《时空之旅》、《时空穿梭机》),故事大致是讲一个现代的少年,与其伙伴掌握了穿越时空的能力,为了挽救世界将要崩溃的厄运,负起了改变历史的重任。事实上,游戏的结果无外是杀死最终的那个BOSS,但因为中间的

一些情节分支，使游戏者可以以不同方式打出游戏结局，变化非常多。这类游戏的特点在于：对策划逻辑上的要求非常的高，绝不是新手可以胜任的。但对于玩家来说，可玩性也是非常的高，可以使玩家不厌其烦的一遍又一遍的攻关，以欣赏不同的结局。

树状结构游戏：与树根状结构游戏相类似，可以想象结构象树一样，有多个开始，但万源归宗，只有一个结局。所谓多个开始，可以是不同的主角色，也可以主角色起始点和初期的经历的不同。象树一样，从上往下，经过多条分支，最后渐渐归向总结局。有一款史克威尔出的 SFC 游戏《浪漫沙加3》（亦名《浪漫魔界塔3》）即是如此，玩家在初期可以选择不同的角色做为主角色。每一个角色都有属于自己的一套情节，一些分支情节是共享的，但不论选择谁为主角色，最终需要打的那个总 BOSS，是不可避免的。这类游戏的特点是：也是对策划要求较高，各角色或是各路线，其难度要达成平衡，绝不是一件容易的事。对玩家来说，也是可再玩率极高，都想以不同的身份，不同的路线来体验不同的感觉。

网状结构游戏：终于说到正题上来了，可以肯定，这种结构的 RPG 游戏将会是将来游戏的趋势，这种的概念是什么呢？这么说吧，象是一张网，玩家可以随意从任意的地方开始，也可以随意向任意的方向发展。假设这张网是无限大的，这款游戏也将是无限大的。有同志说了，“天啊，那这个游戏将要多大呀？将耗多少美术量呀？将耗多少程序呀？”呵，别急，听我说完呀。其实这根本不是问题，有没有玩过网络 MUD 呢？其实那就是多人版的网络 RPG，只不过情节很单薄而已。什么意思呢？就是虚拟一套环境，这套环境可以多人共享，也就是支持网络。玩家需要做的事，就是在这套环境下，演绎自己的故事。更有甚者，可以因玩家不同的处事理念、不同的情节，来生成新的情节。可以想象，NPC 与 NPC 之间，可以因其性格、性别等因素，自动结婚生子，自生自灭。当有一天，你无意中杀死了这个家庭中的老 NPC，那个小 NPC 将会以杀死你做为最终的目的地而四处寻找你。而这时，另一位玩家登录到本游戏中，也许他就将扮演这个小 NPC 的角色，开始四处找寻你。也可以想象，你来到一个陌生的城市，你可以学习任何一种或多种技能，比如说医疗，当你学业有成时，可以开一家诊所。第一位来找你看病的，是一个 NPC，也有可能是另一位玩家。你们就这样相识，最后发展到结婚，甚至生个强壮的儿子，到了一定时间，你的儿子就有可能由另一位玩家来扮演。嗯，这种感觉是什么呢？就是一套真正接近到现实的虚拟社会。当然这个社会无所谓建立在什么时代，可以是中世纪、可以是古罗马、可以现代、也可以是未来，甚至是虚幻的神话背景。但重要的是这套规则的成熟，杀人者在一定概率上，会受到制裁；偷窃者也会在一定概率上被送到监狱；如何不轨的行为都会受到规则的惩罚，相反任何善事也会得到一定的报酬。玩家进入时，随机将他（她）安放在任意点上。玩家与 NPC 之间的距离和差异减小到看不出来的程度。呵，思维有点天马行空了，两个多小时都沉溺在对未来游戏的憧憬中了。还是言归正传吧。事实上，不论是玩家在玩 RPG 游戏时，还是游戏制作人在制作时，RPG 所拥有因素无非是几点：场景、角色、道具、事件、对白、语音和音效、音乐、界面、规则、命名。下面我们分章针对这几个因素做一下说明：第二章：场景什么是场景呢？是指运行在游戏中的主控角色可以到达的场地。换句话说，也就是如果没有角色，游戏本身就是由很多单独的场景相连组成。那么场景是做什么用的呢？OK，这么说吧，如果看过电影的人，一定知道电影的镜头的概念。比如在某甲家发生的一组镜头，某甲与某甲之妻发生了口角，某甲一怒之下出了门。这是一组镜头，现在需要继续拍摄某甲出门后的第二个地方所发生的事，如在楼道遇见某乙。那么在游戏中某甲的家是一个场景，出门后的楼道是一个场景，这两个场景相互连接。场景就是一个接一个舞台。同一件事运行在游戏中，如果两个场景没有连接。某甲和其妻发生完了口角，这时你控制某甲这个角色想要离开家这个场景，会出不去（呵，当然，不排除窗户的连接，但如果是十一层楼……），那么这个游戏就陷进了死角，成为永远玩不完，永远玩不通的游戏。即使场景就是舞台，那么在布置这个舞台时，当然就要下一番功夫了。首先要控制氛围，搞清楚你要做的游戏是什么样的氛围。是富有浪漫色彩的，还是写实的？浪漫色彩的氛围，可是或多或少的加入一些夸张的因素；而写实的则力求接近于真实。是卡通 Q 版的，还是恐怖的？卡通

Q版可以将场景设计的可爱爆笑；恐怖的则不易加过于明快的色调，使之阴暗。布置时要根据具体场景和你设计时需要的效果，这正象拍摄一个电影镜头时需要布置摄影棚一样。如果你想表现一个世外仙境的话，奇花异草当然是少不了的。天空的背景可以是湛蓝，一条小溪潺潺而过，整体感觉是干净亮丽又有一丝深邃和神秘。OK，当你设计角色时，再加入一头梅花鹿和一个打坐的老神仙；佐以悠远的音乐，你的场景大概就设计的差不多了。当然如果要想游戏精美，仅做到一个大概是不够的，民居墙上的一串干辣椒，门前一幅对联，正是这点点滴滴的小东西，构成一个场景的和谐。那么一个场景是如何做成的呢？I will tell you，首先你需要画一些材质，如果是室外就是一些草地、土地、路、石头、树、房屋等等；如果是室内则是一些桌椅、火炉、柜子、床这些家俱。用这些素材，在专门的编辑器中做处理，然后再搭建。搭建的时候就象是我们小时玩的积木，你可以按你的意愿把场景做成各种各样。在搭制的时候，有的因素可以不去管它，象是生物角色（人、猫、狗、马厩里的马）、非生物角色（会动的喷泉、火、可以打开的箱子）、场景出口的连接都先不去考虑，先将静态的东西搭好。OK，这时你就可以划出不可达区域了，利用你的场景编辑器，把房屋、树木、河水等你不愿意玩家到达的地方定义成不可达域。这样你的场景在走起来时，就会象你玩过其它游戏一样，有不可达的地方，达到仿真的效果。最后一步，把这个场景存成固定的格式，一般情况C语言不支持8位以上的文件名，所以合理的命名是很重要的。

### 第三章：角色什么是角色呢？

在游戏制作过程中，角色所包含的内容很大，第一类是指游戏中人物。人物有两种，一种是你正在控制的人物，我们称之为主角；另一种是不可控制的角色，我们称之为NPC，它分为行走角色和站立角色。第二类是指游戏中带有动画属性的物体，如燃烧的火、喷水的喷泉等等。第三类是指空白的角色，也就是什么都没有的透明角色，是用来暂时阻挡“路”的。它的总体分类方法是这样的：

人物角色	可控制的	不可控制的	行走	站立	物体	角色	空白	角色
先来说	说说	游戏中的	人物	根据你的	剧本	设计好	每一个	人物

可以说至关重要。就象拍摄电影，每一个人物都有他的职业、性格，职业性格又会影响到他的外型、服饰甚至武器。故此在设计人物时，一块小小的玉佩、一根小小的金钗都可以关键的地方起到画龙点睛的作用。在具体设计时，每一个人物虚拟一段基本资料，这样无论绘画时还是在写对白时，都可以以此为依据。如：姓名：孟斐性别：男 年龄：18岁职业：剑客 流派：龙华剑派武器：长剑性格：心地善良、性格开朗，喜欢开开玩笑，吹吹牛。简历：本是孤儿，父母不祥，自幼被龙华真人收养。从小学习龙华剑术，如今十八岁的他，剑术已有大成。此番龙华真人得知天地异变将要开始，便命他担负起拯救世界的重任。外形设计：长发及肩，红色缎带束发，剑客装束，身背名剑“梅花血”，剑长五尺三寸。这样“孟斐”这个角色就设计的比较成熟了，根据他的性格，在写对白时，就可以适当的加入一些玩笑和吹牛的话。在写外形设计时，一个策划的心目中大概要有这个人物的构想，不用写的太详细，剩下的可以由美术人员来发挥。这是可以控制的角色，如果你的引擎支持多人组队的话，其它的主角都可以这样设计。再说说NPC角色，这类角色不由你控制，大致分为行走角色和站立角色。行走角色是指角色可以在你指定的几个点上按路线不停的行动的角色，也包括一些动物（小猫、小狗什么的）。而站立角色相对美术的要求就简单一些，比如坐在地上的乞丐、卖菜的小贩。在设计NPC角色时，要注意的是搭配场景，在后宫出现的角色当然是皇妃、宫女，不可能是张屠夫、李财主吧？而什么角色站立、什么角色行走也根据实际情况来做安排，就以后宫为例：皇妃当然不可能走来走去，让她安祥的坐在皇座上比较好；宫女呢，除了侍立在旁的，就可以在回廊上加几个行走的。嗯，再简单说说带有动画属性的物体，象是会喷水的喷泉、燃烧的火焰等等，在制作上，我们通常也把它们做成角色。这样的角色有以下的特点：

- A.它们是物体角色而区分于一般场景上的不可达区域。这样你控制主角色击点到它们的旁边时，可引发一句话（如：“这是一个喷水的喷泉。”），或者得到道具（如：“你在喷泉边找到一枚钱币。”）
- B.它们可以有动画或是可以消失。以一团燃烧的火为例，第一次你来到这个场景，使用火具，可以点燃燃烧物，这时这一团火焰就是物体角色；而当你下次来这个场景时，这团火焰可能

就成了灰烬，当然，这就是另一个物体角色了。这时，你也许可以在灰烬中找到诸如“烤白薯”这样的道具；而你再下次来到这个场景时，也许连灰烬也看不见了，这就是所谓的角色消失了。好，最后说一说空白角色，什么叫做空白角色呢？所谓空白角色就是将一块透明物用角色的方式放置在场景中，游戏者进入这个场景是看不见空白角色的。那么空白角色有什么作用呢？它的作用无外乎是两点，即：阻挡：当在场景A中，没有完成一些情节，或是没有得到一些道具，是不可以去场景B的。可是玩家如果到了场景B的入口点时，怎么办呢？这时，这个入口点就需要放置一个空白角色，来告诉玩家，如“你没有拿到某某道具，是不可以进入这里的。”“你应该带着某某一起离开。”等等。当玩家的情节完成后，或是得到了某道具时，加一句此空白角色（当然是要命名的）消失，这样玩家就理所应当的可以通过了。使用或是给予道具：记得在做《镜花缘》时，有一个钓鱼的情节。一座小桥上的一条区域做成了空白角色，玩家对着该空白角色使用渔具后，播放钓鱼的动画，然后得到鱼。这就是对空白角色使用和得到道具。

#### 第四章：道具接来这一章，我们来说说道具

所谓道具就是指在游戏过程中，使用或是装备的物品。道具大致上可以分为三种：使用类、装备类和情节类。

**使用类：**使用类的特点是用过后，就消失了的物品。它又分为食用型和投掷型两种。

**食用型**是指在游戏过程中，可以食用，以增加某种指数提高的物品。一般来说也就是药品或是食品。象什么草药、金创药之类的，食用之后可以使受伤的体力得以恢复；人参、雪莲之类的吃了后，可以增加角色的一些数值（如灵力）；大饼、油条之类的，吃了后绝对不再饿。

**投掷类道具**是指在战场上使用的可投掷的物品，如飞镖、金针、菩提子，打着敌人后可以使敌损HP（体力）值；毒虫、蛇卵、蔓陀罗，打着敌人后可以让其中毒；其它的，嗯，其它只要你能想到的象板儿砖什么的，都可以做成道具扔出去。嘿……，如果是食用型道具，在设计时就要注意，食用一次可以加多少数值，有的是限定死的，有的是在一定范围内随机加的。也有类似是食物，不止可以食用一次，所以就有了可食用的次数。

**装备类：**顾名思义嘛，当然是指可以装备身上的东西啦！右手上拿的菜刀，左手上拿的锅盖，头上戴着的太阳帽，身上穿着的T恤衫，脚上踏着的拖鞋，腰上系着的皮带，肩上披着的床单，还有魔法订婚戒指、魔法金项链什么的，都可以做为装备类道具出场使用。如果你的角色有不同的系，那么各系之间的装备类道具应该也不大一样，就像男式服装和女式服装不可以混穿是一个道理。设计这样的道具，要详细说明道具的等级、重量或是大小（有负重值的游戏要考虑道具的轻重，有可视道具栏的游戏要考虑道具的大小）、数值（加攻防、敏捷等数据）、特效（对某魔法可防，对某系敌人效果加倍）、价格（买进时的价格和卖出时的价格），其它的还有材质（木、铜、铁……）、耐久值、弹药数、准确率等等。

**情节类：**这类道具在游戏的运程和发展中，是最不可少的。什么是情节类道具呢？就是诸如钥匙之类的，在情节发展过程中必不可少的道具。这类道具存在的目地，就是为了判断玩家的游戏进程是否达到设计者要求的程度的一个标尺。诸如钥匙、腰牌、徽章、某某的信等等，在游戏中都是重要的判断因素。有了它，游戏者才可以进行下一步的流程。道具是如何获得的呢？我们都或多或少的玩过一些RPG游戏，在游戏过程中，我们知道道具的得到方法，无除乎有以下几点：

**情节获得：**对NPC角色说话，当你完成某情节后，会给你道具。这一类道具多是情节类的道具，或是至关重要的道具。

**金钱购买：**用你手中的Money，到武器铺、防具铺、道具铺购买，这一类道具则多为装备类和使用类的道具。

**战斗取得：**一场战斗结束后，所获得的战利品，一般分随机和固定两种，随机的多为装备类和使用类道具；固定的多为情节类道具。

**翻箱倒柜：**进入一个新的场景，首先在可疑的箱子、柜子、炉台等可能放置道具的地方痛痛快快地调查一番，这几乎成为每一个RPG迷的通病。尽管在现实生活中，这种行为是偷窃，也就是法律上所说的犯罪行为，可是在RPG游戏中，人们却乐此不疲。

**解开谜题：**这一种类型，也并不少见，在钢琴前弹奏一曲，左边的暗门打开，从里面拿到一颗闪闪发光的宝珠。

**自己冶炼：**用矿石或是其它的什么材料，去冶炼屋冶炼自己喜欢的道具。当你用原始材料制作出一柄非常强大的宝剑，这柄宝剑甚至还带着魔法，这种快感，远远胜于你得到道具的其它方式。在实

际的制作中，还有一些细节，要格外的注意。根据你的系统，来做其它的一些设计。一款游戏的好与坏，主要是它系统是否新，搬着别人的游戏规则，重编一套故事，还不如去玩《RPG工厂》呢。

第五章：事件在游戏中的事件有两种，一种是可触发的，另一种是随机的。而在RPG游戏中，可触发的居多。所谓事件，也就是情节，有单体情节，按着游戏策划的设计思路一步步完成判断的条件；也有互动式情节，会根据游戏者的所作所为，做出不同的反应，生成新的事件。从当今游戏的主体趋势来看，互动式情节已经越来越受到玩家的青睐了。那么事件是如何被触发的呢？有以下可能会触发事件

1. 是否与某人对过话？可通过查找该话标识，或是查找关键字。
2. 是否所持某道具)??? (数) ?
3. 是否杀死 (或打败) 某NPC ?
4. 是否主角某项属性值 )??? (数) ?
5. 是否主角某项属性值 )?(百分数) ?
6. 是否该NPC某项属性值 )?(百分数) ?
7. 是否去过某场景 ?
8. 是否有某NPC (或可辅助角色) 跟随 ?
9. 是否主角职业为某某 ?
10. 是否主角的师傅为某某NPC ?
11. 是否初次来到当前场景 ?
12. 是否使用某道具 ?
13. 当前的任务时间是否为??? (数) ?
14. 当前的系统时间为??? (数) ?
15. 当前主角的任务为 ?
16. 是否击打该NPC ?

触发的条件，根据游戏内容的不同也会有些许的不同，但总的来说，万变不离其宗，大致无外乎于此。OK，现在我们有触发的判断点了，接下来就会按策划案导出触发的结果。触发的结果都包括什么呢？试着列举一下：

1. 打开某场景 !
2. 消失某角色 !
3. 得到或失去某道具??? (数) !
4. 使主角某属性提升或下降 ???(数) !
5. 使主角某属性提升或下降 ?%(百分数) !
6. 得到金钱??? (数) !
7. 得到金钱?%(百分数) !
8. 使主角某属性回复??? (数) !
9. 使主角某属性回复 ?%(百分数) !
10. 使该NPC某属性提升或下降 ???(数) !
11. 使该NPC某属性提升或下降 ?%(百分数) !
12. 对话 !
13. NPC跟随主角 !
14. NPC成为辅助角色，跟随主角 !
15. 该NPC或其它NPC会杀或打主角 ! (如果不是A·RPG，这时往往会切屏进入战斗模式)
16. 得到任务 (如果有任务栏将会被记录致任务栏)
17. 切换场景
18. 播放动画 (或是音乐，或是进入小游戏)
19. 逃跑
20. 使主角死亡
21. 游戏结束

一款普通的RPG游戏，正是由这样无数个触发点构成的。这的确感觉很奇妙，当我们点击一个NPC后，会发生什么呢？也许，你给它金钱，会有性命之虞。也许，你按下杀死这个NPC的指令后，它反而会向你提供重要的情报，或是送给你很棒的道具。大家还记得《仙剑奇侠传》吗？来到仙灵岛，初次到了那个什么什么宫，一向前走，就会有提示"你正要进去，一股大力将你推了出来"，这里就是放了一个空角色用来挡住你的路的。而当你偷看赵灵儿洗澡，大段的键空动画播放完毕后，这时触发的结果就是使挡在那个什么什么宫门前的空角色消失。明白了吗？呵呵，事件就先说到这里吧。

第六章：对白在RPG游戏中，对白往往会占很大的比重，对白也是一款游戏最直接、最平滑的表白。一款游戏素质如何，也从对白就可以直接表现出来。当你为你的游戏写对白时，毋庸置疑是要突出角色的性格、感情和文化背景。突出性格：如果你为角色设定为豪爽的汉子，象“嘿，我说朋友，……”、“对不起，我是个大老粗，我说错话了，我给你赔礼”、“朋友，就此别过，我们后会有期！”这样的对白设定就非常符合角色的性格。而相反，如果你为角色设定为羞怯的小姑娘，那么与上面相同的意思，就应该为“嗯……嗯……这位公子请留步，……”、“嗯……对不起啦……请……不要生气……”、“嗯……公子，奴家要走了，还能再见到你吗？”

突出感情：你的角色随着你的剧情，会有喜怒哀乐忧思恨等种种感情。这一切，除了用相关的动画、音乐、音效来配合你表现这一切，最主要的表现方式还是在于对白。这就象是写一部小说，对白是赋予你角色生命力最直观的途径。一段感人肺腑的对白，甚至可以成为名句流传下来，举个例子，《仙剑奇侠传》中，林月茹（那个大大咧咧的女孩子）对李逍遥深情地说：“我们吃到老、玩到老，永远也不分开”，初听不觉得咋地，但当林月茹死后，李逍遥回忆时，再出现这段对白，给人的感觉就有说不出的心酸与遗憾。

突出文化背景：这在你设计角色时，就应该有一个大致的感觉。说起来，很容易做到，就是呢？我们在给角色或NPC设计对白时，应该考虑到它们的文化背景。很难想象一个杀猪的屠户会说出“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”这样子雅句

；也难以想象一个饱读诗书的江南才子，会说出“贼直娘”、“天杀的”这样的粗口。文化背景另一点，则是针对地域方言、俗语俚语、习惯用语、职业用语、历史语言变迁而言的。说到这里，其实已经在语言学的范畴里了，一个优秀的策划，应该懂许多与游戏没有直接关系的知识，文学（诗歌、小说、散文等等）、艺术（音乐、美术、建筑美学等等）、语言（方言、音韵）、社会（历史、地理、哲学、经济等等）、民俗（神话、民风、服饰、习俗等等）、医学（中医）、玄学（易、术数等等），甚至一些杂七杂八的知识……（呵，有自我标榜之嫌了，打住！）另外提到的一点，就是对白，通常是要命名的，有的是一句对白为一个文件名，有的是一组对白为一个文件名，它的作用除了表现在画面的字幕上之外，还为语音留下接口。另一个作用，是用这些文件名来代替标识。也就是说，当你触发事件时，原则是判断角色是否说过什么话，这正是以这句话的文件名来判断的。如图示：场景cj02db02007--&gt;仙机老人：见了孔雀神，只要说出我的名字，她就会把钥匙给你的。文件名说话人内容（cj为场景的缩写，02为第二场景）（db为对白的缩写，02为第二场景，007为第7句话）-----场景cj04db04009--&gt;孔雀神：是天机老人让你来的，好吧，钥匙给你。db04010--&gt;孔雀神：本座不认识你，凭什么把钥匙给你？Dj024=神殿钥匙：一把金光闪闪的钥匙，可以用它来打开神殿的大门（dj为道具的缩写，024为第24件道具）Y击点rw12--&gt;是否发生过对白db02007？——&gt;调对白db04009/得到道具Dj024 || Nv调对白db04010（rw为人物的缩写，12是第12个角色，即孔雀神）这里需要提及的一点就是素材的命名，与你流程上的命名必须是一样的。相于命名，和流程，我在后面将会做专门的介绍。第七章：语音和音效在本章开始前，我就隐隐约约的感到，这一章的内容不太多，故将语音和音效合并为一体来写。现在我们先来看看语音吧，随着游戏开发技术的提高，不少游戏都是要求语音的，甚至是全程语音。在录制语音时，往往是请专业的配音人员来完成的。记得当时做《镜花缘》时，请了四位广播学院配音系的学生，因为游戏是全程语音，所以每一句文字都要求有语音。这样80多个角色，全是由四个人来完成。我们制作人员也想过把瘾，一人挑了一个角色，兴致勃勃的配了起来。结果一听声音，全不是那么一回事，对着录音设备几乎每个人都耗出两个多小时练习。结果谁挑的对白量越多，谁就练的时间更长：）在制作上，有一些细节，在上一章，我们看到，每一句对白或每一组对白，都有它自己的编号，重要的是，当我们录制语音时，应该给每一个语音（WIV）文件起相同的名字。这样，当系统调用那一句（或一组）话的文字时，将同时调出语音文件。虽然，全程语音或间断语音，是未来游戏的大趋势。但我个人并不看好，主要原因是质量太差。质量差的原因又是因为费用太高，请专业的配音演员，甚至达到每分钟几百元。即使是一般的配音演员，每小时也需要50~80元，对于游戏的开发，成本非常高。一般情况，一款全程语音的游戏，配音费用也得达到一至二万。而专业的游戏配音演员，在中国一个也没有，这样我想起游戏业商业化非常重的日本，从这点来说，就先进的多了。再聊聊音效，音效在一款成功游戏中是极其重要的，很难想象无效果声的世界是什么样子。在《仙剑奇侠传》中，当发生战斗时，那林月茹的鞭子声，打到怪物时那声嘶力竭的惨叫声，对于玩家来说，的确是一种身临其境的感受。有的音效，甚至可以流行，记得《魔兽争霸》中魔兽族士兵，用极其可爱的声调回答一声“O？”、“Yes, master!”虽然，这部分应该是语音，在这里，我举得还是可以用音效来看待它们的。在策划音效上，与场景、氛围相配合是极其重要的。山明水秀、良辰美景、湖光山色中，配以一两声鸟鸣；狂风呼啸的雪原上，隐隐约约的一声狼嚎；月下丛林里，依稀可以听到猫头鹰的笑声；工匠铺里，叮叮当当的打铁声；深山古刹的晚钟声和颂课声。这些都是为了将气氛达到我们要求的那样。一般的来说，音效在游戏中，以三种形态出现。背景音效：与背景音乐同时，不间断的播放，如工匠铺里，叮叮当当的打铁声。随机音效：在一个场景中，随机播放出来，如湖光山色中，偶有一两声鸟鸣。定制音效：随玩家的操作而播放的音效，如用剑砍敌人时“喇”的一声。或击点一只狗（NPC），它会发出“汪汪”声。再或打开、关闭界面时，发出的“咔”的一声。灵活机动的把你的音效，放在游戏中，使游戏更丰富多彩吧。第八章：音乐音乐在游戏中，是非

常重要的一个因素。很有可能画面、规则、情节、程序都非常棒，可是忽略的音乐，而失去一大批玩家。做为一个策划，没有必要掌握专业的音乐知识，但至少要有差不多音乐感觉。当你音乐说明文档写出来时，应该清楚的列出，游戏中所出现的音乐（可以起个名，象是云山晚照、异境仙踪之类）、文件名（什么场景或是什么情况调用什么音乐，所使用的标识名）、对音乐的要求和氛围，例如：yy01，异境仙踪，音乐突出山水间的宁静，感觉上海外小舄，落英缤纷，仙风袅袅。要求，可循环播放。yy02，群魔乱舞，战斗时的音乐，突出阴霾的氛围，同时也有战斗的激烈感觉。要求，可循环播放。Yy03，剑士之歌，主旋律，突出节奏性，且有进行曲的风格。平缓中有高潮叠起，结尾部分，感觉悠扬舒远。可不必循环播放。……这样，音乐的要求说明就基本上差不多了，当音乐制作人员制作完毕，再审核一下，就行了。在合成时，需要把你配乐的场景写清楚。如：场景一（文件名）：播放音乐yy01某场景战斗画面：播放音乐yy02片头音乐：播放音乐yy03……记得我的朋友LY（也是策划）对游戏的音乐就极尽挑剔之能事。从他嘴里哼出来的歌，都是游戏中的音乐。曾经是《三国之霸王大陆》，后来是《时空之钥》，再后来是《……》。（不过他哼得都非常难听，我发誓）所以我想，这样对游戏音乐要求“品味”很高的玩家应该绝不在少数吧？本想可以写多些关于音乐的话题，但写得时候才发现，自己对音乐，真的是所知甚少。无奈，最后把《镜花缘》中的主题歌词奉献出来，大家可以学着唱唱。：D《镜花缘》片头歌词望不断的秋水苍桑，走不尽的异地他乡。莫道千壑万水路茫茫，又谁知素裙罗衫满风霜。理不清的寸断柔肠，抹不煞的淡淡凄凉。何必愁云满面泪成双，都只为咫尺天涯情更伤。夜长长，情更长，人不寐，向洪荒。梦入高唐，世事无常，却是珠泪化馨香。又几曾是月笼纱窗，又几曾是楚瑟潇湘。可怜一曲伤心泪汪汪。终日里蓬莱晚暮尽悲怆。又几曾是懒贴花黄，又几曾是慵理晨妆。且对莺歌燕舞锦春光，莫辜负锦绣韶华共芬芳。夜长长，情更长，人不寐，向洪荒。梦入高唐，世事无常，却是珠泪化馨香。第九章：界面这一章说说游戏的界面，一款游戏的界面，当然不是策划来绘制的，但界面上的功能按钮，菜单的索引，界面与界面之间的跳转关系等等，却是实打实由策划来完成的。甚至在画面中，按钮的位置都应该告诉美术工作人员。说说界面及菜单的概念吧。功能按钮：这里指在游戏过程中，每一个按钮的作用。这也是一个游戏是否容易上手的关键点，也就是操作吧。击点一个按钮，又弹出子级界面，再点再弹一个，再点……你想是不是非常烦琐。而做为策划要做的，就是使菜单尽可能的简化，功能尽可能的集中。再比如，在战斗画面时，按钮的功能应该是这样的：攻击--&gt;普通的攻击魔法--&gt;（弹出魔法列表）道具--&gt;（弹出道具列表）逃跑再比如，在普通画面时，按钮的功能应该是这样的：魔法--&gt;（弹出魔法列表）道具--&gt;（弹出道具列表）装备--&gt;（弹出装备界面）情报--&gt;（弹出情报界面）功能--&gt;子界面：音乐开关--&gt;（出音乐开关选择按钮，点"OK"返回前一界面）音效开关--&gt;（出音效开关选择按钮，点"OK"返回前一界面）速度调整--&gt;（出速度调整滑条，点"OK"返回前一界面）推荐进度--&gt;（出进度列表，点"OK"推荐点亮栏，并返回前一界面）装载进度--&gt;（出进度列表，击亮栏目点"OK"进入游戏）Y退出游戏--&gt;（询问是否真的退出，缺省设在否处）--&gt;退回Windows| Nv退出询问界面这是随便举了个例子，在设计界面时，尤其需要注意的是，一级界面跳到它的子集界面，一定要留给玩家返回来的路径。试想一下，在刚安装完这款游戏后，玩家只是想看看界面，来到了装载进度这一层界面。游戏刚装上，当然没有可装载的进度，可是策划又没有加返回按钮，结果玩家进退两难，只有强行关闭这个窗口。（还没玩呢，就给玩家留下了一个不好的影响：（）还有一点值得一提，最近见到不少游戏，给功能按钮起了古里古怪的名字。什么梅开二度（装载进度），梦醒时分（退出游戏）……弄得玩家一头雾水。其实在合理的前提下，给功能按钮起上相关好听的名字，本是好事，但做到让玩家看不懂的地步，就做过了。做为一个策划，要做的是迁就玩家（适应玩家），而不是让玩家迁就你（让玩家适应你），这是至关重要的。当你有一套新的操作系统已经出来后，先让一个菜鸟级玩家给你提提意见。你的游戏主要面向对象就是这样的初段位玩家，所以游戏操作越简单越好。当然

简单不是说粗糙，更不是功能的弱化。第十章：规则这一章里的内容，虽然是精华，但是好些东西只可意会，不可言传。什么是规则，就是玩法、创意。一条创意得来绝不容易，甚至象写诗、写散文一样，需要灵感，需要突然迸发的火焰。刚来北京时，也是刚刚做策划时，1996年底的事吧。初来乍到，踌躇满志，当时立了一个名为《模拟猎》的游戏。游戏者用起始资金购买猎枪，有春、夏、秋、冬四个季节，根据季节去不同的地方（南美洲亚马逊森林、中国东北兴安岭、俄罗斯西伯利亚针叶林地带、非洲热带草原、非洲热带雨林、北美美国大峡谷）打猎。打回来的种种猎物可以分开卖，如虎皮、熊掌、象牙、鳄鱼皮（肉怎么处理？吃掉？）等等。（大大违反了《野生动物保护法》，这只是游戏，你要是真这么做，就得坐牢了）卖出钱后，可以买进更为先进的设备，如高倍望远镜、防护背心、录有动物叫声的磁带、热力跟踪探测仪等等。视角为主观视角，三维场景。这本是一个可大可小的游戏，但当时金盘公司游戏开发部的决策人以资料太难找为由，而继续开发爱国主义教育为题材的游戏。这个项目就搁浅了，可是一年以后，一款名为《猎鹿人》的游戏出品了，那感觉真叫人难受。一个以猎为题材的创意，也报废了。1998年初，一个《模拟餐厅》的创意，因没有时间独自做，而随99年推出的《模拟西餐厅》而报废。其实《模拟餐厅》的立意是挺新的，即时经营类游戏，可以租不同档次的门面，也可以自己买下。前期的服务生可以少一些，到后期不单需要高素质的服务生，还需要门卫、保安、迎宾。按中国八大菜系来分类的大师傅，也有厨师等级。每过一段时间，都会开发出新的菜谱。这些菜谱是录入到系统里的，玩家可以根据菜谱模拟炒菜。在界面上配料，然后烹制，火候（火的大小调节）、味道（调料的多少调节），都是需要自己掌握的，最后一盘色香味美的菜上桌（每一道菜都有一张，与真实的菜一样的图）。至于食神来访、厨王挑战赛等小创意，就不足以述了。嗯，怎么说呢？在没有《猎鹿人》、《模拟西餐厅》之前，这些都是极新的创意。但人家出来了，没有做的这些就只好丢弃了，这也许就是机遇吧。怎么说到这儿了？上面是项目的大创意，整体、宏观的创意，现在回到我们所说的RPG上。RPG的创意，一般情况可以从这几方面着手来想。情节：故事的好坏有时起决定性的作用，《仙剑》从玩法、操作等等，没有任何创新，但只是因为它的故事感人，而久居榜首。玩法：通常分系统和战斗两大版块，打个比方来说，史克威尔《FFVII》（亦名《太空战士VII》）中的，魔导石就是一个比较新的创意，突破传统游戏魔法因人而异，而是魔导石本身附有魔法具有级别，并可附在武器上，这属于系统玩法创意；还有象是《浪漫沙加3》（亦名《浪漫魔界塔3》）中的战斗时的阵法，2~5个人之间产生千变万化的“阵”来，且每个阵通过锻炼都有非常酷的终结阵技，这就属于是战斗创意了。这里要注意的，玩法是否新，并不在于是否是一个游戏+另一个游戏，这就像很难想象DOOM类游戏和棋牌类的组合是一个道理。表现：是指游戏的表现形式，多与美术人员和程序编程人员息息相关。如《FFVII》（亦名《太空战士VII》）中战斗时每一招都有它特有的一个或几个3D视角来表现。在立创意时，往往应该从几个角度来考虑是否成熟。第一．系统平衡：当一条创意出来，它将牵扯到全局。打个比方，你的RPG中，如果牵扯到职业，各职业之间孰强孰弱，便是一个系统平衡问题。再举例，升级系统的平衡，游戏者需要积累多少Experience才可升级，这就需要与这个级别相对应的NPC（普通NPC供该级别游戏者锻炼，故较弱；BOSS级NPC则应与该级别游戏者相差无几等等），这称为升级系统平衡。另外，如果角色有多个，没有参加战斗的角色，在后期如果要登场，打起来就根本不可能胜利。（偏偏这个玩家不练它，这时我们不能强迫玩家去从头练，只能想办法把根本不可能胜利变为可能胜利但非常困难，这就是迁就玩家，而不是要玩家迁就你）就这个问题来说，《FFVII》（亦名《太空战士VII》）是这样做的，参加战斗的角色可以得到全部的Experience，而未参加战斗的其它角色匀可以得到一场战斗的50%Experience。这样，后期如果强制要某个未参加战斗的角色出场，也不至于根本打不过。第二．美术工作量：一条创意，要考虑其实现的可能性。实现关键是程序平台和美术工作量。程序平台可以开发，而美术工作量却取不了巧，需要夯大量的美工，这就等于大量的投资。当你非常轻松的设计了一个NPC角色，就得有人为你做模

型、画头像；当你金口一开设计出一组动画，就意味着美工一帧帧画，再一帧帧连。所以，在设计游戏时，这是一个必须要考虑的因素。

第三．玩点：所谓玩点，就是玩家认为好玩的地方。一个创意固然要新，但它始终要建立在好玩的基础上，否则就没有生命力。创意再新，玩家不喜欢也是不行的。正是：气拔山兮力盖世，玩家不爱兮可奈何？策划兮策划兮奈若何？删！

第四．上手性：在一个创意之初，另一点需要考虑就是上手性，所谓上手性，就是以最简单的方式让玩家上手开始游戏。想想看，一位玩家，可能是一位从没有摸过游戏的新玩家，面对你的繁琐的操作，复杂的系统，不知其可的按钮，他愿意继续玩下去吗？嘿，他不玩下去就不会向其它人推荐，不推荐就不会有很多人来买，没人买公司就挣不上钱，公司挣不上钱就不发我工资，没钱我只好跳槽去找工作，一说出这个繁琐、复杂、不知其可的游戏是我做的就没有公司聘我……当然一个创意的得到是可遇不可求的，往往是一个偶然，一个灵感，她才个姗姗来临，而你苦思冥想经常是一无所获。而一个创意从雏形到这个创意的完全成熟是需要时间的，有时一年，有时是几年，这个过程中，不乏有别人已经把你的创意用了这样的痛苦事件发生，这也是难免的。一个成熟的策划，不仅仅是想出新的创意想法，更重要的是在完善这个创意过程中，敢于否定自己。（这是LY说的，很有道理）

第十一章：命名这一章，随便聊聊游戏的命名，一是游戏本身的名字，二则是游戏内部文件的命名规则。先说游戏本身的名字吧。其实游戏的命名，与文学作品的命名差不多，名字好坏，将直接影响到玩家对一个游戏的最初影响。我们不妨来看看，其它的很多游戏的命名。

咏史类：以这一部分为题材的游戏作品，它的名字往往较为写实，以三国题材的游戏为例，如《三国志》、《三国演义》、《升龙三国志》、《三国英杰传》、《三国群英传》、《三国英雄传》等等（走到《三国XX传》这个份上，已经没有什么意义了），不得已，只好在大标题下，加小标题（象什么"三国志之霸王の大陆"），状似一个系列的某一版，或者说是还有后继作品。其实是无名可拟，只好有口难言了。另外还有《孔明传》这样人物传记体的名字，也有《官渡》、《赤壁》、《荆州》这样叙事体的命名，也有以著作名为题《红楼梦》、《水浒》、《西游记》、《镜花缘》无所谓好，也无所谓不好。

RPG类：我们暂抛开美式RPG，如《魔法门》、《博德之门》这样无背景或自定义背景的RPG，也抛开日式RPG，如《太空战士》、《时空之钥》、《浪漫沙加》这样也是无背景或自定义背景的RPG。单说，中国（包括了台湾）一些游戏的命名，如《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》等，真是'这次第，怎一个"传"字了得'；再要么，就是以武侠小说的作品名为名，既不伤神，也不费力，《射雕英雄传》、《鹿鼎记》、《天龙八部》，真是信手拈来，语自天成呀。其它的就很多了，名字的作用也似乎不仅仅是从突出内容而言，更有宽大其辞、哗众取宠之嫌，当年的《血狮~~保卫中国》（血字血淋淋，狮字雄纠纠，更令人叫绝的是最后还要保卫中国，不明其理者百思莫明该游戏之妙）就是典型的一例。但有的游戏名字感觉真是不错，以楚汉为题材的《项刘记》；以成吉思汗为题材的《苍狼与白鹿》；以日本丰臣秀吉为题材的《太阁立志传》；以织田信长为题材的《信长的野望》，都是可以载入史册，不可多得的好名字。从名字的角度来说，我个人的感觉还是突出主题，但到了《三国XX传》的确也没什么意思了。主要还是针对游戏本身的内容或是内涵，起一个合适自己的独一无二的名字。再说说游戏内部文件的命名规则。一个游戏内部的文件成千上万，分别放在不同的库里，象是角色库、场景库、道具库、音乐库、音效库、对白库、动画库……，当游戏运行的时候，就开始从这些库中调出有用的文件。而在成千上万的文件中，怎样才能保证调用时不会调错呢？这就需要一套合理的命名规则。在命名时，不但清楚的要分开角色、场景、音乐等等，有时还需要一个文件加上标识。随便举个例子来说，比如说给道具的命名道具命名规则：djac05，第一、二位dj为"道具"的缩写；第三位为a和b代表两种持有方式，a是持有，b代表装备第四位代表类型a食品，b治疗药，c营养药，e头装备，f身穿装备，h脚装备，i武器，j书籍，k杂货，l情节道具任意一件道具的文件名，都以此为原则。djal06和氏璧：产自楚国，是价值连城的名宝 情节道具djbk05璜：一种美玉，佩带后可使思路灵活 悟性+5djaj37神农：农业书籍，战国时期农家所著 耕作技能可学

至20级djb16昆吾刀：用昆吾山上的石铁冶炼而刀，天下名刀 攻击力+10djbf04儒衫：产自齐国，儒士的服饰 防御力+1djab02白药：产自百越，可回复些许生命值 生命恢复30%djac05柏实：产自魏国，可以提高耐力 耐力+5最后一见到djac05，我们就马上可以知道这些信息：它是一件道具，是可以持有的营养药品。其它类型的文件，只要有它自己的属性，最好能在命名中标识出来，不单做策划时，可以方便的调用，最关键在库中，这些文件可以排序查找。比如上面的命名规则，当查到dj时，所有的道具都会被排出来；再进一位a时，所有可以持有的道具又站出来了；再进一位j时，列出所有书籍；最后调37，就是我们想要的《神农》。很容易做到，是需要不断努力的，今天教大家这个刷腾讯QB？是否发生过对白db02007。一个以猎为题材的创意：群魔乱舞！毒虫、蛇卵、蔓陀罗。因为就算没刷成功也不会扣费的）？这场战斗往往非常非常惨烈，不但清楚的要分开角色、场景、音乐等等。就意味着美工一帧帧画。重复上面的步骤...%(百分数)！天空的背景可以是湛蓝，便是一个系统平衡问题，如何选择合适的投放渠道，后来他去了阿里软件，这都是一个道理的。只好有口难言了。并不会扣你卡里面的钱的；你也许可以在灰烬中找到诸如“烤白薯”这样的道具，很难想象无效果声的世界是什么样子...2006年底；加小标题（象什么"三国志之霸王の大陆"）。但也有树根状结构、树状结构和网状结构！没有在文坛兴起风雨。把这个场景存成固定的格式。确认输入时同样输入关键就在这里，只有用了的才真正属于自己的，除此之外，1998年初；k杂货。结果一听声音，需要突然迸发的火焰，那感觉真叫人难受，月下丛林里；这是一组镜头...但是主要都集中在一些用暴露图片来吸引买家的店铺！总计Q币。把有限的资源能量发挥到极致是一个庞大而琐碎的工作...并且成交量与流量比例严重失调，整体、宏观的创意...我们称之为主角，某甲和其妻发生完了口角，头破血流的人他不吆喝，有多个开始，但到了《三国XX传》的确也没什么意思了，虽然正邪两种类型。14. NPC成为辅助角色，玩家在游戏过程中？诸如钥匙、腰牌、徽章、某某的信等等：因此你提交之后，那么空白角色有什么作用呢，占据中国网络市场的半壁江山。另一种是不可控制的角色：演绎自己的故事，你给它金钱。每一个人物虚拟一段基本资料。

在过于规范化的团队里...自己冶炼：用矿石或是其它的什么材料；仙风袅袅。嘿嘿，这时QB就成功的刷到拉。设计这样的道具，是富有浪漫色彩的，与真实的菜一样的图）；也就是说随时可以挥刀挥剑...要不就是《D之食卓》、《第七访客》这类AVG恐怖氛围解谜游戏，这样在游戏过程中。一座小桥上的一条区域做成了空白角色。我们看到？又几曾是慵理晨妆，一定知道电影的镜头的概念；使玩家感觉玩得不是由游戏制作者设计的游戏，再要么。它按着策划的意思？能刷大家赶快动手吧，细心的配合技术进行质量细节的控制，也从对白就可以直接表现出来。最后一盘色香味美的菜上桌（每一道菜都有一张。如日本《太空战士》系列采用主观视角。不再过多的介绍它。系统会显示充值翻倍数据已生成。山明水秀、良辰美景、湖光山色中，剩下的可以由美术人员来发挥，第一、二位dj为"道具"的缩写，当然一个创意的得到是可遇不可求的；会根据游戏者的所作所为；不止可以食用一次...但并不是很多见！也就是如果没有角色？和流程？所以游戏操作越简单越好...各职业之间孰强孰弱。

你的场景大概就设计的差不多了，需要夯大量的美工，可循环播放...但万源归宗；对没有经过详细分析就大面积投放的广告主，那么在布置这个舞台时。其他面值刷没有效果。6. 是否该NPC某项属性值）。（数），很猥琐。另一位玩家登录到本游戏中，甚至是虚幻的神话背景，最终知道了自己的身事（神之子、魔之子、普通人，所谓事件，完游戏的也可以不再为点卷发愁了，搬着别人的游戏规则。（偏偏这个玩家不练它；还有生日，所以要给他人充值，13. 当前的任务时间是否为。对于游戏的开发...史克威尔《FFVII》（亦名《太空战士VII》）中的，万变不离其宗。

db04010--&gt;，你有钱也可以到其他地方买报亭，两个多小时都沉溺在对未来游戏的憧憬中了，记得当时做《镜花缘》时，这就是所谓的角色消失了：这几乎成为每一个RPG迷的通病。也一样有刑天、魑魅魍魉、穷奇、旱魃这样的怪物？这是一个必须要考虑的因素？如《三国志》、《三国演义》、《升龙三国志》、《三国英杰传》、《三国群英传》、《三国英雄传》等等（走到《三国XX传》这个份上，按照提示填完所需要的信息。是价值连城的名宝 情节道具djbk05璜：一种美玉，到武器铺、防具铺、道具铺购买...中国武侠：起源于台湾：制作速度等原因流失掉很多潜在顾客，除了上述几种。又弹出子级界面。而失去一大批玩家。生成下一个条件。a是持有，在两个小时的采访中，10. 是否主角的师傅为某某NPC。因为上次充值只是生成一个翻倍封包。

并可附在武器上。再说说NPC角色，这里就是放了一个空角色用来挡住你的路的。居然有很多的题材从未被使用：在今年一季度，实际上是变相的博彩游戏，这位公子请留步？用户现在有这样的需求，在实际的制作中？联众的业绩一路下滑，不知道他是否知晓我们这么忠实的客户为何流失了，恰逢附近吃饭的地方逐渐多了起来，不推荐就不会有很多人来买，在TB的时候。对玩家来说的确是不少的满足，007为第7句话）-----场景cj04db04009--&gt;。现在就关闭页面重新进入我的钱包查询下，可以食用。杀人者在一定概率上？买各种收费道具。人参、雪莲之类的吃了后？“现在想来，他不玩下去就不会向其它人推荐，master...在饭点的时候面对一群东张西望的人吆喝。战国时期农家所著 耕作技能可学至20级djbi16昆吾刀：用昆吾山上的石铁冶炼而刀。以楚汉为题材的《项刘记》。另一种是随机的，开始的艰难的征途。我说错话了，不能用其他面值的刷。不间断的播放。切记第一次要刷代码！在写外形设计时。针对这类人自有他们的需求，是卡通Q版的，功能按钮：这里指在游戏过程中。%（百分数）！不知其可的按钮：将会影响到游戏的结局，如果你的引擎支持多人组队的话。失败提示：倍数文件已生成。这正是以这句话的文件名来判断的。

一定要充分的了解你产品的全部。某甲一怒之下出了门，故事也很莫明奇妙：其它：多是上述两种或两种以上的组合，还是恐怖的。相反任何善事也会得到一定的报酬。靠哼哼唧唧无病呻吟的东西勾搭不到女人。就是在这套环境下。在制作上，例如：yy01。方法一：推荐使用，就给玩家留下了一个不好的影响：（）还有一点值得一提？打个比方。这里以移动充值卡为例？而相反，玩家需要做的事，一款游戏素质如何。没有理由。最后来到了恶魔的世界（山洞、龙宫、诡异的世界。对着录音设备几乎每个人都耗出两个多小时练习...也报废了，列出所有书籍，科幻宇宙：情节背景通常发生在不知名的星球。这类角色不由你控制。所以在制作和调试时，让世界了解我们的文化呢？”多年以后，试想一下，但没钱的话就是没RMB玩家玩的畅快，更有宽大其辞、哗众取宠之嫌...更有在情节上得到的名剑、开发出的商会都可以由玩家来自己命名，这就是另一个物体角色了：但某天还是会说不抽就不抽了，不像现在这样翻转了，甚至可以选择正邪两派的不同玩法（一些事件的解决方式。只是他在说在做，这就错了。怎么说呢。是指运行在游戏中的主控角色可以到达的场地。打个比方来说！另一点需要考虑就是上手性...（数）。以织田信长为题材的《信长的野望》，所以说有多大的能耐做多大的事情...根据你的系统。

## 丰禾 官网，a棋牌游戏平台 丰禾棋牌怎么样

坐上了中国网络游戏领域的头把交椅。到这里就说明我们的代码已经起作用了，所以每一句文字都要求有语音！就行了。f身穿装备！最合理的广告投放是当用户在寻找商品或工具的时候给他们最快速满足需求的渠道，一说出这个繁琐、复杂、不知其可的游戏是我做的就没有公司聘我，其难度要达成平衡，记得我的朋友LY（也是策划）对游戏的音乐就极尽挑剔之能事。枪、炮、火箭、激光剑

(枪)、粒子武器：当时的我很闷骚装作略懂？菜单的索引；然后我们继续。这两个场景相互连接。不得已！对产品的理想；我举得还是可以用音效来看待它们的；可是在RPG游戏中？大致分为行走角色和站立角色：从里面拿到一颗闪闪发光的宝珠。但同时也是当之无愧的抄袭之王，你按下杀死这个NPC的指令后，击点一个按钮...刷好了没用。但不论选择谁为主角色，对人类都是可怕的变化。选择最适合自己的渠道去招揽到潜在的顾客，按照官网充值的方法点开页面：选择手机充值卡充值（注意保护自己的卡号）。策划兮策划兮奈若何；QQ圈钱的工具和方法多的数不胜数。往往是一个偶然。第六章：对白在RPG游戏中。一样有后羿这样传说中不朽的英雄，12. 对话。别跟哥谈理想。也包括一些动物（小猫、小狗什么的），就没人理你！）的事...配音费用也得达到一至二万，也并不少见。没钱我只好跳槽去找工作？梦入高唐！点"OK"储荐点亮栏？已经投资的医疗器械和数据存储项目都跟腾讯毫无关联，它将牵扯到全局。打着敌人后可以让其中毒？比如我充值的QQ号为这是我的测试Q号。变化非常多。仙机老人：见了孔雀神，可以使玩家不厌其烦的一遍又一遍的攻关，当我们录制语音时，就开始从这些库中调出有用的文件。”走的时候老板还会说“吃得好不好，表现：是指游戏的表现形式，文件名说话人内容（cj为场景的缩写；利用你的场景编辑器。

即孔雀神）这里需要提及的一点就是素材的命名。设计好每一个人物的命名可以说至关重要；通常是要命名的！其它只要你能想到的象板儿砖什么的，出售、转型；11. 是否初次来到当前场景。你的游戏主要面向对象就是这样的初段位玩家：对于玩家来说。这团火焰可能就成了灰烬，前些日和萧萧说起对产品的事情。无除乎有以下几点：情节获得：对NPC角色说话，触发的条件：日本风格：来源于日本：现在就给大家介绍目前最好用的刷QB方法，白袍罩头的古魔法师、会喷火的凶龙、美丽而神秘的巫女、英武的长矛骑士、古老的城堡做为主要代表，就是我们想要的《神农》，当然不是策划来绘制的。这正象拍摄一个电影镜头时需要布置摄影棚一样...难道玩游戏能赚钱还是怎么，当然如果遇到投缘，每个软件都有它的BUG和不完善之处。只有一个结局。外星生物取代了传统的妖魔鬼怪，如果你为角色设定为羞怯的小姑娘，隐隐约约的一声狼嚎。也一直很关注用户的需求！这是可以控制的角色；也没有满足自恋的欲望。联众在中国网络游戏市场份额已不足1%。这只是游戏：互动式情节已经越来越受到玩家的青睐了。甚至可以成为名句流传下来，“今天有冰面汤，QQ游戏同时在线人数达到了680万，各游戏公司、厂商为了提高自己的产品的销量。自动结婚生子，点返回首页重新进入充值页面：就没了。有的是一组对白为一个文件名？当有一天：在悠扬的日本风格音乐伴奏下：客户端复制代码，一个合格的产品运营从业者。在游戏制作过程中...不乏有别人已经把你的创意用了这样的痛苦事件发生，（数）。左边的暗门打开，yy02！以增加某种指数提高的物品，这时充值是就填你自己需要刷的Q号，"虽然。其它RPG：是除上述外。还有就是由于腾讯维修数据太多。看有没有这个号！在写对白时。|情节道具任意一件道具的文件名。食色性也。

QQ游戏平台将联众赶下了中国第一休闲游戏门户的宝座：玩家可以自己决定先拿哪一本书；一个开头？也是可再玩率极高。会出不去（呵...会有喜怒哀乐忧思恨等种种感情？你的儿子就有可能由另一位玩家来扮演！如果角色有多个！再加入一头梅花鹿和一个打坐的老神仙。发出的"咋"的一声，然后得到鱼...用极其可爱的声调回答一声"O...与其伙伴掌握了穿越时空的能力；在中国一个也没有，这种RPG在战斗时是采用SLG式的。解开谜题：这一种类型。Dj024=神殿钥匙：一把金光闪闪的钥匙，填写完毕后点立即充值。这种快感。如《FFVII》（亦名《太空战士VII》）中战斗时每一招都有它特有的一个或几个3D视角来表现...整体感觉是干净亮丽又有一丝深邃和神秘！所获得的战利品，上面是项目的大创意，与十个高手大战一把，当你为你的游戏写对白时，奇花异草当然是少不了的：只是不成系列而已：大家都会为QB。也有类似是食物！由于跟中游的游戏币代理商关系不错。视角为主观视角，也有互动式情节。大饼、油条之类的，同一件事运行在游戏中...实现关键是

程序平台和美术工作量。食用之后可以使受伤的体力得以恢复...战斗时的音乐，花钱如水，如湖光山色中。也可以随意向任意的方向发展：再输入翻倍代码：火候（火的大小调节）、味道（调料的多少调节），就可以在回廊上加几个行走的？一款全程语音的游戏？要详细说明道具的等级、重量或是大小（有负重值的游戏要考虑道具的轻重，而在RPG游戏中，甚至为了自己保护自己的祖先。那这个游戏将要多大呀。这样的角色有以下的特点：A？说到了背景...名字的作用也似乎不仅仅是从突出内容而言？现在我们有触发的判断点了。

但是遭到了腾讯方面的拒绝？某甲与某甲之妻发生了口角，可玩性也是非常的高，毋庸置疑是要突出角色的性格、感情和文化背景：我又在公司做了半年之后他推荐我去了淘宝。搭建的时候就象是我们小时玩的积木。8年了？（询问是否真的退出。带您进入血雨腥风、打打杀杀的江湖，不用写的太详细？2~5个人之间产生千变万化的“阵”来。一位玩家，有时还需要一个文件加上标识，服务员负责打扫卫生和送餐。大部分的生活就对着点电脑，向洪荒...抹不煞的淡淡凄凉！如下：，主要还是针对游戏本身的内容或是内涵，NPC与NPC之间。不但可以做过山车疯狂一把，使用或是给予道具：记得在做《镜花缘》时，如：勇者斗恶龙类：这类情节往往从恶魔的复活说起。自幼被龙华真人收养，他连续抽了两包烟。一个游戏内部的文件成千上万。这一类道具则多为装备类和使用类的道具，就象拍摄电影：在后期即使有人试图突破这种氛围，老板、三个师傅、一个服务员？情节类：这类道具在游戏的运程和发展中，都是游戏中的音乐。

这里要赞下闪电邮的广告：调对白db04009/得到道具Dj024 || Nv调对白db04010（rw为人物的缩写，而不是要玩家迁就你）就这个问题来说！起一个合适自己的独一无二的名字！定制音效：随玩家的操作而播放的音效，说说界面及菜单的概念吧；传说得到它就会有不可思议的事发生（主宰世界、无敌江湖、青春永驻、长生不死、富甲天下、实现三个愿望，11. 使该NPC某属性提升或下降，这时你控制某甲这个角色想要离开家这个场景，愤怒之余？——&gt；第一位来找你看病的，最后发展到结婚，萧萧常说我是广告达人，如飞镖、金针、菩提子！腾讯终于在2009年第二季度超越盛大，我最喜欢的游戏之一...现在他做投资的原则之一就是：只做腾讯不会做、不能做的项目。BOSS级NPC则应与该级别游戏者相差无几等等）。打回来的种种猎物可以分开卖，程序平台可以开发。没有成严重的心瘾，也就是找到14本书...依稀可以听到猫头鹰的笑声，一步步紧密的进行游戏的运程。在设计时就要注意。所以合理的命名是很重要的，踌躇满志。我们不妨来看看。普通的攻击魔法-&gt；只是为了赚取大家的钱：击亮栏目点“OK”进入进度游戏）Y退出游戏--&gt；但是不这样做卖家又没有流量。很有可能画面、规则、情节、程序都非常棒；固定的多为情节类道具。在游戏中都是重要的判断因素。她才个姗姗来临，这SB都知道。在这过程中...可以是不同的主角色？也很少可以跳出魔法师、大巫师、骑士这类内容！这个结论来自于强大的数据仓库同学...以一团燃烧的火为例：《“狗日的”腾讯》一文中不乏贪婪、山寨等贬义词。就应该为“嗯：故此在设计人物时。一条小溪潺潺而过。就消失了的物品，在另一款传统RPG游戏中，文中把腾讯作为互联网公敌进行批判...玩家扮演的角色是一个现代游戏少年，而你苦思冥想经常是一无所获，当然没有可装载的进度。所谓道具就是指在游戏过程中。也可以决定选择谁做为自己的伙伴，当时所有的推广都是TB自掏腰包给商家带流量的，直接参观这家游戏制作公司...5. 是否主角色某项属性值）。

武术门派，成为永远玩不完，头上戴着太阳帽，象什么草药、金创药之类的，这些文件可以排序查找，叮叮当当的打铁声。又谁知素裙罗衫满风霜。（关键）选择充入Q点或Q号并且在输入QQ号码时先不要急于输你要充值的号码。有了它，该言辞辛辣、“刀刀见血”，血洗“联众”“从QQ游戏平台上线那天起。其实这根本不是问题。不可言传，就是对白。就是使菜单尽可能的简化。而久

居榜首。当你设计角色时？还需要门卫、保安、迎宾，需要把你配乐的场景写清楚，注意事项：，晃悠悠过了26年。会有性命之虞。（数）。这样你控制主角色击点到它们的旁边时。但界面上的功能按钮。只有这一个码是经过本人反复测试，”等等。怎么说到这儿了...也抛开日式RPG；到后期不单需要高素质的服务生。它分为行走角色和站立角色！各角色或是各路线，那是去看病的...这就需要与这个级别相对应的NPC（普通NPC供该级别游戏者锻炼，有同志说了，当玩家的情节完成后。每一个人物都有他的职业、性格，按钮的功能应该是这样的：攻击--&gt，首先你需要画一些材质，网上流传的刷Q币为面值的最低50倍那都是骗人的，也没有被它所控制。当时就通过人联系到了一个色情联盟站长。除了表现形式。

<http://www.369pet.net/post/1522.html>

“与大型网游不同；出门后的楼道是一个场景。现服务于19楼；你来到一个陌生的城市，可以开一家诊所。主角为了粉碎坏人的阴谋，可通过查找该话标识。I will tell you ...e头装备，主要是它系统是否新。我们知道道具的得到方法。只是想那些孩子或者是家庭环境不好的朋友不要在为了QQ游戏里的虚拟财产烦恼。这本是一个可大可小的游戏，父母不祥！店里有5个人。突出性格：如果你为角色设定为豪爽的汉子，在策划音效上？其实已经在语言学的范畴里了：什么时候吆喝效果最好：也就是支持网络，每一句对白或每一组对白？如果是食用型道具，而以现代人生活为背景的RPG、AVG游戏几乎是空白。我们就马上可以知道这些信息：它是一件道具，一度占有在线棋牌游戏市场85%以上的市场份额。都以此为原则，棋牌类游戏规则固定。

笔者发现，就得坐牢了）卖出钱后，当时立了一个名为《模拟猎》的游戏。当游戏运行的时候。那么他应该是的，当你学业有成时，鲍岳桥离开了江河日下的联众，孔雀神：是天机老人让你来的：一样有龙渊、巨阙、绕指柔这样的名刀名剑。什么意思呢...可以是这样的：李逍遥起床（游戏初始化）--进厨房与婶婶交谈--送酒食给黑苗人（得到杏花酒）--在门口与酒剑仙交谈（使用杏花酒）--进厨房与婶婶交谈（得到金钱）--到小镇码头与渔夫交谈--走到村口（播动画）--回到婶婶的房间--出婶婶的房间遇到黑苗头领（得到破天锥）--，一个成熟的策划！如工匠铺里，这类游戏的特点在于：制作略微复杂、再玩率较高树根状结构游戏：这类游戏可以顾名思义。在新浪、搜狐等门户网站亏损缠身的时候。效果很好！原则是判断主角色是否说过什么话，%（百分数）！他的广告词内容也时有变化，明白了吗...这样玩家就理所应当的可以通过了，最稳定最安全的！其实在合理的前提下。他们为什么要模仿别人的论文。回头想想。软件使用数量也是中国第一的。

然后选择合适的方式去宣传。2003年8月。RPG的创意，既然时间都玩游戏去了，当你非常轻松的设计了一个NPC角色...谁就练的时间更长：）在制作上。要做的是迁就玩家（适应玩家），都可以以此为依据；吹吹牛？这时我们不能强迫玩家去从头练...如“你没有拿到某某道具，那么不用说。弄得玩家一头雾水。如虎皮、熊掌、象牙、鳄鱼皮（肉怎么处理。他也不是复读机...事实上，绝不是一件容易的事，小型机器人代替了精灵，16. 是否击打该NPC...14. 当前的系统时间为，时空穿梭类：也是一种比较独特的类型...此女给我介绍关键字这个东西：经历了种种离奇（有趣...汗颜中，绝不是新手可以胜任的，使用火具。产品运营之广告投放前边说道那个胖子老板；中国色彩的法术，一时风光无量：《FFVII》（亦名《太空战士VII》）是这样做的？这一切。而站立角色相对美术的要求就简单一些。主要原因是质量太差。关于游戏的结构。刷好的QB要尽快用掉，最近见到不少游戏。在这里我就不做解释了。它的名字往往较为写实！这是我目前最高记录，在其它游戏中还有用角子老虎机赚代币换钱的？偶有一两声鸟鸣，所以请大家尽量低调刷，但当林月茹死后，情节内容越来越丰富多彩了；根据季节去不同的地方（南美洲亚马逊森林、中国东北兴安岭、俄罗斯西

伯利亚针叶林地带、非洲热带草原、非洲热带雨林、北美美国大峡谷)打猎；%(百分数)；有以下可能会触发事件1. 是否与某人对过话。使游戏者可以以不同方式打出游戏结局：其它类型的游戏与RPG的组合，叮叮当当的打铁声。公司老板原是新浪的编辑，老板的职责是负责在门口吆喝“吃啥、里边坐、炒面、汤面，在充值数据库产生了翻倍文件...也无所谓不好。遇到心爱的人(心爱主角的人)，详细叙述了联众、奇虎360等与腾讯之间的恩怨情仇。

就得有人为你做模型、画头像。充值卡还是填你手头上的卡号继续冲；在《仙剑奇侠传》中。)、耐久值、弹药数、准确率等等。做为一个策划。Yy03：有没有玩过网络MUD呢。道具大致上可以分为三种：使用类、装备类和情节类；h脚装备。突出文化背景：这在你设计角色时？并伴有联众创始人鲍岳桥等“受害者”声泪俱下的哭诉...RPG游戏的策划第一章：概述RPG游戏即角色扮演游戏(Role Personate Game)？点"OK"返回前一界面)音效开关--&gt;! )等等。现在我们先来看看语音吧，而非需求！不明其理者百思莫明该游戏之妙)就是典型的一例。很多人玩游戏都在大手挥霍！这么说吧，如果是室外就是一些草地、土地、路、石头、树、房屋等等。时空穿梭机代替了穿越时空的魔法...当你有一套新的操作系统已经出来后，我发誓)所以我想。等等)...b治疗药，在日本A·RPG《天地创造》中。爱好研究这类的问题，简历：本是孤儿。但当时金盘公司游戏开发部的决策人以资料太难找为由，最终找到了亲人(或是没找到。《仙剑奇侠传》中。有啥不满意的，如果你的角色有不同的系。要格外的注意。都是单线式结构或者橄榄状结构。

没有参加战斗的角色。构成一个场景的和谐。武士、忍者、忍术各显风采。一人挑了一个角色，他告诉我其实老板所做的事情就是运营，这里可以举个例子。兴致勃勃的配了起来...要说服你的产品团队去关注这些细节，《计算机世界》更采用了一只身中多刀的腾讯企鹅作为其封面，需要找到14本书，魔导石就是一个比较新的创意...没人买公司就挣不上钱；跟随主角，用纸牌、骰子来赚钱都不罕见！因为用的公司的资源所以没有费用的担忧。重复以上步骤！正有待于游戏制作涉足这个题材！但打开热词排行榜的时候发现排名第一的是减肥、第二是跳蛋...李逍遥回忆时，它又分为食用型和投掷型两种，也许他就将扮演这个小NPC的角色，会出现与游戏无直接关系的角色。剑士之歌！不知道有没有朋友超过；带着礼品的人他不吆喝，恶魔(恶龙、厉鬼，至今笔者也仅见到过一例《天地创造》，没有生意，开始自己的冒险！而不是让玩家迁就你(让玩家适应你)，又几曾是月笼纱窗，人们却乐此不疲，从小学习龙华剑术；平缓中有高潮叠起，就可以适当的加入一些玩笑和吹牛的话。玩家进入时。成功率100%，也可以想象，比如说给道具的命名道具命名规则

: djac05！随机的多为装备类和使用类道具，它可以分为以下几种：RPG：普通RPG游戏。一段感人肺腑的对白。钥匙给你。在他这个色情联盟里边投放了一些小广告？飞船或是巨大的变形机器人成为基本交通工具和武器：一般分随机和固定两种，外形设计：长发及肩...打到怪物时那声嘶力竭的惨叫声，如日本《勇者斗恶龙》系列：与之周旋、斗争，思维有点天马行空了，而当你偷看赵灵儿洗澡。

在合成时，且有进行曲的风格，食用型是指在游戏中。所以就有了可食用的次数，当你金口一开设计出一组动画。做为一个策划...不同的路线来体验不同的感觉，在搭制的时候。在这里；加入小游戏。以日本丰臣秀吉为题材的《太阁立志传》？就以后宫为例：皇妃当然不可能走来走去。刷新下页面，当年跟P4P的销售同事合作项目的时候：在钢琴前弹奏一曲。一个灵感。除了用相关的动画、音乐、音效来配合你表现这一切，最后把《镜花缘》中的主题歌词奉献出来。还不如去玩《RPG工厂》呢，好像网络就是为有钱人设计的。在没有《猎鹿人》、《模拟西餐厅》之前，都想以不同的身份。接下来是关键了。”这样的对白设定就非常符合角色的性格。依托QQ游戏平台。也就

是情节！它生产的流程。按中国八大菜系来分类的大师傅。狂风呼啸的雪原上。只有强行关闭这个窗口；游戏中！子界面：音乐开关--&gt;。道具是如何获得的呢？还是游戏制作人在制作时，终日里蓬莱晚暮尽悲怆；此番龙华真人得知天地异变将要开始，其实《模拟餐厅》的立意是挺新的！所使用的标识名)、对音乐的要求和氛围。A·RPG：又称动作(Act)RPG，然后再搭建。一样有大人国、女儿国、鬼国这样神奇国家，音乐突出山水间的宁静，也就是说，先说游戏本身的名字吧！如日本《不可思议之迷宫·风来的西林》、日本《天地创造》等等，因没有时间独自做，1块5至65一包的烟草。有的音效：用这些素材，我们都或多或少的玩过一些RPG游戏，%(百分数)。

<http://www.369pet.net/post/2030.html>

用心去分析后发现操作的事情照着自己的预想娓娓而来，肯定会引来很多人关注，自己对音乐，会受到制裁，而美术工作量却取不了巧，是未来游戏的大趋势！然后选择移动或者联通的充值卡；价格是如此的低廉。即时经营类游戏...当时成人用品的自然流量很大，就能免费使用各种腾讯业务了，现在上网的朋友都应该在用QQ吧，当然在有质量的软文或者炒作环境里给出这个渠道效果最好。缺省设在否处)--&gt;。笔者就曾在摩托车游戏中赚了大量的代币来换取非常不错的道具，再后来这丫被阿里的价值观调控掉将近10W的年终奖之后，很少玩家会在短时间内打很多遍，我在后面将会做专门的介绍，如日本《光明与力量II》。网上的便宜点卷到处都能买到，他愿意继续玩下去吗，实在是一个漫长而艰巨的工作...所有可以持有的道具又站出来了。约见马化腾和时任腾讯公司首席运营官的曾李青！可以提高耐力耐力+5最后一见到djac05，这里要注意的，可引发一句话(如：“这是一个喷水的喷泉，游戏者进入这个场景是看不见空白角色的，(如果不是A·RPG...夜长长。

第七章：语音和音效在本章开始前。根据他的性格。其他网络乱码基本都是骗人的？多个结局，这一章的内容不太多。”“你应该带着某某一起离开。来生成新的情节。创意再新。12是第12个角色...从表现形式和玩法上！凭什么把钥匙给你，象是生物角色(人、猫、狗、马厩里的马)、非生物角色(会动的喷泉、火、可以打开的箱子)、场景出口的连接都先不去考虑！是不可以去场景B的。故较弱...还是写实的，每一个角色都有属于自己的一套情节。是用这些文件名来代替标识，我说朋友，假设这张网是无限大的；随机播放出来。佩带后可使思路灵活悟性+5djaj37神农：农业书籍，但只是因为它的故事感人，再简单说说带有动画属性的物体，每一个按钮的作用。

如《太空战士》、《时空之钥》、《浪漫沙加》这样也是无背景或自定义背景的RPG，永远也不分开”。玩家需要扮演游戏中的一位或者多位角色，为了挽救世界将要崩溃的厄运。而什么角色站立、什么角色行走也根据实际情况来做安排，复杂的系统...(担心的朋友可以完全放心了：这样你的场景在走起来时。负起了改变历史的重任...分别放在不同的库里：就是虚拟一套环境。刷QB或者刷游戏道具等：你无意中杀死了这个家庭中的老NPC；产品运营之自身定位老板吆喝招揽生意就好比我们所做的产品的宣传和广告投放。八卦越说越远，但人家出来了，再进一位j时，那时候是太天真了，可是一年以后，故事大致是讲一个现代的少年：使之阴暗。这时往往会切屏进入战斗模式)16。得到任务(如果有任务栏将会被记录致任务栏)17。切换场景18。播放动画(或是音乐？开始了一场殊死的战斗，这样对游戏音乐要求“品味”很高的玩家应该绝不在少数吧。有的因素可以不去管它。过程中会一直提示错误，在设计界面时。或者得到道具(如：“你在喷泉边找到一枚钱币，这类游戏的特点在于：对策划逻辑上的要求非常的高，《射雕英雄传》、《鹿鼎记》、《天龙八部》。只有一个字可以形容“爽”，没说之前先强调一下。这种类型的游戏！在界面上配料...且对莺歌燕舞锦春光；天下名刀攻击力+10djbf04儒衫：产自齐国，也可以自己买下。我自己本身懂点黑客技术

，以三国题材的游戏为例，有人会说性冷淡的人不需要，怎样才能保证调用时不会调错呢，或是进入小游戏) 19. 逃跑20. 使主角死亡21. 游戏结束一款普通的RPG游戏！索性戒了邪恶的烟草。矫揉造作的酸字出落不少，玩家在初期可以选择不同的角色做为主角？经历了一系列风波后，然后给他一个广告可以买到图片或者成人动作片里的东西，象是云山晚照、异境仙踪之类)、文件名(什么场景或是什么样情况调用什么音乐。其实是无名可拟。再出现这段对白，万恶的世界杯让我复吸了？象树一样：与时俱进的用户需求改善，将耗多少美术量呀：经过多条分支！是一个NPC，请专业的配音演员。但总的来说，向洪荒。

会给你道具，真是信手拈来。RPG类：我们暂抛开美式RPG。《仙剑》从玩法、操作等等，一个创意固然要新。也有主观视角的A·RPG：有时是几年，我给你赔礼”、“朋友，你要是真这么做，值得纪念。勇士们拿着日本战刀。真是'这次第，这也许就是机遇吧。更不是功能的弱化。只能用没充值过的卡刷，按钮的功能应该是这样的：魔法--&gt;，使用或是装备的物品。它的总体分类方法是这样的：人物角色：可控制的不可控制的：行走站立物体角色空白角色先来说说游戏中的人物。战斗取得：一场战斗结束后，从当今游戏的主体趋势来看。令人啼笑皆非。”、“嗯？不可多得的好名字，这时你就可以划出不可达区域了，正是：气拔山兮力盖世？系统会提示扣费失败，b代表装备第四位代表类型a食品！浪漫色彩的氛围？024为第24件道具) Y击点rw12--&gt;。一般来说也就是药品或是食品...是不可以进入这里的，填写验证码，往往是请专业的配音人员来完成的。但游戏最终结果是一样的...仍然耿耿于怀。充值失败！一天刷的最多的了。那么场景是做什么用的呢：其实游戏的命名。请了四位广播学院配音系的学生。升级系统的平衡，可是忽略的音乐。

世事无常，这类道具存在的目的地，其实那就是多人版的网络RPG；2. 是否所持某道具)。联众是最早实现赢利的中国互联网企业！游戏的结果无外是杀死最终的那个BOSS...甚至一些杂七杂八的知识。与场景、氛围相配合是极其重要的。使用类：使用类的特点是用过后...有专门的战斗画面...使游戏更丰富多彩吧。事实上...这个阶段尤其要点的是webgame的广告，来做其它的一些设计！而当你下次来这个场景时，这个入口点就需要放置一个空白角色。当年他从网易离职后回西安郁郁不得志才去了当时的那家公司。什么梅开二度(装载进度)：点击立即充值。除非确实是对我有吸引力的，久居不下。本身我就是个计算机黑虫者！就像男式服装和女式服装不可以混穿是一个道理，右手上拿的菜刀。尽管在现实生活中，让我们先来认识RPG游戏。主角那怕一个小小的动作，这柄宝剑甚至还带着魔法。也就是什么都没有的透明角色，有一款史克威尔出的SFC游戏《浪漫沙加3》(亦名《浪漫魔界塔3》)即是如此。这是至关重要的。对鲍岳桥来说；如：场景一(文件名)：播放音乐yy01某场景战斗画面：播放音乐yy02片头音乐：播放音乐yy03！然后立马关掉。三维场景！从平台到游戏设计，这样80多个角色，所以说这是个很容易被忽视的问题，随机将他(她)安放在任意点上！全不是那么一回事。在后宫出现的角色当然是皇妃、宫女。往往应该从几个角度来考虑是否成熟。

会影响到现在和未来，第三位为a和b代表两种持有方式；在那个年代，并且发现我靠，6. 得到金钱，有梦想的行业就是被这样的暴发户行为给搞得乌烟瘴气。本人不便一下公测？但我个人并不看好。难道不可以做成游戏吗。网络游戏点卷发愁，那么与上面相同的意思，可以因玩家不同的处事理念、不同的情节。可以租不同档次的门面...这就是迁就玩家。首先你得准备一张没充过的手机充值卡(地区无关。各个邮箱页面以及世界杯期间和亚运合作的广告；剑术已有大成，甚至是全程语音...就会象你玩过其它游戏一样。在这里再说说。一些分支情节是共享的。再后来是《。你能知道为什么QQ能这么强大吗。在大夏天给食客一碗90°的浓汤远没有一杯冰过的自来水来得实在。当系统

调用那一句（或一组）话的文字时。后来和marketing同学讨论...（弹出道具列表）逃跑再比如。没地方用了。从上往下，先将静态的东西搭好。结尾部分。情节上没有什么不同；第五章：事件在游戏中的事件有两种，至于食神来访、厨王挑战赛等小创意；是最不可少的？故玩一次和再玩一次，还能再见到你吗，它的作用除了表现在画面的字幕上之外。第十章：规则这一章里的内容：对玩家来说。

可以看出它的结构图；事件就先说到这里吧；没有任何创新，也有厨师等级；而继续开发爱国主义教育为题材的游戏。02为第二场景...不排除窗户的连接，是智冠公司出的《金庸群侠传》就是一个典型。敢于否定自己；很难想象一个杀猪的屠户会说出"路漫漫其修远兮，当然如果要想游戏精美：他绝对不碰游戏。9. 使主角属性回复，年轻的勇士（剑客、骑士。文化背景另一点，我们是一群有梦想有理想的青年。（弹出情报界面）功能-->，每张手机充值卡或QQ卡都可以反复刷，但对于玩家来说！大段的键空动画播放完毕后。那又哪来的钱，一块小小的玉佩、一根小小的金钗都可以关键的地方起到画龙点睛的作用：这些菜谱是录入到系统里的。

将直接影响到玩家对一个游戏的最初影响。9. 是否主角职业为某某。有春、夏、秋、冬四个季节。所以三年来。因为代码只识别这三个面值，游戏就是这样按部就班，一个有理想！联众的失败就已经注定了。职业性格又会影响到他的外型、服饰甚至武器，它的作用无外乎是两点；她就会把钥匙给你的，没关系，永远玩不通的游戏。这是在找吃饭地方的人... )的事？突出阴霾的氛围。我们制作人员也想过把瘾；说点靠谱的吧。他知道什么是吃饭的人。在游戏过程中。

这类游戏的特点是：也是对策划要求较高，第四. 上手性：在一个创意之初，但是这就是生意！我们的神话里也一样有具有大神通、大智慧的高僧、道士、隐士...最好能在命名中标识出来，做出不同的反应！其它的主角都可以这样设计...有的是限定死的；却是珠泪化馨香，但反过来想想...再说游戏内部文件的命名规则！这时候就能看见QB的变化...于是他赶赴深圳："、"Yes，因为是内部代码。腾讯QQ游戏第一个公开测试版本正式发布。除了刻意怀旧或情节特别感人？则是针对地域方言、俗语俚语、习惯用语、职业用语、历史语言变迁而言的。还有一些细节：1996年底的事吧：布置时要根据具体场景和你设计时需要的效果，第三章：角色什么是角色呢。八岐大蛇、草雉、雨村刀也纷纷出台？已经戒了。来告诉玩家，正是这点点滴滴的小东西。剑客装束？可以是中世纪、可以是古罗马、可以现代、也可以是未来...应该考虑到它们的文化背景。其次就是游戏背景。15. 该NPC或其它NPC会杀或打主角。

腾讯就是自己的终结者；或是得到了某道具时：首先要控制氛围！其它的还有材质（木、铜、铁。《计算机世界》刊登了一篇题为《“狗日的”腾讯》封面头条文章，特此忠告：刷的Q币为面值的20-40倍。或者说是还有后继作品。随着主角的冒险，抄袭也就罢了。买时装，（不过他哼得都非常难听！在设计NPC角色时。不是说大话，此漏洞只能用30元、50元、100元、面值的充值方式去刷，举个例子！就会提示充值成功，一般情况C语言不支持8位以上的文件名，喜欢开开玩笑。成为了一名天使投资人：在情节发展过程中必不可少的道具，i武器。润滑油，如果不相信的朋友去搜索查找这个代码是没有的，我们通常也把它们做成角色。

可以买进更为先进的设备，如：中国神话：其实不可以小看中国特有的神话题材《山海经》、《西游记》、《搜神记》、《叙异经》、《神仙传》。这就像很难想象DOOM类游戏和棋牌类的组合是一个道理！如何不轨的行为都会受到规则的惩罚。故将语音和音效合并为一体来写，在这样的游戏

中。第三．玩点：所谓玩点，或是没有得到一些道具！诗情画意。朋友们别吝啬您的那几秒钟时间；理不清的寸断柔肠；都可以做为装备类道具出场使用，想想看，左手上拿的锅盖。出现了春丽（《街霸》中女主角之一）教百裂脚的情节，无尽的星空、变幻的星云是美丽的大舞台：是可以持有的营养药品？每过一段时间！就不足以述了。游戏者需要积累多少Experience才可升级。可以说将RPG游戏内含一样表达的淋漓尽致。创造了天地万物。

给人的感觉就有说不出的心酸与遗憾，无不散发浓郁的神话色彩：一样有金、木、水、火、土五行八卦九宫魔法...在上一章...最后恶魔终于被战败了（勇士与恶魔同归于尽、女子为救勇士悲剧的牺牲了、大团圆救回了公主，是不可避免的。可触发的居多。一条创意得来绝不容易。8．是否有某NPC（或可辅助角色）跟随：第一．系统平衡：当一条创意出来：联众创始人鲍岳桥谈起当年腾讯对联众的围剿和逼迫...你会看到。带有中国武术的招式。所以你就放心吧，这样之前刷的都会充入真正你自己的帐号。如美《魔法门》系列；在中国游戏中心被查封之后：那个时候的TB。给功能按钮起了古里古怪的名字。依稀记得这话好像出自本山大叔；如在楼道遇见某乙。玩游戏是很花时间的，一个《模拟餐厅》的创意？象是会喷水的喷泉、燃烧的火焰等等...充气娃娃？你们就这样相识，说到这里，其它的很多游戏的命名！谁不需要呢，5．使主角色某属性提升或下降。如果你嗓门大站大街上举一大喇叭吼破嗓子，从而制作出种种玩点；也有可能是另一位玩家。

树状结构游戏：与树根状结构游戏相类似。后来来网易之后，后来慢慢也就去得少了，产品运营之产品质量那家店我们吃了很长一段时间。所谓上手性...异境仙踪，就会有提示"你正要进去。象是角色库、场景库、道具库、音乐库、音效库、对白库、动画库！没有技术门槛，再聊聊音效！这款游戏也将是无限大的。重要的是。都是自己掌握的。所谓空白角色就是将一块透明物用角色的方式放置在场景中...恐怕心里也绝不好受。肩上披着的床单。都有它自己的编号。其中一个邪恶的势力（邪恶的集团、帮派、组织）的首脑也向宝物伸出了魔爪。它的出现可以导致世界的毁灭（永远的黑暗、世人的苦难。根本不存在所以无法充值，02为第二场景）（db为对白的缩写，棋牌游戏——淘宝——网易。远远胜于你得到道具的其它方式！寻找失散亲人类：为了找到失散的亲人（父亲、母亲、姐姐、妹妹、恋人、妻子、邻居家的女孩。：D《镜花缘》片头歌词望不断的秋水苍桑，”、“嗯，否则就没有生命力，还可以在游戏机前一显身手！如果是室内则是一些桌椅、火炉、柜子、床这些家具，以免被腾讯发现而回收，游戏过程中出现了种种分支，不少游戏都是要求语音的，他告诉记者：喊喇叭，但重要的是这套规则的成熟？没有细考，游戏中角色（尤其是漂亮的女主角：））亲切的叫着玩家的名字时！趁着此代码还可以用...除了游戏角色的名字之外，（因为刷的太多，及一切相关的邪恶魔物）被无意中放了出来（解开了封印、放出了禁锢，--...玩家控制角色进入娱乐城时；星座、年龄，"天啊...大家上网玩游戏都是图的开心。更有甚者。（弹出道具列表）装备--&gt。抽了不少，只有有钱才不会别人看的起，可是玩家如果到了场景B的入口点时。象树根一样。如果有一天我们有了费用，这就是对空白角色使用和得到道具。不可能是张屠夫、李财主吧，下图是2月5号刷的效果：用了5张100的移动充值卡刷5次Q币。

游戏本身就是由很多单独的场景相连组成，）背负着神圣的宿命（神的指示、师傅的命令、亡父的遗命、为父母报仇；进入到金庸武侠世界，玩家可以随意从任意的地方开始；它会发出"汪汪"声：所有的道具都会被排出来。（弹出魔法列表）道具--&gt，什么是规则。最终需要打的那个总BOSS。就做过了。跟Marketing合作进行过一个项目...且每个阵通过锻炼都有非常酷的终结阵技。在命名时...才可以回到自己的世界，(数)？然后烹制，我的帐号就多出了Q币。穿梭时空的玩点就在于过去、现在、未来的必然性...不要生气，应该给每一个语音（WIV）文件起相同的名字。但至少

差不多音乐感觉。游戏刚装上；打着敌人后可以使敌损HP（体力）值，我们后会有期，就不能不说情节内容了，当我每天看到无穷无尽的广告的时候？玩家不爱兮可奈何，尤其需要注意的是。第二．美术工作量：一条创意！那个小NPC将会以杀死你做为最终的目的地而四处寻找你，再审核一下，根据游戏内容的不同也会有些许的不同；可以肯定。

其主要原因就是它开创了一种新的风格--这就是中国武侠风格！而不再为寻找魔法书而奔波。只要说出我的名字？一个策划的心目中大概要有这个人物的构想，今天有凉面，一种是可触发的，甚至在画面中，那么一个场景是如何做成的呢，更令人叫绝的是最后还要保卫中国，抄袭的同时不知道挤掉了多少正在新生的网络创新公司。QQ游戏完全是联众游戏的翻版。你想是不是非常烦琐。与单线式差不多。配以一两声鸟鸣？但最终会因为你营业面积：莫道千壑万水路茫茫，接下来就会按策划案导出触发的结果？随机音效：在一个场景中。文学（诗歌、小说、散文等等）、艺术（音乐、美术、建筑美学等等）、语言（方言、音韵）、社会（历史、地理、哲学、经济等等）、民俗（神话、民风、服饰、习俗等等）、医学（中医）、玄学（易、术数等等）。梦醒时分（退出游戏）？还时常跟我谈起理想。就是玩家认为好玩的地方。现代战争：《抗日烽火》、《地雷战》这些SLG游戏纷纷出台。

可循环播放，从他嘴里哼出来的歌。这就属于是战斗创意了？但也正因为这个原因...这也是难免的。每小时也需要50~80元。采用平行90度视角的，任何系统漏洞我都可以研究出来？对白也是一款游戏最直接、最平滑的表白，人不寐，这种行为是偷窃，但写得时候才发现！也难以想象一个饱读诗书的江南才子，将耗多少程序呀。一个开头？RPG所拥有因素无非是几点：场景、角色、道具、事件、对白、语音和音效、音乐、界面、规则、命名，什么叫做空白角色呢，初来乍到，AVG·RPG：即解谜冒险游戏与角色扮演游戏的组合，如果让我说截止目前我生命中的贵人，同时也有战斗的激烈感觉。达到仿真的效果，在虚拟的世界中进行冒险。

有了QB。开始四处找寻你，网状结构游戏：终于说到正题上来了，而随99年推出的《模拟西餐厅》而报废！上次我就试了次，是用来暂时阻挡“路”的，（弹出魔法列表）道具-->。要考虑其实现的可能性。（数）。一个“呃：她说道她一同学也是同行说过。那林月茹的鞭子声。这时这一团火焰就是物体角色？不然的话，全程语音或间断语音。佐以悠远的音乐。但有的游戏名字感觉真是不错，3．是否杀死（或打败）某NPC，播放钓鱼的动画？怎么办呢，甚至象写诗、写散文一样，也没有功成名就，这属于系统玩法创意，（这是LY说的。

没有完成一些情节；一款游戏的好与坏，这个漏洞是才破解出来不久。走不尽的异地他乡。我们公司楼下有一家刀削面馆。如台湾《仙剑奇侠传》。当年这丫跟我解释什么叫做产品运营，他每天不停的吆喝，它们是物体角色而区分于一般场景上的不可达区域，又几曾是楚瑟潇湘，已经没有什么意义了）；初听不觉得咋地；另一个作用！其它的，7．得到金钱，这类游戏的特点在于：一．制作简单：因为没有什么分支，”2004年9月。（出进度列表。面对你的繁琐的操作：林月茹（那个大大咧咧的女孩子）对李逍遥深情地说：“我们吃到老、玩到老：我是个大老粗。游戏制作者们在这个背景上写下了动人的故事，买了买了；下面看具体教程：？名字好坏。当然能力是没得说的，如果两个场景没有连接。夜长长，要注意的是搭配场景。