

Designing Games

Tynan Sylvester

Designing Games



[Designing Games_ 下载链接1](#)

著者:Tynan Sylvester

出版者:O'Reilly Media

出版时间:2013-2-21

装帧:Paperback

isbn:9781449337933

How do video games resonate with players to become worldwide hits? This practical book shows you how the right combination of story elements, psychology, and game theory can generate emotionally charged experiences that take players beyond mindless entertainment. Author and experienced game designer Tynan Sylvester takes you through everything from narrative to motivation, using down-to-earth advice and real-world examples. Great games affect people in ways that stories alone cannot, and there are lots of possibilities yet to discover. This book is a light along that path. Learn how to make practical design decisions and weigh trade offs Establish a planning horizon and test your design through iteration Find low-cost, high-reward solutions for making your game accessible yet deep Understand methods for balancing levels, scheduling rewards, and designing rich multilayer interactions Provide motivation, and discover how to make the game just difficult enough

作者介绍:

关于作者

Tynan

Sylvester (泰南·西尔维斯特) 自2000年开始从事游戏设计工作，曾就职于Irrational Games公司，并且参与过“生化奇兵：无限”的游戏设计，也独自制作过一些游戏（包括游戏设计，编程，以及美术工作），同时在著名游戏网站gamasutra.com发表过数篇有关游戏设计的文章。

关于译者

秦彬 (Black

Qin, 昵称小黑)，1984年开始接触电子游戏的骨灰级玩家，出于对游戏的热爱于1999年开始自学编程，并且在大学毕业后放弃了本专业（英语），立志投身于游戏行业。现就职于腾讯公司魔方工作室担任高级工程师，曾经开发过“洛克王国”，“TNT”，“火影忍者Online”等游戏。有一句话与热爱游戏的诸君共勉：生命不息，游戏不止。

目录:

[Designing Games_ 下载链接1](#)

标签

游戏设计

Game

Design

游戏

programming

设计

英文原版

矩阵

评论

讲得很全面~特别是中间对游戏的所有要素都进行了解读~有些话还是醍醐灌顶的~但是设计这种事不是手把手就能教會的~实践出真知

有兴趣读此书的建议还得看看 The Art of Game Design

从理论到实践，从这本书中学到了太多东西，谢谢你，Tynan!

A great book about "experience design" for games.

和Jesse Schell的书一起服用效果更佳

游戏设计前十年，这一本就足够了。

不错，内容覆盖较多，讲得也比较有趣，可以作为了解游戏设计的入门书籍来看。

玩了Rimworld之后追寻到这本书，没想到受众度这么小的一本书质量如此之高，理论基于经典的游戏设计教材，但对于游戏实际设计的很多见解比学院派更是高上一截。更棒的是这不是一本老古董的书，举例分析的游戏起码都是更贴近时代的作品。花了几周时间精读了前两部分。从第一部分游戏的本质分析，到第二部分的skill, balance, interface, market, 这些都是超棒的章节。第三部分实际上对我帮助不太大。但是之前的内容已经是满满诚意。

[Designing Games_下载链接1](#)

书评

正如书名描述的那样，这是本讲如何设计游戏的书，适合有一定游戏开发设计经验，想设计游戏的读者阅读。

具体内容不是这篇评论的重点，几乎每章都充满了启发性的见解，去看肯定会有收获的。本评论主要介绍下几本游戏设计书籍的使用方法。

关于游戏设计的书不少，好的其实也就那...

老同事，《符石守护者》设计师满宏刚跟我墙裂推荐了一本游戏设计方面的书 Designing Games（国内译名为《体验引擎》，取自该书的副标题 A Guide to Engineering Experiences）。该书作者是Tynan Sylvester，曾在Irrational Games担任 Bioshock: Infinite 关卡和系统设计师，...

因为书名“体验引擎”中的“体验”刚好是我在游戏中关注的点，抱着志同道合的心买到手里马上开始了体验，心想，如果游戏体验真的能用一种可操作的某种引擎驱动，那么只要掌握了这种引擎，就能快速高效，准确的生产游戏体验了。

我这种工业思维暂时蒙蔽了我的理智。游戏这样...

游戏的快乐，不是来自于优雅的代码，不是来自于完美的数值。

而是游戏设计的本身：注意玩家的情感，体验，乐趣。

该书作者小黑先生，是一位狂热的游戏开发者和玩家。

相信他所选择和翻译的书籍，自然也是值得游戏行业工作者和游戏玩家所喜欢的。慢慢

品味这边著作，快乐体验游...

游戏的本质是什么？自近代以来，人类开始对游戏行为进行理论研究，一直没有最终性的共识。本书的作者 Tynan Sylvester 没有明确地回答这个问题，而是从游戏设计的角度抛出一个结论：游戏是一种制造体验的人工系统。首先，Tynan 是一个不折不扣的游戏迷：字里行间中流露着他...

277页 曾经获得诺贝尔心理学奖的丹尼尔·卡内曼将这一现象称为……
按英文原版翻译应是：
曾经获得诺贝尔奖的心理学家丹尼尔·卡内曼将这一现象称为……
因为稍有常识的人都应该知道诺贝尔奖并未设立心理学奖，丹尼尔·卡内曼所获的是经济学奖。将 “The Nobel-winning psycholo...

本书想做游戏的人必读！游戏引擎对于一个好的游戏来说很重要~
支持秦老师的辛苦翻译~刚认识小黑的时候，很惊讶，专业英语过8级的人改行做游戏程序员，而且在游戏程序员这个领域里进步非常快，这和小黑自己对游戏的执着分不开。短短2年的共事留下了深刻的印象，希望小黑在游戏这...

[Designing Games_下载链接1](#)