

<<世界游戏制作大师>>

图书基本信息

书名：<<世界游戏制作大师>>

13位ISBN编号：9787811274318

10位ISBN编号：7811274310

出版时间：2009-5-1

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：李浩

页数：302

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>

## <<世界游戏制作大师>>

### 内容概要

《动画馆》系列丛书试图囊括与动画相关的所有领域的内容，比如说正在撰写的《“怪”谈——日本动漫文化中的传统妖怪》等专著。

之所以做这件事是因为我一直认为，仅仅把动画自己那点事儿弄明白对动画艺术与产业的长期发展远远不够，必须搞明白与动画貌似无关却又有着千丝万缕联系的其他艺术门类与产业状况，才能使中国动画真正强大起来，例如动画和玩具、动画和漫画、动画和电子游戏、动画和儿童文学、动画和电视等等。

只有把这些兄弟艺术门类与产业链的历史、特点、运营模式、成功经验、代表人物、经典案例以及它们与动画的关系研究透，动画艺术与产业才能立体与清晰。

## <<世界游戏制作大师>>

### 作者简介

李浩，1982年生于江苏省徐州市，2005年毕业于中国传媒大学设计艺术学专业，获得硕士学位，现在奥美互动北京（Ogivy One Beijing）工作，任交互设计师。

## &lt;&lt;世界游戏制作大师&gt;&gt;

## 书籍目录

主编的话 第1章 游戏制作人概论 第一节 什么是游戏制作人 第二节 游戏制作人在游戏开发中的意义 第三节 培养中国自己的游戏制作人 第四节 游戏制作大师的选择标准 第2章 宫本茂 第一节 生平简介 第二节 代表作品 梦幻的童话世界——《超级马里奥》系列 来自内心的感动——《塞尔达传说》系列 掀起掌上的娱乐风暴——《任天狗》系列 第三节 游戏制作理念总结 第四节 附录 附录1 宫本茂的主要作品 附录2 任天堂大事年表 第3章 PC游戏教父——席德·梅尔(Sid Meier) 第一节 生平事迹 第二节 代表作品 79 电脑上的历史巨作——《文明》系列 第三节 游戏制作理念总结 第四节 附录 附录1 席德·梅尔作品表 附录2 席德·梅尔自述 附录3 《文明2》主设计师席德·梅尔的学生布莱恩·雷诺德谈电脑游戏行业 附录4 席德·梅尔访谈 第4章 让玩家成为上帝的人——威尔·莱特(Will wright) 第一节 生平事迹 第二节 代表作品 模拟经营游戏的开山之作——《模拟城市》系列 电脑空间里的第二人生——《模拟人生》系列 你就是上帝——《孢子》 第三节 游戏制作理念总结 第四节 附录 附录1 模拟系列游戏大事记 附录2 《造梦机器》 附录3 关于《模拟人生》制作的采访 第5章 幻想的编制者——坂口博信 第一节 生平事迹 第二节 代表作品 如梦似幻的角色扮演游戏——《最终幻想》系列 第三节 游戏制作理念总结 第四节 附录 附录1 坂口博信访谈录之一 附录2 坂口博信在GDC的访谈 第6章 三维技术的弄潮天才——约翰·卡马克(John Carmack) 219 第一节 生平事迹 第二节 代表作品 ..... 第7章 游戏界的电影天才——小岛秀夫参考文献后记

## &lt;&lt;世界游戏制作大师&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：在镜头的运用手法上，坂口博信更是将其电影化的创作思想诠释到空前高度。为表达游戏人物当时焦躁无助的心情，坂口博信采用一种横向无序移动的平行视角，这个场面后来被许多游戏制作学校收录为示范教材。

另外，游戏一开始的几组镜头也让人难忘。

借助SFC微薄的三维能力，蒂娜和两个士兵驾驶魔导甲，在风雪中前进，伴随磅礴中又略显悲伤的主题音乐，气氛被渲染得非常到位，这种视听语言也是坂口博信的标志。

在游戏系统上，《最终幻想6》第一次引入了手动输入组合键的特技（《最终幻想8》的赛尔特技由此而来），玩家通过一系列指令发动连续攻击，使得RPG也有了类似于FTG的爽快感。

游戏中召唤兽数量达到了惊人的27个，要想全部收集是要花一定的时间的，不过播放召唤兽的动画带给付出努力的玩家们的成就感也是无法用语言形容的。

《最终幻想6》的重要分支情节也是系列中第一次出现的，有些关键情节会有选项给予选择，影响着游戏最后的战斗和演示画面。

游戏中有着数不清的秘密，需要人们慢慢发掘，至今仍有一些悬疑为人所研究讨论，比如隐藏的怪物等等。

为了进一步迎合大众，在坂口博信的主张下本作大幅度简化了该游戏的战斗系统，其职业系统远不如前作那么个性鲜明，玩家只需要按照固定的模式组合技能便能很轻松地通关（装备同时使用两种武器的源氏之手+盗贼之小手和连续四次物理攻击的魔石）。

这种弱化职业的设置之后的《最终幻想7》中更是被贯彻得淋漓尽致。

有一些玩家抱怨游戏难度实在太低，事实上这也是坂口博信理念的延伸，相对于不少以战斗为卖点的游戏，《最终幻想6》更主张体验一部曲折的电影，这种理念也使得《最终幻想》在国外的市场获得了认可，因为，毕竟电影作为一种艺术形式已相当成熟并且被广泛认可了，后来界定的较少接触游戏的所谓“Light User”用户群，早在此时就已经引起了史克威尔的重视。

## <<世界游戏制作大师>>

### 后记

能在这个充斥着浮躁的社会中坐下来，写一本关于游戏制作人研究的书，对我来说不啻是一种恩赐。从小就喜欢游戏，第一次买回任天堂红白机抱在怀里自豪地踢开家门的情景至今历历在目。

自那一刻起，我就和游戏结下了不解之缘。

成长之路，都伴着游戏。

现在动动模拟器玩玩FC，就忆起小学时光；看到《最终幻想7》的补完计划，就想起初中和朋友们彻夜通关。

一个游戏，就是人生的一个片段。

真的，有时候感叹自己所生环境之好，从计算机的诞生到电子游戏开始改变一代人的生活娱乐方式，只用了短短几十年时间，这个客观的存在也决定了这是个奇迹辈出的时代：有那么多充满创意的游戏作品问世，有那么多游戏业内的风云事件让我们唏嘘，有那么多大师级的人物注定将成为一个时代的注脚。

成书时，看着这些谈不上华丽的词藻、谈不上严谨的观点，自己也有一些遗憾，但是，对于这个过程带给自己的收获，我真心希望能与各位爱好游戏的读者，一起分享！

感谢的人：我的父母——虽然小时候无数次把我从游戏机厅揪出来，但是依然支持我的爱好；我的女友——依然还在为游戏和陪她的时间苦恼，在此要对她说声抱歉；薛燕平老师、冬妮编辑——没有他们的帮助和鼓励，这本书上的文字只能停在脑中；苏雨、吴江、胡春贺、常青、张楠、戴楠、张洁、黄墨樵等朋友——一直以来的好玩友，在每一游戏领域都有研究，对我的书非常有帮助；王斐、杨淼——真正懂游戏、爱游戏的大孩子，术业有专但也和游戏融会贯通，在本书的逻辑结构等方面助我一臂之力；《游戏机实用技术》、《电子游戏软件》等杂志和媒体、Darkbaby等知名业内评论——业内的先行者，永远的老师们。

## <<世界游戏制作大师>>

### 媒体关注与评论

我时常提醒自己，每天总有人在玩我设计出来的游戏。

那么下一次又要通过何种方式和题材，如何给予他们更多的惊喜呢？

——宫本茂我希望玩家能够为他们自己的创造力感到惊讶，我想让玩家感到自己不像天行者卢克而像乔治·卢卡斯。

——威尔·莱特我是一个傲慢、自以为是的古怪家伙，但我只想做我想做的事情。

——约翰·卡马克

## <<世界游戏制作大师>>

### 编辑推荐

《世界游戏制作大师》是由中国传媒大学出版社出版的。

<<世界游戏制作大师>>

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>