

游戏设计艺术（第2版）



[游戏设计艺术（第2版）_下载链接1](#)

著者:[美] Jesse Schell

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-4-1

装帧:平装

isbn:9787121282669

不需要是技术专家，只要阅读《游戏设计艺术（第2版）》，学习佳作，深刻认识游戏设计的真谛，人人都可以成为成功的游戏设计者！《游戏设计艺术（第2版）》作者Jesse Schell是有二十多年成功经验的游戏设计师，曾任国际游戏开发者协会主席，并在迪士

尼在线游戏服务多年，获奖颇多。他以宝贵经验提出一百多套问题集，帮助你从各种角度观察游戏设计，例如心理、建筑、音乐、视觉、电影、软件工程、主题公园设计、数学、谜题设计和人类学等方方面面。

《游戏设计艺术（第2版）》主要内容包括：游戏的体验、构成游戏的元素、元素支撑的主题、游戏的改进、游戏机制、游戏中的角色、游戏设计团队、如何开发好的游戏、如何推销游戏、设计者的责任等。

作者介绍:

本书作者Jesse

Schell是美国卡内基-梅隆大学娱乐科技中心教授、Schell游戏公司CEO，曾撰写《The Art of Game

Design》一书。在来到卡内基-梅隆大学大学前，他是迪斯尼虚拟现实工作室创意总监

。2004年，他被《MIT Technology Review》评为世界100名顶尖青年创新者。Jesse Schell曾任国际游戏开发者协会主席，并曾获得迪斯尼在线游戏优秀设计师奖。本书第一版曾获游戏开发者前线奖。

目录: 第1章 太初之时，有设计师1

咒语.1

游戏设计师需要什么技能.3

最重要的技能.5

五种倾听.6

天才的秘密.7

其他参考阅读材料.8

第2章 设计师创造体验.9

游戏不等于体验.11

这是游戏特有的吗.12

追寻彩虹的三种途径.12

心理学.13

人类学.14

设计学.14

反思：力量、风险和实践.15

危险1：反思可能导致对事实的错误结论.15

危险2：自己的体验不一定适用于其他人.17

仔细分析你的想法.18

战胜海森堡原理.19

分析记忆.19

两次经历.20

暗中一瞥.20

默默观察.20

本质体验.21

你的感受都是真实的.23

第3章 体验发生于场景.25

流沙般的平台.26

私人场景.26

炉边.27

工作台.27

读书角.28

公共场合.29

剧场.29

竞技场.29

博物馆.30
半公开/半私人场景30
游戏桌.30
操场.31
随时随地.31
场景之间的混合与搭配.32
拓展阅读.32
第4章 体验从游戏中诞生.33
定义的争吵.34
什么是游戏.36
不，认真一些，什么才是游戏呢.41
解决问题的入门.46
我们努力的成果.48
拓展阅读.49
第5章 游戏由元素构成.51
什么组成了小游戏.52
四种基本元素.53
皮肤与骨骼.57
第6章 元素支撑起主题.59
微不足道的游戏.60
统一主题.61
共鸣.65
回归现实.69
拓展阅读.69
第7章 游戏始于一个创意.71
灵感.72
陈述问题.75
如何睡眠.76
你的无声伙伴.77
潜意识建议1：给予关注.80
潜意识建议2：记录你的创意.81
潜意识建议3：（明智的）满足它的欲望.81
潜意识建议4：睡眠.82
潜意识建议5：尽力而为.82
个人关系.83
十六个关键的头脑风暴建议.83
头脑风暴建议1：记下答案.83
头脑风暴建议2：写字还是打字.84
头脑风暴建议3：草图.84
头脑风暴建议4：玩具.84
头脑风暴建议5：改变你的视角.85
头脑风暴建议6：沉浸你自己.85
头脑风暴建议7：开几个玩笑.85
头脑风暴建议8：不要节约.85
头脑风暴建议9：写在墙上.86
头脑风暴建议10：空间记忆.86
头脑风暴建议11：记下所有东西.87
头脑风暴建议12：为你的清单计数.87
头脑风暴建议13：颠覆你的设定.88
头脑风暴建议14：组合和搭配分类.88
头脑风暴建议15：自言自语.89
头脑风暴建议16：找一个搭档.90
看看这些创意！接下来该怎么办.90
拓展阅读.90

第8章 游戏通过迭代提高.93
选择创意.94
八项测试.95
迭代规则.97
软件工程的简短历史.99
危险—瀑布—保留.99
巴里·伯姆爱你.100
敏捷宣言.101
风险评估与原型设计.103
案例：气泡城的囚徒.103
制作有效原型的10个技巧.106
原型设计技巧1：回答问题.107
原型设计技巧2：忘记质量.107
原型设计技巧3：不要太过留恋.107
原型设计技巧4：区分原型的优先级.108
原型设计技巧5：有效的并行原型.108
原型设计技巧6：并不总需要数字化.108
原型设计技巧7：无须交互.109
原型设计技巧8：选择一个“快速迭代”的游戏引擎.109
原型设计技巧9：先构建玩具.110
原型设计技巧10：抓住更多迭代的机会.112
完成迭代.112
迭代1：“新型竞速”游戏.113
循环2：“潜艇竞速”游戏.113
循环3：“飞翔的恐龙”游戏.114
多少次才足够.115
你的秘密燃料.116
拓展阅读.117
第9章 游戏为玩家而生.119
爱因斯坦的小提琴.120
设身处地.121
人群特征.121
媒介排斥女性吗.124
男性玩家喜欢在游戏中看到的五件事.125
女性玩家喜欢在游戏中看到的五件事.126
心理特征.131
勒布朗的游戏乐趣分类.131
巴特尔的玩家类型分类.133
更多的乐趣：更多.133
拓展阅读.135
第10章 体验在玩家的脑中.137
建模.139
专注.142
共情.147
想象.148
其他参考阅读材料.150
第11章 玩家的动机驱使着玩家的脑.151
需求.152
更多需求.153
内在动机、外在动机.154
想做与得做.155
创新.158
评断.159
其他参考阅读材料.160

第12章 有些元素是游戏机制161
机制1：空间.162
互相嵌套的空间.165
零维度.166
机制2：时间.167
离散与连续的时间.167
时钟与竞赛.168
操控时间.168
机制3：对象、属性和状态.169
秘密.171
机制4：行动.174
自发玩法.175
机制5：规则.178
帕莱特的规则分析.178
模式.180
执法者.181
可作弊性.181
最重要的规则.182
规则总结.183
机制6：技巧.184
真实技巧与虚拟技能c.185
列举技巧.185
机制7：概率.187
概率的发明.187
游戏设计师必知的十大概率规则.188
期望值.196
仔细考虑数值.198
人为因素.198
纠结的技巧和概率.201
其他参考阅读材料.203
第13章 游戏机制必须平衡205
十二种最常见的游戏平衡.206
平衡类型1：公平.206
平衡类型2：挑战与成功.211
平衡类型3：有意义的选择.214
平衡类型4：技巧与概率.218
平衡类型5：头与手.219
平衡类型6：竞争与合作.220
平衡类型7：短与长.222
平衡类型8：奖赏.223
平衡类型9：惩罚.226
平衡类型10：自由体验与受控体验.229
平衡类型11：简单与复杂.230
平衡类型12：细节与想象.234
游戏平衡方法论.236
平衡游戏经济.238
动态游戏平衡.240
总览全局.241
其他参考阅读材料.241
第14章 游戏机制支持谜题243
谜题的谜题.244
谜题死了吗.246
好的谜题.247
谜题原则1：让目标变得简单易懂.247

谜题原则2：让它容易上手.248
谜题原理3：给予进步感.250
谜题原理4：给予可解决感.251
谜题原理5：逐步增加难度.252
谜题原理6：平行性让玩家休息.253
谜题原理7：金字塔结构会延长兴趣.253
谜题原理8：提示会延长兴趣.255
谜题原理9：给出答案.255
谜题原理10：感知转移是把双刃剑.256
最后一段.256
参考阅读.257
第15章 玩家通过界面玩游戏259
阴阳之间.260
崩坏.261
互动循环.266
有趣.270
首要性.271
信息通道.272
步骤1：列表与优先信息.273
步骤2：列表通道.274
步骤3：将信息映射到通道.274
步骤4：检验维度的使用.276
模式.277
其他关于界面建议.279
界面建议1：偷窃.280
界面建议2：定制.280
界面建议3：围绕你的物理界面设计.280
界面建议4：主题化你的界面.281
界面建议5：将声音映射到触摸.281
界面建议6：用层级平衡选项和简单度.281
界面建议7：使用隐喻.282
界面建议8：如果它看上去不同，它的行为也应该不同.282
界面建议9：测试，测试，测试.283
界面建议10：打破不能帮助玩家的法则.283
参考阅读.284
第16章 体验可以用它们的兴趣曲线来评价285
我的第一个透镜.286
兴趣曲线.288
模式中的模式.290
兴趣是由什么组成的.294
因素1：内在兴趣.294
因素2：演出的诗歌艺术.295
因素3：投影.296
兴趣因素的例子.298
总结.300
参考阅读.301
第17章 有种体验叫作故事303
故事/游戏的二象性304
被动娱乐的迷思.305
梦想.306
事实.306
真实世界方法1：珍珠串.306
真实世界方法2：故事机.307
问题.309

问题1: 好的故事是统一的.309
问题2: 组合爆炸.309
问题3: 多重结局让人失望.310
问题4: 动词不够.311
问题5: 时间旅行使悲剧过时.312
梦想重生.312
给游戏设计师的故事秘诀.313
故事秘诀1: 目标、障碍和冲突.313
故事秘诀2: 做到真实.314
故事秘诀3: 提供简单和超越.314
故事秘诀4: 参考英雄的旅程.316
故事秘诀5: 开始使用你的故事.318
故事秘诀6: 保持你故事世界的一致性.319
故事秘诀7: 让你的故事世界平易近人.320
故事秘诀8: 明智地使用陈词滥调.322
故事秘诀9: 有时一张地图能让故事活过来.323
其他参考阅读.324
第18章 故事和游戏结构可以用间接控制艺术性地融为一体.325
自由的感觉.327
间接控制方法1: 限制.328
间接控制方法2: 目标.329
间接控制方法3: 界面.330
间接控制方法4: 视觉设计.330
间接控制方法5: 角色.335
间接控制方法6: 音乐.336
结论.337
其他参考阅读.342
第19章 在世界上发生的故事与游戏.343
跨媒体世界.344
口袋妖怪的力量.345
跨媒体世界的特性.347
强而有力的跨媒体世界.347
经久不衰的跨媒体世界.348
不断进化的跨媒体世界.349
成功的跨媒体世界都有些什么共同点.350
第20章 世界中的角色.353
游戏角色的本质.354
小说角色.354
电影角色.354
游戏角色.355
化身.356
理想型.357
白板.357
创造令人信服的游戏角色.359
角色窍门1: 列出角色的功能.359
角色窍门2: 定义并且运用角色的特征.361
角色窍门3: 运用人际关系环状图.362
角色窍门4: 创造一个角色网络.364
角色窍门5: 运用“地位”.367
角色窍门6: 运用语音的力量.369
角色窍门7: 运用面部的力量.370
角色窍门8: 有力的故事能够转变角色.372
角色窍门9: 让你的角色出人意料.373
角色窍门10: 避免恐怖谷.374

拓展阅读.376
第21章 世界里的空间.377
建筑的功能.378
整理你的游戏空间.379
简单说一下地标.382
克里斯多夫·亚历山大是一位天才.382
亚历山大提出的“生动结构的15项特性”.384
真实与虚拟的建筑.386
知其规模.387
第三人称空间错觉.389
关卡设计.392
拓展阅读.392
第22章 世界的外观与感觉是由其美学所定义的.393
莫奈拒绝了手术.394
美学的价值.395
学会观察.397
如何让美学指导你的设计.398
多少细节才够.400
使用音效.401
平衡艺术与技术.401
拓展阅读.402
第23章 一些游戏让多人同乐.403
我们并不孤单.404
为什么我们要与他人游戏.405
拓展阅读.407
第24章 其他玩家有时会形成社群.409
不仅仅是其他玩家.410
强大社群的10条建议.411
社群建议1：培养友谊.411
社群建议2：牢记矛盾.413
社群建议3：运用建筑学去形成你的社区.414
社群建议4：创造社群财产.414
社群建议5：让玩家表达自己.414
社群建议6：支持3种水平.415
社群建议7：迫使玩家互相依靠.418
社群建议8：管理你的社群.418
社群建议9：负起对他人的责任.419
社群建议10：制造社群活动.419
来自恶意破坏的挑战.420
游戏社群的未来.423
拓展阅读.423
第25章 设计师常与团队合作.425
成功团队的秘诀.426
如果你实在对游戏爱不起来，请热爱游戏的受众.428
共同设计.429
团队交流.431
拓展阅读.435
第26章 团队有时通过文档进行沟通.437
关于游戏设计文档的流言.438
文档的目的.438
备忘.439
沟通.439
游戏文档的种类.439
设计.440

工程.441
美术.441
制作.442
撰写.442
玩家.443
那么我从哪里入手呢.443
拓展阅读.444
第27章 通过试玩创造好游戏445
游戏试玩.446
我尴尬的秘密.447
试玩测试第一问：为什么.448
试玩测试第二问：谁（是测试者）.449
试玩测试第三问：在哪儿.451
试玩测试第四问：什么.453
第一类：你明确知道要找的东西.453
第二类：你通过测试首次发现的东西.453
试玩测试第五问：怎样.454
你究竟是否应该到场.454
在试玩之前，应该对测试者说什么样的开场白.454
测试进行的时候，你应该看哪里.455
在试玩中还需要收集哪些数据.456
我能否打扰正在进行游戏的玩家.456
我要在测试结束后收集哪些数据.457
调查问卷.457
采访.458
扩展阅读.460
第28章 制作游戏的技术.463
终于该谈论技术了.464
基础性的和装饰性的.465
米老鼠的第一部卡通.466
角力棋.466
刺猬索尼克（音速小子）.467
神秘岛.467
旅行.468
布娃娃物理系统（Ragdoll） 468
触摸屏革命.469
技术成熟度曲线.469
创新者的困局.471
分歧法则.472
技术奇点.473
看看你的水晶球.474
推荐阅读.477
第29章 你的游戏总有个客户479
谁在乎客户怎么想.480
应付客户的烂点子.481
那块石头不行.482
欲望的三个层面.483
1498年的佛罗伦萨.484
推荐阅读.485
第30章 设计师要向客户推销自己的想法.487
为什么是我.488
权力的谈判.488
想法的层次.489
成功推销的12条建议.490

建议1: 敲开客户的门.490
建议2: 展示你的认真.490
建议3: 条理分明.491
建议4: 充满激情.492
建议5: 站在听众的角度.492
建议6: 设计你的推销.494
建议7: 熟悉所有的细节.494
建议8: 信心满满.496
建议9: 灵活应对.496
建议10: 事先预演.497
建议11: 让他们成为创作者.497
建议12: 后续进展.498
要不要尝试Kickstarter.498
推荐阅读.501
第31章 设计师和客户都希望游戏能盈利.503
爱与金钱.504
了解你的商业模式.505
零售.505
直接下载.506
免费游戏.507
了解你的竞争对手.509
了解你的受众.509
了解财务语言.510
一般游戏商务术语.511
免费游戏商务术语.511
了解销量榜单.513
壁垒的重要性.514
推荐阅读.516
第32章 游戏改变玩家.517
游戏怎么改变我们.518
游戏有益于玩家吗.518
情感维护.518
连接彼此.519
练习.519
教育.519
塑造性游戏.525
塑造性建议1: 定义你的改变.526
塑造性建议2: 找到领域专家.526
塑造性建议3: 教师们需要什么.527
塑造性建议4: 不要试图做太多.527
塑造性建议5: 合理地评估变化.527
塑造性建议6: 选择正确的游戏场所.528
塑造性建议7: 接受市场现状.528
游戏会对人们有害吗.529
暴力元素.529
成瘾性.531
体验.532
推荐阅读.533
第33章 设计师担负的责任.535
默默无闻的风险.536
负起责任.537
你的隐藏计划.538
一目了然中隐藏的秘密.539
戒指.539

推荐阅读.540
第34章 每个设计师都有个目标.541
最深的主题.542
再见545
尾注547
参考文献.563
索引..567
• • • • • ([收起](#))

[游戏设计艺术（第2版）_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

设计

游戏策划

游戏开发

心理学

艺术

设计师

评论

书是好书，系统讲了游戏设计的方方面面。
但是不得不吐槽一下中后段的翻译，让人完全没有办法看懂，最后不得不对照原文看。
感受一下翻译：“这种爆炸组合让人很沮丧，因为它导致了因妥协而贴上的创可贴，创可贴有需要另一个妥协来掩盖，而且最终那是一个虚弱的故事。”

六星推荐。很厚但很好读，很多笔墨花在了体验、情绪等难以描述的方面，易懂但不乏深度，十分有共鸣和启发。可以感受到作者海量的爱，也颇为感动；读完觉得产品设计工作变得有趣起来。要读第二遍。

非常棒的书，看完这本书的感慨是：「游戏包含了一切奥秘」。另外接下来的人生大概有归属了，成为一名游戏设计师。

印象最深刻的是兴趣曲线，钩子和高潮递增同时具备。同时如果用游戏设计的理论来进行自我学习或将来小孩教育，会不会起到很神奇的效果呢？

我读过最好的游戏设计类书籍，颇有“文选烂，秀才半”之感，我还要读很多遍！从创意到发行无所不包，既有哲学层面的深度思考，又有实际操作的经验之谈，绝对值得一读。

34个主题，113个透镜，虽然厚，却结构清晰，可视化的过程管理做得非常好。

吹一波作者，再吹一波译者——我的舍友刘嘉俊

非常值得一读，对其他行业也很有启发。

讲如何成为游戏设计师的书，“人学什么并无太大差别。一切知识都是相关的。学习一切的人，若能坚持，终会变成有知的人。”

开始着手把工作推到一个新的高度。用一切可能的方式填满生活，让我无暇去想其他。

游戏领域最佳，没有之一

游戏设计跟互联网产品设计有很多相似之处，两者都是在解决问题、构建体验。前者业界总结了很多理论、方法和思考角度，颇有启发和参考意义。很值得推荐。

不仅仅只是游戏设计

花了三个月，和十几个人一起逐字逐句读完。感受大有不同!

全面。精彩。写得很引人入胜。

游戏和电影一样都是一种体验，不同的是游戏比电影多了参与感。通过设计游戏不仅可以满足玩家的体验，并且能改变玩家的思维方式，其实是一个造梦和教育的过程。对游戏设计做了很全面的介绍，甚至连推销都说了，但都只是入门

很厚

巨全面，巨方法论 给我的震撼不如《体验引擎》多，但也挺好的一本书

仔细想想，它也可以叫叫《游戏设计导论》，涉及到某方面内容时，每次回顾都能有新的收获。

作者简直涉猎广泛，也深感游戏是一门综合艺术。

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，为迪斯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释...

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 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，我看来都没有问题！
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，但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...

[游戏设计艺术（第2版）_下载链接1](#)