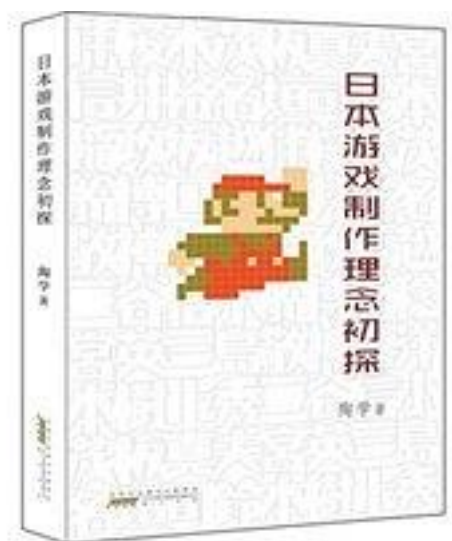


# 日本游戏制作理念初探



[日本游戏制作理念初探\\_下载链接1](#)

著者:陶学

出版者:黄山书社

出版时间:2012-4

装帧:平装

isbn:9787546127521

这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。

本书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”。

作者介绍:

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。

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”

• • • • • ([收起](#))

[日本游戏制作理念初探 下载链接1](#)

标签

游戏

游戏设计

日本

游戏策划

设计

游戏制作

历史

人物

## 评论

严格来说略有些文不对题，“理念”部分篇幅并不大，大都是“名制作人”概览。不过仅仅是这部分已经很精彩了，读了才知道“卡婊”究竟是如何背叛三上真司的、居然还有360度可旋转街机款体等。对于喜欢游戏产业的人来说，是很棒的阅读体验

-----  
很不错的一本书，作者是游戏圈少有的不被利益收买、头脑还算清醒的作者。

-----  
人员介绍比较系统，分析不算太深入，不过还是值得一看

-----  
看了大部分，比很多口水书都要好。展现了日本几个不同主机的知名游戏的设计理念，非常有趣。

-----  
虽然只是资料的罗列，但是读完很有所获啊。

-----  
第一章开始宫本茂的世界就已经惊叹连连。对没有经历到完整游戏发展史的人来说是个好背景介绍

-----  
书名内容不符；翻译的看着很累。

-----  
难得的用心之作，有详实的资料和引用，作者确实下功夫了。

-----  
很容易读，不过引用过多，没有提纲挈领，只点到重点词语，如果能更多加入系统性的和作者自己的观点就更好了。

-----  
想要认真做有趣游戏的人，都应该看看。

-----  
作者对日本游戏历史进行了很好的注解。书中每个游戏人的理念和经历，对当今的我们，依然有着振聋发聩的启示。

-----  
还不错，可以快速了解日本知名游戏制作人的理念跟历史

-----  
还是有点意思的东西

-----  
其实作者本身文笔不怎么样，对游戏也没多大见解，但是他搜罗了详实的资料，对于认识日本知名游戏制作人及其思想还是很有帮助的。

-----  
只能说对日本电子游戏文化的了解有点帮助

书名看起来十分刻板，内容却十分有趣。但相比起游戏制作理念，更吸引人的是那些名制作人的发展轨迹，看着他们从刚接触游戏业界的新人一步步成为如今的大腕，有一点读纪传体史书的感觉，十分励志。透过这些制作人能看到业界二十几年来的翻天覆地的变化，但在根本上对游戏性的追求却始终不变。感谢作者，感謝しました。

和制作理念几乎没有任何关系，但是很有趣。

主机圈的玩家可以读一读。一些真正的游戏的核心本质的东西的确只能算初探；梳理游戏制作人生平野史、访谈之类的内容较多。

丰富有趣的介绍了日本众多优秀的游戏制作大触们的游戏理念，对以后想从事游戏开发的人来讲可以说是如同圣经一般重要的存在。

很好的回顾了日本的一系列经典之作和制作者的故事。日本人在系统传授方面总感觉落后于西方，游戏设计理论亦是如此，他们也许更倾向于匠人和学徒的传承方式？这一点我还不确定，有待进一步去了解。

[日本游戏制作理念初探 下载链接1](#)

## 书评

日本戏制作理念初探 陶学 电子游戏 游戏化 6.1 第一 游戏作家 宫本茂  
宫本茂式开发方法：在构建画面和场景等游戏整体结构时，不能忽视他们与游戏内容的整合，光有恢弘的模型而缺乏相匹配的内容，游戏势必将显得空洞。 6.1.1 关键词  
游戏作家 横井军平 基于淘汰技术的水...

通过本书能了解到一些日本游戏制作人的理念，可以让读者了解“什么是游戏”、“什么是好游戏”、对商业游戏制作的情况做了简单的介绍。显然作者并没有与书中的制作人直接交流过，很多信息都是媒体上的信息，无法深入。

-----  
[日本游戏制作理念初探\\_下载链接1](#)