

大师谈游戏设计



[大师谈游戏设计_下载链接1](#)

著者:[日]吉泽秀雄

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2017-6

装帧:平装

isbn:9787115456694

本书是《忍者龙剑传》《皇牌空战3》《风之克罗诺亚》等知名游戏制作人吉泽秀雄的经验之谈。作者根据自身丰富的游戏创作经验，结合大量具体的游戏案例，向读者讲述了如何创作一款有趣、舒服的游戏。书中以“游戏节奏”为主线，从寻找创意开始谈起，到培育创意、创造游戏的节奏、发展游戏的节奏等，介绍了如何通过有意识地掌控节奏来进行游戏创作。读者在阅读本书的过程中，不仅能明白经典游戏是如何诞生的，也能学到很多游戏创作的窍门。

作者介绍:

吉泽秀雄

日本资深游戏制作人，先后就职于TECMO和万代南梦宫，作品有《炸弹人杰克》《忍者龙剑传》《忍者龙剑传2：暗黑邪神剑》《忍者龙剑传3：黄泉方舟》《风之克罗诺亚：幻界之门》《风之克罗诺亚：月光博物馆》《皇牌空战3：电子空间》《钻地小子》《右脑达人》等。

目录: 第1篇 总结创意中的节奏

第1章 核心创意的三要素	2
什么是创意	3
核心创意从“舒服”二字出发	3
核心创意的三要素	4
游戏中的“舒服”	8
小结	19
第2章 核心创意的思路	20
不以现有游戏为原型	20
不以类型为出发点	25
先在脑子里跑跑看	26
一个创意不要思考太久	27
创意是否能带来全新体验	29
逆向思维	31
某些创意必须要有视觉效果支持	33
研究“玩”	35
目标用户	36
小结	37
专栏“制作”与“创作”	38
第3章 考虑节奏	39
最合适节奏	40
节奏的具体例子	41
节奏的关键元素	42
操作感与节奏	43
任何创意都有它的节奏	45
小结	46
第4章 确认创意的核心	47
支撑核心的创意	47
扩充核心的创意	50
创意是否位于核心	53
没有无用的创意	58
核心创意有时是会变的	58
核心可玩内容会发生变化	62
小结	66
专栏 游戏创作者的工作	67
第2篇 培育创意中的节奏	

第5章 向他人讲述创意 72
将想到的创意讲述给他人听 73
讲概念时带上节奏 79
讲给团队成员 79
展示 80
小结 85
专栏 让团队成员成为“共犯” 86
第6章 培育创意 87
扩充创意 87
团队合作创作游戏时 88
实例：PAC-MAN TILT 88
概念发生变化时 92
循着概念思考 96
激发团队的潜力 98
玩转创意头脑风暴 99
思考必要的创意 100
如何采用创意 108
小结 109
专栏 展现策划层的价值 110
第3篇 创造游戏节奏
第7章 确定操作感 111
确定节奏 112
操作要尽量精简 114
《智龙迷城》的操作感 115
反应是操作感的生命 116
小结 120
第8章 游戏附件的节奏 121
降低游戏热情的因素 122
先连通整个游戏流程 123
时刻注意整体的节奏 126
载入时间的节奏 127
宣传演示的节奏 129
标题画面的节奏 129
模式选择画面的节奏 130
菜单画面的操作性 134
游戏主要内容的节奏 135
过关画面的节奏 135
游戏失败画面的节奏 136
结果统计画面的节奏 137
重试的节奏 139
游戏整体的节奏 140
小结 141
专栏 训练准确数10秒的能力 141
第9章 诱导玩家贴近概念 143
界面要简明易懂 144
告诉玩家怎么玩 145
诱导玩家 151
用可调整项目的平衡性来诱导 153
通过机制传递信息 154
小结 156
第4篇 让创意的节奏更丰满
第10章 为节奏增添变化 158
用金币创造节奏 158
动作游戏的地图设计 159

敌人的摆放 163
有缓有急 165
重视速度的关卡 167
解谜关卡 169
BOSS 的设计 170
小结 174
第11章 设计玩家的心理状态 175
玩得好要使劲表扬 175
失败瞬间最需要重视 176
失败要合理 177
用地形和敌人的位置传递信息 178
迷茫会破坏节奏 180
玩游戏的原动力 181
小结 189
专栏 对不同的程序员用不同方式聊需求 189
第12章 延长游戏寿命 190
游戏主要内容之外的课题 190
时刻保持前进 191
改变游戏目的 193
添加限制 195
模式 196
改变节奏 198
小结 198
第13章 游戏的平衡性 199
难度的波动 199
游戏的组成元素 200
确定主题 202
强化游戏印象 202
教学式难度变化 207
画面内的信息 210
试玩样本 211
调整的项目要尽量少 212
不知如何调整时该怎么办 214
隐藏关卡 215
黑白棋效应 216
小结 217
第14章 剧情在游戏中的意义 218
影院DISP. 218
游戏与剧情的关系 220
非游戏莫属的剧情 221
游戏创作的经验 223
后记 创作这世上没有的东西 223
这世界不需要重复的东西 224
致意欲投身游戏业界的读者 224
作品列表——吉泽秀雄 227
· · · · · (收起)

[大师谈游戏设计_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

日本

游戏开发

游戏策划

设计

游戏制作

2018

评论

吉泽先生的从业经历都是以动作游戏为主，所以设计侧重点经常放在交互方式上，并没有提供很多关于游戏机制的理解。尽管如此，依然提供了非常生动的开发实例，一些制作流程上的心得也值得分享。游戏的核心体验必须明确，系统必须集中，这些基本原则似乎从他口中说出来便有了不一样的分量。

游戏开发书籍里最最最野路子的一本，没有任何科学理论上的基础，用语也极为随意，大概除了作者本人都不可能从这书中获取什么营养。概括就是：游戏要让人感到“舒服”；怎么让人感到舒服？——节奏要好；什么才是节奏好？——让人感到舒服。我都不知道他是怎么编出整一本书的。

“希望给他人带来快乐的人更适合从事游戏行业，而不是喜欢游戏的玩家”

好单纯不做作

篇幅短小但是干货满满。

思路清晰的思路非常重要

可能日本人谈游戏的书都这鸟样吧。

节奏这个概念蛮有意思，就是用语太冗余了。

节奏这个概念很不错，作者也是创作了很多优秀游戏的大师。书中也对不少游戏进行了分析和思考。可以说是一本很不错的书。

创意和节奏都是比较抽象的概念，本书还算是尽量用很实际的引导去让游戏设计者们学习如何产生创意和节奏，关于创意的那一章真的应该给很多门外汉看一看。

没有废话，都是精华

棒！

完整通读了一遍。思想大致能理解，没有“惊喜感”，叙述较平淡，但有用。不需要买，找找更经典的书中是否涵盖讲述了这些道理。

通俗易懂，又感觉没有太大帮助……10月掐点看完书。

最通俗易懂的游戏设计书籍了，废话较少，强调“节奏”，提出了“策划的定位问题”，值得有兴趣的同学看看。

对于创意构建了一个具体的定义和分类，对于事后评价所产出的创意具有指导意义。另外一点是节奏，这点的确是游戏的核心，不过本书更多从概念上强调重要性，但是对具体如何掌握和控制节奏方面谈的不多。

“这世界上不需要重复的东西，所以要创造世界上没有的东西。”浅显易懂，但是非常有启发性的一本书，解决了很多令我困惑的问题，特别是在节奏设计方面受益良多。

节奏才是最重要的，需要一定的结构来承载，拿来参考做类游戏产品，有些启发，BTW全文有些啰嗦了

非常朴实，诚如封面所言，作者三十年的经验。收获不少，完善了我的设计体系。1，核心体验的三要素（主题，概念，系统）。2，节奏。3，设计师要调动团队气氛。

钻地小子

[大师谈游戏设计](#) [下载链接1](#)

书评

《大师谈游戏设计：创意与节奏》笔记 很久没有去阅读游戏设计相关的书籍了。

《Game

Feel》很好但我还没读完不算，但就正经的文字设计教材来说，先前的《游戏设计工作坊》《游戏设计艺术》

《通关！游戏设计之道》都有些过分大本死板，显得有些泛泛，而像是《Theory of Fun》...

按照自己的逻辑整理了读书笔记，不过吉泽在书里用了很多实例来帮助读者理解他想表达的意思，有兴趣的朋友最好还是自己找来书读读看。如何找到&确认游戏创意在有了创意之后再考虑类型我们一听到某种类型，往往会展想到一些该类型的代表作。这些作品的机制会在我们寻找创意时...

作者对节奏的创造与控制描述地很细致。很赞同设计游戏是为了设计玩的观点，作者本身也是一位很高尚的游戏设计师。但作者对游戏叙事方面的描述过少。作者可能更加注重游戏玩法，叙事只是为了加强感受。但我认为游戏设计中以叙事为主导的游戏也十分重要。游戏设计师能通过游戏的...

对节奏的体现与控制讲的很清楚，作者是个特别高尚的游戏制作者，非常认同设计游戏最重要的事设计玩，但书中还欠缺对游戏叙事的描写，感觉作者更重视纯粹的玩法。个人觉得游戏叙事也特别重要，游戏设计师也应该探求如何运用交互的方式去讲一个电影和书籍无法表达的故事，带给玩...

[大师谈游戏设计](#) [下载链接1](#)