

<<全景探秘游戏设计艺术>>

图书基本信息

书名：<<全景探秘游戏设计艺术>>

13位ISBN编号：9787121106347

10位ISBN编号：7121106345

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：Jesse Schell

页数：391

字数：704000

译者：吕阳,蒋韬,唐文

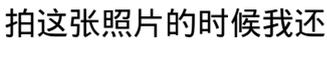
版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<全景探秘游戏设计艺术>>

### 前言

大家好啊！  
进来，快进来！  
你们真让我吃惊——我不知道你们今天会来看望我。  
非常抱歉，因为我刚刚还在写东西，所以我这里有些凌乱不堪。  
好吧，让我们赶紧切入主题吧，我们来看看从哪里开始呢？  
噢，那就从介绍我自己开始吧。

我叫杰西·谢尔，是一个非常热爱游戏设计的人，这就是我的照片：拍这张照片的时候我还很小。

但自从照了这张照片以后，我做了很多与众不同的事情。  
比如，我当过马戏团的专职杂技演员，还做过作家、喜剧演员和魔术师的学徒。  
我曾在IBM和贝尔通讯研究所担任过软件工程师。  
当我在迪士尼工作的时候，设计和开发过交互式主题乐园项目及大型多人在线游戏。  
之后，我创立了自己的游戏工作室，同时还成为了卡内基梅隆大学的教授。  
但是当别人问我是做什么的时候，我总是会说，我是一名游戏设计师。

我之所以提起这些陈芝麻烂谷子的事，是因为在这本书的很多地方，我都会引用过往的经历来进行说明和解释，我在书中列举的这些例子都是我曾经经历过的那一堂生动的游戏设计课。  
也许你会觉得这听起来让人吃惊，游戏设计怎么会和我的生活有关呢？  
但是过不了多久，当你在继续读这本书的时候，你就会慢慢地发现游戏设计是如何和你的生活经历紧密相连的。

## <<全景探秘游戏设计艺术>>

### 内容概要

撬开你脑子里的那些困惑，让你重新认识游戏设计的真谛，人人都可以成为成功的游戏设计者!从更多的角度去审视你的游戏，从不完美的想法中跳脱出来，从枯燥的游戏设计理论中发现理论也可以这样好玩。

本书主要包括：游戏的体验、构成游戏的元素、元素支撑的主题、游戏的改进、游戏机制、游戏中的角色、游戏设计团队、如何开发好的游戏、如何推销游戏、设计者的责任等。

本书适合任何游戏设计平台的游戏设计从业人员或即将从业人员，甚至游戏玩家。

## <<全景探秘游戏设计艺术>>

### 作者简介

Jesse Schell 是卡耐基梅隆大学娱乐技术中心（Carnegie Mellon University's Entertainment Technology Center）的教授，他讲授游戏设计并主持若干研究项目。他也是Schell Games公司的CEO，该公司是匹兹堡地区最大的视频游戏工作室。他之前担任过迪士尼幻想虚拟的创意总监、国际游戏开发者协会的主席，还当过专业的杂技演员。2004年他被麻省理工学院评为世界100位青年创新者之一。

## &lt;&lt;全景探秘游戏设计艺术&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 上帝在第7天创造了游戏设计师 魔法咒语 游戏设计师需要具备怎样的技能呢? 最重要的技能 5种倾听类型 关于天赋的秘密第2章 游戏设计师创造的体验 游戏并不是体验 游戏是特殊事物吗? 实现白日梦的3个实用方法 心理学 人类学 设计学 自省:作用、风险和练习 风险1:自省可能导致关于现实的虚假结论 风险2:我们自身感觉真实的东西在别人看来未必是真实的 解析你的感受 击败海森堡 分析记忆 二次经历 偷偷地看几眼 静静地观察 核心体验 你所感受到的东西都是真实的第3章 体验来自于游戏 一个关于定义的激昂演说 那么游戏是什么呢? 严格地说,一个游戏究竟是什么? 问题解决101 我们劳动的成果第4章 构成游戏的元素 小游戏是由什么组成的? 四个基本元素 皮肤和骨骼第5章 元素支撑的主题 纯粹的游戏 统一的主题 共鸣 回到现实第6章 游戏始于一个创意 灵感 问题陈述 如何睡觉 你安静的伙伴 潜意识提示#1:集中注意力 潜意识提示#2:记录你的想法 潜意识提示#3:管理它的欲望(审慎的) 潜意识提示#4:睡眠 潜意识提示#5:不要太较劲 潜意识与每个人之间的关系因人而异 15个头脑风暴的基本提示 头脑风暴提示#1:书写答案 头脑风暴提示#2:书写还是打字? 头脑风暴提示#3:缩略图 头脑风暴提示#4:玩具 头脑风暴提示#5:改变你的视角 头脑风暴提示#6:让自己融入其中.....第7章 游戏在不断迭代中得到改进第8章 游戏为玩家而开发第9章 体验就在玩家的思想里第10章 有些游戏元素就是游戏机制本身第11章 游戏机制必须平衡第12章 游戏机制支持谜题第13章 玩家通过交互接口体验游戏第14章 兴趣曲线——游戏体验的判断准则第15章 有一种体验叫做事第16章 玩家通过交互界面体验游戏第17章 故事和游戏在世界中发生第18章 世界中的角色第19章 世界包含着空间第20章 世界的美学定义了世界的观感第21章 多人游戏第22章 玩家群体的社区第23章 设计师通常和团队一起工作第24章 团队有时用文档交流第25章 用游戏测试来制作好游戏第26章 团队用技术创造了一个游戏第27章 你的游戏有个客户第28章 设计者向客户推销第29章 设计者和客户都希望游戏能赚钱第30章 游戏改变他们的现象第31章 设计得的责任第32章 每个设计者都有动机

## &lt;&lt;全景探秘游戏设计艺术&gt;&gt;

## 章节摘录

在我们讨论之前，必须首先彻底搞清一个概念——游戏并不是体验。

游戏是产生体验的载体，但游戏并不是体验本身。

对于很多人来说，这个概念确实很难理解。

禅宗曾经直接谈到过这个问题：“如果在森林中，有一棵树倒下了，周围没有一个人能够听到大树倒下的声音，那么大树倒下时发出声音了吗？”

这可能是一件司空见惯的事，但它恰恰是我们要讨论的东西。

如果你对于“声音”的定义是空气的分子振动，那么刚才那个问题的答案就是肯定的，大树倒下时确实发出了声音；但如果你对“声音”的定义是听觉的体验，那么答案就是否定的，由于那棵大树附近没有人，所以在它倒下时并没有声音。

作为游戏设计师，我们并不关心那棵大树本身，以及它究竟是如何倒下的，我们只关心听到它倒下的那种体验。

所以，大树只是一种道具或一种手段，但如果周围没有人听到它倒下，那么它就不值得我们去关心了。

。

游戏设计师只关注游戏中看起来真实的物体。

玩家和游戏都是真实的，但体验却是虚构的，游戏设计师的水平正是由这种虚构体验的品质来决定的，这正是人们玩游戏的根本原因。

如果我们能够凭借一些高科技的魔法，在不依赖底层媒介的情况下，就能为人们直接创造体验——不使用游戏纸板，不使用计算机，也不使用显示器，我们也许真能做到。

这正是“人工现实”技术展现给人们的梦想，它能够不受媒介限于的方式将体验直接传递给人们。

它是一个美丽的梦想，但是并不真实。

我们并不能摆脱媒介而直接创造体验。

也许在遥远的将来，技术的使用已经达到了难以想象的程度，这个梦想也许就会实现。

这个梦想就留给时间来告诉我们吧。

但就我们目前所处的情况来看，我们所能做的只是创造各种人造元素（如规则的设定、游戏纸板、计算机程序等），以此使玩家与之交互的时候可以产生某些类型的体验。

以上所述的问题，就是让游戏设计变得异常困难的原因。

我们所遇到的问题，就等同于在一个玻璃瓶子里面造船，我们被远远地隔离在了真正要去努力创造的事物之外。

我们创造了一件玩家能与之交互的物品，然后便祈祷玩家在交互的过程中喜欢物品所带来的体验。

我们从没真正地看到我们工作的结果，因为它是由别人经历的体验，而且这是一种最终也无法分享的经验。

## <<全景探秘游戏设计艺术>>

### 媒体关注与评论

严谨地阐释了如何能够制作让人们喜爱的游戏，以及如何高质量地将游戏快速变为客户和发行商面前的实物。

本书吸取了米开朗基罗的智慧，循序渐进地融入具体的游戏设计法则和微妙的心理学技巧，你会看到它们以一种惊奇的方式相互产生着作用。

潜意识的催化剂：身旁准备一叠即时贴，记录下所有的游戏创意，当你读到它们时，这些创意就会在你的脑中萌芽。

——KYLE GABLER，游戏设计师（2D Boy的创立人，制作了《World of Goo》） 任何博大精深的艺术其实总能映射于简单平常的感官和逻辑，轻松地阅读本书，你将从简单平常的角度，映射和理解游戏设计的无限魅力

——丁雪松，Gameloft高级制作人、高级游戏设计师，Designer of Brain Challenge 2 iPhone 本书作者 Jesse Schell 经历丰富，曾担任过杂技演员、作家、戏剧演员、魔术师、软件工程师，为迪士尼设计过游戏，自己创办工作室开发过游戏，还成为了著名的卡内基梅隆大学教授。

由此，作者不仅能全景探秘透视游戏设计中需要注意的各种问题，并系统总结出100条Lens供读者参考。

本书既可以作为初学者的入门指南，也可以作为资深设计师的案头工具书，值得推荐。

——张国良，上海交通大学媒体与设计学院院长 Jesse Schell 集其多年游戏设计和教研的功力，著就这本堪称经典的图书，值得专业和业余游戏设计师常备于案头或枕边来时时品读回味。

书中Lens的概念更是十分实用。

本书于2008年获得《游戏开发者》杂志评选的前线奖乃是实至名归。

——沙鹰，曾在JAMDDAT Canada、上海育碧、EA Canada和EA中国任职，现任腾讯QQ游戏开发主管 这无疑是我在游戏设计领域所见过的最全面和最实用的一本书。

——WILL WRIGHT，《虚拟人生》、《模拟城市》和《孢子》的设计师 Jesse精心制作了一个极佳的游戏设计资源，它不但能让积极进取的开发新人获益，而且也同样适合游戏产业中拥有丰富经验的老手。

我强烈推荐此书！

——CLIFF “CLIFFYB” BLESZINSKI, Epic Games的游戏设计师，《虚幻竞技场》的开发者 这是一本无论对于新手还是老手来说都具有启发性和实用性的书。

——BOB BATES，游戏设计师，Legend Entertainment的创建人 Jesse具体化了多学科融合的规则，扩展了各个学科的发展潜力，并为产业和学术界创造了新的理论和机会。

Jesse就是娱乐产业的爱因斯坦。

——MK KALEY, 迪士尼公司设计师 其中驾驭潜意识的创新力的章节，更是以一种深刻和令人欣喜的写作手法完成。

这无疑说明了，Jesse Schell不只是了解他所撰写文字背后的理论，他也已将这些理论付诸实践并不断打磨技术手法直至完美。

这是一本任何一个对于交互式设计甚至是创意过程感兴趣的人都必须阅读的书。

——NOAH FALSTEIN，游戏设计师，Inspiracy公司总裁

## <<全景探秘游戏设计艺术>>

### 编辑推荐

任何人都能掌握的游戏设计原理——不需要具备任何技术基础。

《全景探秘游戏设计艺术》将向你展示在各种游戏中所蕴含的相同的心理学原理，这些原理也同样是制作顶级视频游戏所不可或缺的。

优秀的游戏设计始于你从许多不同的视角或提出大量不同的问题去审视你的游戏。

游戏设计就是要遍历秀那些不寻常的地带，这《全景探秘游戏设计艺术》将带给你100个Lens——100组深刻的问题，帮助你制作出更好的游戏。

这些问题来自很多不同的领域，如心理学、建筑学、音乐、视觉设计、电影、软件工程、主题公园设计、数学、写作、谜题设计及人类学。

任何阅读此书的人都会由此激发灵感而成为更好的设计师，并且会理解如何才能成为优秀的设计师。

《全景探秘游戏设计艺术》特色：Jesse Schell在游戏产业中非常知名——曾任国际游戏开发者协会主席和迪士尼备受赞誉的《Toontown Olirle》的设计师。

作者在卡耐基梅隆大学娱乐技术中心研发的设计方法学，其核心成员是因“Last Lecture”而闻名的Randy Pausch博士。

散布在全书中的100个Lens，是100组问题，每个问题都是-种审视游戏的方式，这些问题可以激发游戏创作灵感。

全书详细且实用的说明，教你设计能享誉世界的游戏。

顶级游戏设计师的设计解码，游戏设计者的“思维风暴。

” Jesse Schell的新书《全景探秘游戏设计艺术》是以大师的视角来阐述游戏设计的一部极佳的作品

。Schell先生是极少有的一类人：不但是一位有才华的教师，而且也是一位天赋与成就并举的游戏设计师。

这部书映射出了Jesse在观点表达上的清晰和缜密，同时也反映出了他作为一名游戏设计大师所具有的学识。

我已经在美国、德国和新西兰的许多演讲和课程中引用过该书，并将其视做无价之宝推荐给任何一个对游戏设计感兴趣的人。

《全景探秘游戏设计艺术》以一种通俗的和引人入胜的阐述方式，恰到好处地混合了宝贵的知识和深刻的见解。

<<全景探秘游戏设计艺术>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>