

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

图书基本信息

书名：<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

13位ISBN编号：9787121224461

10位ISBN编号：7121224461

出版时间：2014-3-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王世颖

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>

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

内容概要

《人本游戏——游戏让世界更美好》是一本游戏人文专著，它剥开游戏华美的外衣，撕下游戏妖媚的画皮，将游戏的本体裸裎在大家面前。

它从人类起源的角度，从心理学的角度，从社会学的角度，从经济学的角度，从传播学的角度，从美学的角度……全方位、立体化地剖析了游戏和游戏产业，揭示了游戏为什么会有如此大的吸引力，游戏产业为什么会发展得这么快，既批判了游戏行业存在的一些问题，也弘扬了游戏的正能量：游戏对社会安定的正向作用、游戏对玩家心理发育的强化等。

当然，也有最受关注的游戏为什么会让人沉迷，以及如何防止游戏沉迷。

书中没有太多高深的理论，只是用一个个简单有趣的例子深入浅出地去解释，去探讨，分析是什么、为什么、会怎样。

它字字珠玑但又不失活泼俏皮，在带给你新知的同时，还能带给你轻松愉悦的笑容。

只要你玩过游戏，或者想了解游戏，你都可以在本书中收获知识和乐趣。

读过之后，你将一秒钟变身游戏专家，你将成为内行中的内行，这个行业所有的技巧和门道在你眼中将无所遁形。

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

作者简介

王世颖，著名游戏制作人，是中国游戏行业最资深的女性游戏制作人。主持开发过大量单机、客户端网游、页游和手游产品，其中包括《仙剑奇侠传三》等。曾担任中国传媒大学动画学院名誉硕士生导师，负责教授“游戏策划”、“游戏产业概论”课程。曾担任复旦大学软件工程硕士“应用心理学（游戏心理学方向）”课程教师。荣获首届“张江人才”优秀人才大奖。担任第2、3、4届中国优秀游戏制作人评选大赛（CGDA）评委。担任中国游戏开发者大会（CGDC）2009、2010、2011、2013年演讲人，并担任专家顾问团成员。担任2011大中华区VR盟主选拔赛评委。担任2013韩国游戏开发者大会（KGC）演讲人。担任第二届中国国际大学生动画节竞赛单元（游戏类）评委及大师课程主讲人。担任国际交互体验设计大会（IXDC）游戏峰会演讲人及顾问。出版有游戏衍生小说《仙剑前传之臣心似水》。

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

书籍目录

第1章 游戏的前世今生	1
1.1 游戏是一头世纪怪兽	2
1.1.1 游戏：世界第三大国家	3
1.1.2 给游戏一个哲学的定义	4
1.1.3 游戏是人类最本源的发明	5
1.1.4 一句话告诉你什么是网络游戏	6
1.2 600万岁的游戏	8
1.2.1 动物都会游戏，你不会吗	9
1.2.2 游戏已经写入了我们的基因	11
1.2.3 人生三要素：生存、繁衍、游戏	12
1.3 世间万事皆游戏	13
1.3.1 性是一种最本能的游戏	14
1.3.2 人性本恶的游戏	20
1.3.3 游戏无处不在	29
第2章 网络游戏是个虚拟社会	35
2.1 每个网络游戏都是一次投胎	36
2.1.1 人是社会性动物	36
2.1.2 新名字、新人生	38
2.1.3 融入虚拟社会的人群	38
2.2 虚拟社会是什么	45
2.2.1 虚拟社会四大特性	45
2.2.2 虚拟社会的社会关系	48
2.2.3 虚拟社会的表现形式	49
2.3 虚拟社会是玩家的第二生命	50
2.3.1 社会化障碍的网络游戏疗法	50
2.3.2 人们为什么喜爱虚拟社会	53
2.3.3 虚拟社会等于理想社会吗	54
2.3.4 虚拟社会的恐怖谷	56
第3章 游戏为什么让人无法自拔	59
3.1 无聊经济	60
3.2 网络游戏的三个代表	62
3.3 玩家为什么会留在一款游戏中	64
3.3.1 玩家要买什么	65
3.3.2 简单重复，但不厌倦	67
3.3.3 无尽的任务——最不耐烦的吸引力	68
3.3.4 冲突和协作	68
3.3.5 所有权依恋	75
3.3.6 群氓：脑残粉就是生产力	76
3.3.7 刷屏骂人与石崇斗富	78
3.3.8 奖励和惩罚	79
3.3.9 多巴胺——愉悦是一种化学现象	84
3.4 玩家为什么会离开一款游戏VS人们为什么会离开一个国家	85
3.4.1 不患寡而患不公	87
3.4.2 统治者放弃了人民	89
第4章 游戏，第九艺术	91

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

- 4.1 雾里看花世界观 92
 - 4.1.1 玄之又玄世界观 92
 - 4.1.2 寻根探源世界观 93
 - 4.1.3 有容乃大世界观 94
 - 4.1.4 是是非非世界观 95
- 4.2 游戏的中庸之美 97
- 4.3 角色,光影中的美好 99
 - 4.3.1 第一眼的风情 100
 - 4.3.2 名如其人 101
 - 4.3.3 听其言 102
 - 4.3.4 观其行 103
- 4.4 文化,东西方裂变 104
 - 4.4.1 中庸之道和模糊理论 105
 - 4.4.2 东北乱炖和佛跳墙 107
- 4.5 游戏的死亡美学 108
 - 4.5.1 死亡的因果 110
 - 4.5.2 死亡之美 112
- 4.6 你看,你看,游戏的脸 115
 - 4.6.1 微笑的力量 115
 - 4.6.2 心灵的窗户 116
 - 4.6.3 第一眼的风情 117
- 4.7 梦中婚,网络游戏的婚姻系统 119
 - 4.7.1 网络游戏婚姻满足了什么 119
 - 4.7.2 假婚姻,真成本 120
 - 4.7.3 在网络游戏中过家家 121
 - 4.7.4 厂商也爱梦中婚 122
- 4.8 Gal game,爱,还记得吗 124
- 4.9 NPC,那些在游戏中永远等待的人们 125
- 4.10 梦幻如真,角色扮演游戏 128
- 4.11 Q版的幼态情结 129
- 4.12 维度与视角 131
 - 4.12.1 男女大不同 131
 - 4.12.2 为什么会晕3D 132
 - 4.12.3 视角之殇 133
- 4.13 冷热媒介论游戏 134
 - 4.13.1 麦克卢汉如是说 135
 - 4.13.2 游戏媒介的清晰度 136
 - 4.13.3 过热媒介的逆转 138
 - 4.13.4 游戏媒介中蕴含的信息 139
- 4.14 且从电影看游戏 140
 - 4.14.1 尽人事,听天命 141
 - 4.14.2 欲练神功,引刀自宫 142
 - 4.14.3 即使自宫,未必成功 143
 - 4.14.4 我认真,我自豪 144
 - 4.14.5 十年一剑,刹那芳华 145
 - 4.14.6 你不是一个人 146
- 第5章 好游戏好在哪 147

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

- 5.1 节奏感, 大作的标志 148
- 5.2 唯快不败 150
- 5.3 为小白服务 151
- 5.4 别让游戏玩人 152
 - 5.4.1 语言凌虐系的SM女王 152
 - 5.4.2 虐待动物的疯狂医生 153
 - 5.4.3 天威难测的黑暗暴君 154
 - 5.4.4 蛮不讲理的小恶魔 155
- 5.5 游戏性迷思 157
 - 5.5.1 从人性说开去 157
 - 5.5.2 盒子里的糖球 159
 - 5.5.3 回归感性 161
- 5.6 好游戏的N个评判标准 162
 - 5.6.1 叫好又叫座 162
 - 5.6.2 灰姑娘的水晶鞋 162
 - 5.6.3 评奖的含金量 163
 - 5.6.4 让时间说话 164
 - 5.6.5 和绘画艺术相比 165
 - 5.6.6 专家的判断 165
 - 5.6.7 集体的智慧 167
 - 5.6.8 该死的统计学 167
- 5.7 游戏的终极形态: 平衡的系统 168
 - 5.7.1 有多少平衡的系统可以重来 169
 - 5.7.2 系统如花序 170
 - 5.7.3 优势策略的平衡 171
 - 5.7.4 狐狸分饼 172
 - 5.7.5 平衡的自由度 174
 - 5.7.6 模糊理论 175
 - 5.7.7 系统的花道 176
 - 5.7.8 游泳池的水 177
 - 5.7.9 一分为二, 化解冲突 178
- 第6章 谁都可以做游戏 180
 - 6.1 游戏的工序 181
 - 6.1.1 做个什么样的游戏呢 181
 - 6.1.2 好玩不好玩, 策划来决定 182
 - 6.1.3 能玩不能玩, 程序起作用 182
 - 6.1.4 好看不好看, 美术说了算 183
 - 6.1.5 其他小同伴们 183
 - 6.1.6 谁来卖游戏 184
 - 6.2 从美女穿衣看游戏投资 184
 - 6.3 内行投资和外行投资 188
 - 6.4 一款游戏怎样才算“完成” 189
 - 6.5 开发和运营的寓言 191
 - 6.6 我该怎样了解你, 我的用户 192
 - 6.7 人民需要枪稿, 枪稿服务人民 195
 - 6.8 玩家要的是“能玩”, 制作人要的是“好玩” 197
 - 6.9 游戏开发的陷阱 199

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

- 6.9.1 做自己喜欢的游戏 199
- 6.9.2 走失在创意的迷宫 200
- 6.9.3 不熟悉的题材在招手 202
- 6.9.4 想进所有的天堂,却下了所有的地狱 203
- 6.9.5 我有一个很好的想法 204
- 6.10 游戏策划的自我修养 205
 - 6.10.1 玩游戏 205
 - 6.10.2 智力 206
 - 6.10.3 说人话 207
 - 6.10.4 共情 208
 - 6.10.5 多线程 209
 - 6.10.6 搜商 210
 - 6.10.7 视域 211
- 第7章 游戏是个大金矿 212
 - 7.1 无本万利的虚拟商品 213
 - 7.1.1 商品的心理附加价值 215
 - 7.1.2 从卖时间到卖道具 216
 - 7.1.3 文字:一秒钟变高帅富 218
 - 7.1.4 看上去很美+看上去很贵 220
 - 7.1.5 平民的奢侈品 222
 - 7.2 免费!
免费!
还是免费!
223
 - 7.3 游戏商城:乌托邦的垄断超市 224
 - 7.4 体验经济:实体与虚拟的交界 226
 - 7.5 赌博、抽奖、开箱子 227
 - 7.6 交易成本最低 229
 - 7.7 宅经济与干物女 230
 - 7.8 上帝爱两头,放弃中间 233
 - 7.9 吝啬者的游戏 234
- 第8章 游戏之危机 236
 - 8.1 同质化之殇 236
 - 8.1.1 网络游戏复印机 237
 - 8.1.2 同质化是谁的菜 240
 - 8.1.3 同质化的善与恶 243
 - 8.1.4 如何打破同质化 244
 - 8.2 谁来为创意买单 249
 - 8.3 两种创意 250
- 第9章 游戏正能量 252
 - 9.1 世界小时,我最先小;世界老时,我最后老 255
 - 9.2 尽管妖魔,我自快乐 257
 - 9.3 越落魄,越娱乐 258
 - 9.4 假如明天网络游戏消失 260
 - 9.5 网络游戏的和谐社会 262
 - 9.6 关于魔兽的社会学观察笔记 264
 - 9.7 严肃游戏 265

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

9.8 未来游戏 268

后记 270

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

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>