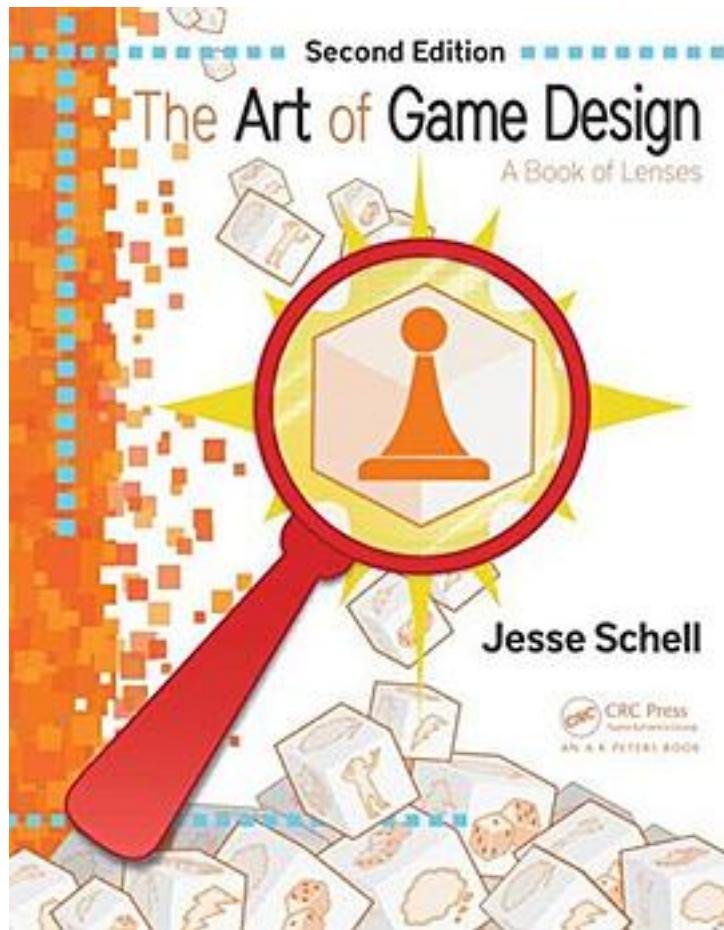


# The Art of Game Design: A Book of Lenses (Second Edition)



[The Art of Game Design: A Book of Lenses \(Second Edition\) 下载链接1](#)

著者:[美] Jesse Schell

出版者:A K Peters / CRC Press

出版时间:2014-11

装帧:Paperback

isbn:9781466598645

Good game design happens when you view your game from as many perspectives as possible. Written by one of the world's top game designers, The Art of Game Design

presents 100+ sets of questions, or different lenses, for viewing a game's design, encompassing diverse fields such as psychology, architecture, music, visual design, film, software engineering, theme park design, mathematics, puzzle design, and anthropology. This Second Edition of a Game Developer Front Line Award winner:

- Describes the deepest and most fundamental principles of game design
- Demonstrates how tactics used in board, card, and athletic games also work in top-quality video games
- Contains valuable insight from Jesse Schell, the former chair of the International Game Developers Association and award-winning designer of Disney online games

The Art of Game Design, Second Edition gives readers useful perspectives on how to make better game designs faster. It provides practical instruction on creating world-class games that will be played again and again.

作者介绍:

Jesse Schell is distinguished professor of the practice of entertainment technology for Carnegie Mellon University's Entertainment Technology Center (ETC), a joint master's program between Carnegie Mellon's College of Fine Arts and School of Computer Science, where he teaches game design and leads several research projects. He is also CEO of Schell Games, LLC, an independent game studio in Pittsburgh. Formerly he was creative director of the Walt Disney Imagineering Virtual Reality Studio and chairman of the International Game Developers Association (IGDA). Schell worked as a designer, programmer, and manager on several projects for Disney theme parks and DisneyQuest. He received his undergraduate degree from Rensselaer Polytechnic Institute and master's degree in information networking from Carnegie Mellon. In 2004, he was named as one of the World's 100 Top Young Innovators by MIT's Technology Review.

目录:

[The Art of Game Design: A Book of Lenses \(Second Edition\) 下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

心理学

设计

Game

开发

外文原版

UX

评论

当年选专业的时候脑子里进了过多的水……#每天迷茫半小时

---

#非常非常棒！Experience, Player, Game, Process, Designer

---

满足了我对于游划设计的几乎所有想象和思考，把我以前想的很浅的东西讲的很深。愿游戏更好。

---

半年前买来觉得通篇片儿汤话看不进去 之后有了机核电台的前期科普  
再看这本书开头没几页有引用Brian Moriarty的段落就会心一笑  
从人类思维方式和情绪出发去看待游戏设计很有启发性 而且行文特别暖  
感觉是某种大学教授的理想形态了 不过中文版翻译不太好 有几处错漏很显眼

---

作为小白还是收获颇丰

---

后悔没早看，自己瞎琢磨啥呢

做游戏是最幸福也最具挑战的一件事，因为你在创造一个世界，一砖一瓦，一花一木，一种价值观～！你为什么而创造，为谁创造？超级好的书！

非常基础

游戏设计入门书

Worth reading again

作为中级游戏设计者，如果只读一本书，那么就是这一本。解释了很多Why的问题。

[The Art of Game Design: A Book of Lenses \(Second Edition\) 下载链接1](#)

## 书评

真正伟大的是一个世界的设计，一个跨媒体世界可以让无数故事和游戏发生，并成为经典。1. 游戏的四个基本元素lens：游戏机制，故事设定，美学表现和实现技术。2. 全息设计：围绕四大元素和玩家体验，观察他们是如何联系的，如果通过元素的改变来提升体验？3. 游戏在不断的...

这本书，不到四百页，16开本，不算很厚，但是，信息量太大了，大到让人很想拥有一本纸书，不过可惜，没找到，连孔夫子旧书网上都没有。  
我手里这本，是从图书馆借来的。我突如其来地对游戏产生兴趣，于是展开主题阅读，运气很好，先找到这本，有发现新大陆的感觉。做为一个...

这篇文章有什么用？1.整理了书中每个章节推荐的书籍、文章等资料；  
2.会不定期更新记录国内相关的资料在相应的章节内

3.通过我的学习记录，当做入门参考；如何高效的使用文章内容？

1.略读过《游戏设计艺术》全文，通过这篇文章巩固记忆，观察他人的感悟，让书中内容产生更多...

---

周末在看一本书《The Art of Game Design》，作者Jesse

Schell，曾是马戏团专业的杂耍演员，当过作家、喜剧演员、魔术师，后来在IBM和Bell两家公司担任软件工程师，为迪士尼公司设计并开发多人游戏，而后自己创办studio开发游戏，还成为卡内基梅隆大学的教授。而这一切传奇的...

---

游戏设计就是个决策的过程，在制订这些决策的时候，我们必须满怀信心。

魔术师有一种说法：“如果没有跌倒，你就没有在学习；如果你没有在学习，那么你就不是一名魔术师。”

游戏设计师最重要的技能是“倾听”。倾听游戏、自己、团队、投资商和玩家。要像赫尔曼海瑟描述...

---

大概是目前为止最好的游戏设计书籍了。以下纯笔记-----

《全景探秘——游戏设计艺术》笔记 游戏并不是体验，游戏是产生体验的载体。

游戏设计师的目标是创造游戏，为玩家带来美妙的体验。3个方法：

1) 心理学：行为心理学、现象心理学 2) ...

---

这本书介绍了作为一个游戏制作人，需要的方方面面。属于方法学方面的书，自己本想通过它来提高自己的游戏策划水平，和游戏灵感源泉，如果想从这里直接得到这些很难。但是它给你指引了一条道路，在这条道路上，你能发挥出自己最大的水平，而不是走很大的弯路才能找到你想要的，...

---

[http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_48fbe4a10100cpix.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_48fbe4a10100cpix.html) 貌似未授权稿

---

8.22更新 其实很不错 翻译也没大问题，也算上心了

绝大多数都是几个译者交流不畅导致的？还有几个就是打字纰漏？

和其它书对比真是感觉译者和作者都是相当良心了。。。推荐购买就是 7.26更新  
全书分为32章 每章引入一个新元素 把设计师 团队 玩家 有效 场景 体验 游戏等全部...

如果让我划分，我想直接把这本书归入哲学类，或者通用类！

如果真的理解这本书的全部内容，不光可以做游戏！任何关于用户体验的工作，我看來都没有问题！

游戏设计的本质是：体验。现在任何一个软件，任何一个产品，任何一个服务，那个不是体验优先的！真是一本直击本质的书...

比较系统的拆解了游戏设计的整个流程，以下记录一些让我印象深刻的观点及一点自己的联想。1、游戏是放纵好奇心的、以好玩为目的的解决问题的过程。

书中提到一个非常有趣的例子：一个流水线工人从未觉得自己的工作无聊，只是因为他将单调的装备零件工作当成一个挑战自己的游戏...

信息在交互界面的展示，思考过程哪些信息要显示 信息的优先级

有哪些位置来展示这些信息 信息和位置如何匹配最好

每个位置还有哪些维度可以用来增加信息展示的效果（例如文字颜色、大小、字体）

这些维度具体该如何应用 体验的兴趣曲线 初始的钩子；把观众吸引住中间两个小高...

推荐程度：5星 内容质量：5星 关于游戏设计的巨作

本书在各种游戏设计书籍推荐中必然上榜，而书的内容也的确十分大而全（还会贴出参考资料）、专业还讲的十分系统，基本涵盖了游戏设计的方方面面。

但本书更多是偏向理论方面的阐述，不仅像本游戏设计百科全书，还像一本游戏设...

很不错的游戏设计类书，讲了游戏的方方面面，但是这翻译简直不敢恭维，读起来很别扭，要自己反复琢磨下才能明白原作者想要表达的东西。现在书还没读完，我估计照这样下去，真正读懂这本书还要花些功夫了，虽然说翻译很糟糕，缺还是让我没有放弃读下去，可见书的内容确实吸引了...

终于从这本书中（还是刚开始看），找到了自己的“症结”所在，感觉就是在通关路上得到了高人指导，得到心法，解锁了第一道难关。

“你永远也不能真正了解他人的体验，但是你却能了解自身的体验。在某种意义上说，这是你能够感知的所有体验。你需要深入倾听来自你自身的声音，然...

[The Art of Game Design: A Book of Lenses \(Second Edition\) 下载链接1](#)