第一图书网, tushu007.com

<<日本游戏制作理念初探>>

图书基本信息

书名：<<日本游戏制作理念初探>>

13位ISBN编号：9787546127521

10位ISBN编号：7546127521

出版时间：2012-4

出版时间：黄山书社

作者：陶学

页数：317

字数：200000

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

前言

导读与凡例全书一共有七篇。
前六篇各以一位游戏人为主，比较详细；第七篇则将四位游戏人集合到一起写，稍许简略。
这些游戏人在书中的详略与出场顺序并非是某种排名的结果，而是基于写作与阅读的各种考量所定。
还需要特别说明的是，没有写进去的日本游戏人，并不代表我不认可他们，也不代表他们比写进书里的人差，只是因为资料和写作能力等各种原因，致使我暂时只能写这些众多优秀游戏人中的一部分。
第一篇是《宫本茂》。
宫本茂是世界公认的游戏制作大师，三十多年以来，他不仅是方向上的指路人，也是道路上的开拓者。
因此在介绍他的同时，三十多年的游戏史也自然而然地呼之欲出-这对全书的阅读是很有帮助的，所以我把他作为开场第一人，并在介绍他的时候附之以较多注解，方便读者更好地了解。
每一篇的第一章（第七章的第一节）都是游戏人的“略传”。
因为要了解这个人的游戏制作理念，首先得先去了解这个人。
这个人有没有本事、有没有作品、有没有成绩，是我们关注他理念的前提。
一无所有的话，他的理念恐怕也就没什么值得注意和研究的了，空中楼阁式的理念并不值得我们去浪费时间。
简单来说，可以把略传作为其理念是否有价值的 “证据”。
“传记”的话，杂志上和网络上有很多，很多都比我写得好，所以我选择了和他们不同的写作方式。
我在描述他们的生平时，尽量以“理念”为线索去展开：对制作理念的形成、影响和演变，以及它们所串联起来的历史，我一般会写得比较详细，而对于生活中的轶事、生涯中的波折，我一般会写得比较简略，这也是为了向本书的写作主旨靠拢。
从每一篇的第二章（第七章的第二节）开始，是我对游戏制作理念的初探，是本书的核心内容。
第一篇第二章的《有趣主义》是写得最早的，是我第一次有系统地为游戏人整理制作理念。
第三章《“宫本茂箱庭理论”的初步研究》虽然用到了“心理学”的一些概念，其实根本没什么深奥的，我只是很简单地为这个理论的研究开了个头。
第四章《生活游戏化》中介绍的理念，我个人认为对游戏从业者的思维训练会有帮助。
第二篇是《名越稔洋》。
写这部书，一定程度上也是受到了在《电子游戏软件》上连载的《名越武艺帖》的启发。
也是因为读了《名越武艺帖》，让我形成了以游戏人为单位去研究制作理念的构想，因此我把他特别放到第二篇。
第二篇第二章《游戏的定义》和第三章《开发游戏的态度》所论述的都是制作游戏时比较基础的内容，所以我把它们放在了全书较为靠前的位置。
第三章《〈如龙〉如何表现“文化”》和第四章《关于制作人的思考》对于领导开发项目的从业者或许有点帮助。
该篇大部分内容都是基于对《名越武艺帖》的解读而写的-有用的资料比较多，所以写起来比较顺手，这也是把名越稔洋放在第二篇的原因之一。
第三篇是《小岛秀夫》。
小岛秀夫和宫本茂一样，都是影响力横跨东西的伟大游戏人，所以也花了比较多的篇幅去介绍他。
第三篇第二章《有趣以上》并不是反对《有趣主义》，可以说是一种补充，反映了小岛秀夫更深层次（游戏以上）的制作思考。
第三章《“游戏电影化”与“电影式游戏”》试图通过对小岛秀夫理念的解读来改变人们关于“电影”与“游戏”的一些看法。
第四章《把不可能变为可能》是一篇小岛秀夫演讲的札记，从中可以了解到一些小岛秀夫的思维方式。
第四篇是《铃木裕》。

关于铃木裕的资料我所能收集到的并不多，可能因为他已是褪了色的历史人物，所以现在人们对他的关注不是很高。
但在第四篇第一章《游戏史的一个开拓者》中，足可以了解到他是多么伟大的游戏人。
我试图用这一篇来让不熟悉他的人认识他、让熟悉他的人记住他。
当然，要记住的不该仅是其人，还有他的理念。
第二章《开发游戏的目的与方向》或许可以给技术至上的游戏从业者带去一些反思。
第五篇是《坂口博信》。
坂口博信是把日本RPG带向世界的人，本篇试图从中找出其成功的理念所在，也尝试为他的一些失败找出原因。
第五篇第二章《制作角色扮演游戏的一些思考》虽然是在较少的资料中整理出来的，但对一些热爱或制作角色扮演游戏的人，或许也会有意想不到的启发。
第六篇是《三上真司》。
我很欣赏三上真司的个性，但个性之外，他的游戏制作理念也很值得我们关注。
第六篇的第二章《游戏对比度与画面处理》是基于三上真司的作品来引述的-就介绍理念的方式来讲，我认为这是最好的一种。
在第三章《纯粹的游戏创作者》中，我试图把三上真司做游戏的精神展现给读者，这种精神在游戏业界是不可多得的。
第七篇介绍了四个游戏人和他们的理念。
第七篇第一章《让所有玩家都快乐的樱井政博》介绍了樱井政博在制作游戏时如何用“无我”的方式为玩家创造快乐。
第二章《神谷英树-进化动作游戏》通过归纳神谷英树的一些想法期望能给动作游戏的制作带来一点启发。
第三章《高端战斗机板垣伴信》的主角板垣伴信虽然也是一个个性鲜明的人，但和三上真司一样，他也有自己独到的理念。
第四章《稻船敬二-“游戏是商品”》是为了从稻船敬二的理念中找出真正的“游戏商品论”而特别去写的。
我认为这方面的思考对游戏制作也是非常重要的。

内容概要

《日本游戏制作理念初探》是一本介绍和研究日本游戏制作理念的书。
在介绍中研究，使它免不了因走向普及化而略欠深度，又因为能力有限，所以笔者只能在书中做到“初探”的程度。

《日本游戏制作理念初探》旨在为中国游戏业界的发展提供一点制作理念上的思考和启发。
我国不缺技术上的理论，但是开发上的理念却少之又少--我们从没认真地去学习过外国优秀的游戏制作理念，所以我们的游戏在本质上还是“西餐叉子吃人肉”笑话的翻版。

理念不是一朝一夕就能搞懂的，改变业界现状也不是一蹴而就的事，这将是一个极为漫长的过程，过程中有引进、传播、研究、讨论、验证……笔者能力有限，只希望能用此书为这个过程播点种，种子来自日本优秀的游戏制作者，他们是：宫本茂、名越稔洋、小岛秀夫、铃木裕、坂口博信、三上真司、樱井政博、神谷英树、板垣伴信和稻船敬二。
在书中，他们的业界生涯和制作理念，将一一向读者呈现，使读者开阔眼界、了解业界，在参考和对比中，发现他们的相同与不同，然后从中获得启发与领悟。

虽是初探，也免不了会有点“学术”式的阅读难度，恐怕还需要一点基本的游戏常识，望请读者耐心读之。
有志于创造游戏者，一定能从本书的“初步探究”走向他的“深入研究”。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

陶学，1983年生。
从小喜欢玩游戏，长大向往做游戏。
虽有过短暂的从业经历（游戏企划），但最后发现自己更适合搞理论工作，于是退而著书，想用另一种方式为中国游戏业的发展尽点微薄之力。

<<日本游戏制作理念初探>>

书籍目录

导读与凡例
第一篇：宫本茂
第一章：游戏作家
第二章：有趣主义
第三章：“宫本茂箱庭理论”的初步研究
第四章：生活游戏化
第二篇：名越稔洋
第一章：略传
第二章：游戏的定义
第三章：开发游戏的态度
第四章：《如龙》如何表现“文化”
第五章：关于制作人的思考
第三篇：小岛秀夫
第一章：游戏监督
第二章：有趣以上
第三章：“游戏电影化”与“电影式游戏”
第四章：把不可能变为可能
第四篇：铃木裕
第一章：游戏史的一个开拓者
第二章：开发游戏的目的与方向
第五篇：坂口博信
第一章：最终幻想之父
第二章：制作角色扮演游戏的一些思考
第六篇：三上真司
第一章：略传
第二章：游戏对比度与画面处理
第三章：纯粹的游戏创作者
第七篇：其他游戏人
第一章：让所有玩家都快乐的樱井政博
第二章：神谷英树--进化动作游戏
第三章：高端战斗机板垣伴信
第四章：稻船敬二--“游戏是商品”

章节摘录

版权页： 宫本茂在制作游戏时，最注重游戏本身是否“有趣”，对他来说，难度、角色、画面，甚至是bug，都要和趣味性联系起来，如果游戏玩起来无趣，即使再怎么符合“常理”的制作都要被修正甚至推翻。
因早年喜欢玩《超级马里奥兄弟》并深受其影响的缘故，小岛秀夫一直是宫本茂的崇拜者①，他第一个游戏企画案《LostWorld》中所设计的内容就充分表达了对《超级马里奥兄弟》的敬意。
因此，小岛秀夫自然也很认同宫本茂的“有趣主义”，这在他对待高清画面的态度上可以看出来：我们并不像人们说的那样期待HD，我本人对HD毫无兴趣。
画面多漂亮我们并不在乎，为了突出游戏气氛，我们有时甚至会故意让画面显得很脏。
意思就是让画面为游戏服务，而不是反过来。
这不正是广义的有趣主义吗？
小岛秀夫对“游戏的趣味性”的基本看法是：就是要达到“在玩的瞬间就要觉得有趣”这一点。
这个有趣的瞬间会在脑海里形成一段连续的故事…… 也就是“有趣”要直接和持续。
他是怎么做的呢？
以《MGS》为例，小岛秀夫谈到了他怎样制造动作游戏的乐趣：ACT游戏最重要的就是玩家与游戏主角的“一体感”，让玩家有“自己就是游戏中的主角”的感觉。
所以，必须得有一定难度，如果这仅仅只是AVG的话，只要瞄准、射击就可以简单地打倒敌人-虽然我认为这样也不错，但似乎就不能感受到这款游戏的新意了呢。
打个比方，我能够从两米高的地方跳下去，这就是我的能力。
但如果现在忽然叫我从25米高的地方跳下去，那即使是我硬着头皮跳了，也不会感到有趣吧？
因此，这就必须经过无数次的练习之后才真的能够从这么高的地方往下跳。
我想这就是ACT游戏有趣的地方吧。
在MGS中，与BOSS战基本上是可以无限接关的，在每一次失败之后总结经验，找出打倒BOSS的正确方法，这样游戏的难度就会慢慢下降的。
我们想到了这一点，因此就用这种无限续关的方式在无形中降低了游戏的难度。
他的做法是让玩家的实力在无限续关中渐进地成长，用经验来适应难度的变化-“持续的有趣”便在这个适应过程中得以体现。
《MGS》系列作为游戏当然是很有趣的，但“有趣”并不能概括这个游戏的全貌，小岛秀夫把“有趣以上”的东西也带给了玩家，他与宫本茂在理念上的不同之处便在于此。

编辑推荐

《日本游戏制作理念初探》将宫本茂、名越稔洋、小岛秀夫、铃木裕……它们的业界生涯和制作理念，一一呈现。

第一图书网, tushu007.com

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