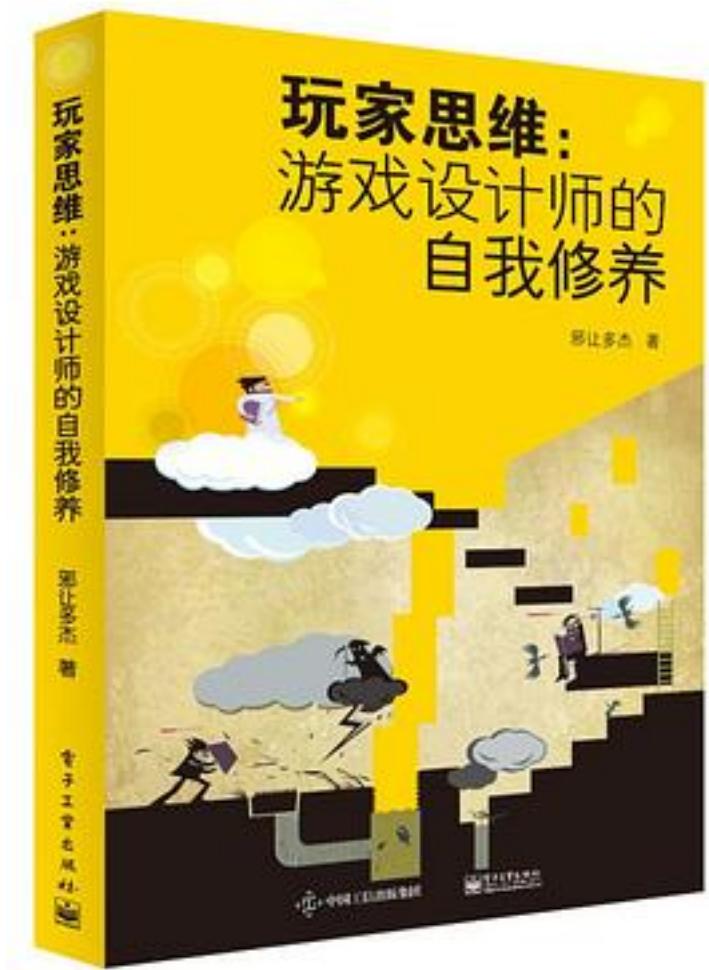


玩家思维：游戏设计师的自我修养



[玩家思维：游戏设计师的自我修养 下载链接1](#)

著者:邪让多杰

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-7-1

装帧:平装

isbn:9787121292897

本书从玩家的需求角度出发，用产品设计的理念重新审视游戏与玩家之间的供需关系，并分析这些关系是如何在主流的游戏市场中被体现的。

在完成了理论知识铺垫后，本书还通过实践引导读者完成一次设计的过程。学习如何更好的在实际中从玩家的角度去设计游戏，维护游戏。

作者简介

作者介绍：

邪让多杰，在职游戏设计工程师，有过一些视频教学，在Unity3d领域有一定知名度。游戏设计领域仅少量活跃于网络人士了解。

目录: 第1章 认识玩家 1

- 1. 1 人需要娱乐 1
- 1. 1. 1 人是寂寞的 2
- 1. 1. 2 有序的信息能排解寂寞 5
- 1. 1. 3 排解寂寞的思考 6
- 1. 1. 4 排解寂寞的行为 9
- 1. 1. 5 行为中的娱乐 11
- 1. 1. 6 总结与习题 15

思考题 15

- 1. 2 游戏的特色 16
- 1. 2. 1 游戏的深度 16
- 1. 2. 2 游戏的宽度 18
- 1. 2. 3 游戏的速度 19
- 1. 2. 4 总结与习题 22

思考题 23

- 1. 3 寂寞论 23
- 1. 3. 1 理论 24
- 1. 3. 2 模型 26
- 1. 3. 3 结论 32
- 1. 3. 4 总结与习题 34

思考题 35

- 1. 4 玩家群体 35
- 1. 4. 1 同群效应 36
- 1. 4. 2 玩家群体的形成 38
- 1. 4. 3 一个游戏中不同的玩家群体 40
- 1. 4. 4 总结与习题 42

思考题 42

第2章 认识游戏 43

- 2. 1 游戏系统 43
- 2. 1. 1 为什么需要系统 44
- 2. 1. 2 系统模板 47
- 2. 1. 3 核心战斗系统 50
- 2. 1. 4 次级核心系统 54
- 2. 1. 5 其他系统 59
- 2. 1. 6 总结与习题 60

思考题 62

- 2. 2 玩家生命周期 62
- 2. 2. 1 玩家的三个阶段 62
- 2. 2. 2 新鲜感 66
- 2. 3 第一阶段：让玩家新鲜 67
- 2. 3. 1 每个玩家的星际梦想《EVE》 68
- 2. 3. 2 微创新 70

- 2. 3. 3 新手引导 72
- 2. 3. 4 系统功能开放 74
- 2. 3. 5 总结与习题 77
- 思考题 78
- 2. 4 第二阶段：教玩家规则 79
- 2. 4. 1 策略感的投放空间 79
- 2. 4. 2 成熟的投放方案 84
- 2. 4. 3 非核心战斗系统中的策略方案 85
- 2. 4. 4 总结与习题 88
- 思考题 88
- 2. 5 第三阶段：让玩家思考 88
- 2. 5. 1 现有的系统 89
- 2. 5. 2 更复杂的合作系统 91
- 2. 5. 3 更稳定的竞技系统 93
- 2. 5. 4 总结与习题 95
- 思考题 96
- 第3章 理解玩家 97
- 3. 1 玩家的决策 97
- 3. 1. 1 为什么玩家想要组队 99
- 3. 1. 2 为什么玩家会有群体 103
- 3. 1. 3 玩家之间的联系基础 107
- 3. 1. 4 总结与习题 111
- 思考题 111
- 3. 2 玩家的博弈 112
- 3. 2. 1 为什么要设计PVP 112
- 3. 2. 2 PVP的系统 115
- 3. 2. 3 资源 121
- 3. 2. 4 总结与习题 124
- 思考题 124
- 3. 3 玩家的情绪 124
- 3. 3. 1 玩家的情绪来自何处 125
- 3. 3. 2 情绪的平台 130
- 3. 3. 3 总结与习题 132
- 思考题 132
- 3. 4 玩家的到来与离去 133
- 3. 4. 1 玩家生命周期的三个阶段 133
- 3. 4. 2 资源的投放 135
- 3. 4. 3 总结与习题 137
- 思考题 137
- 第4章 设计游戏 138
- 4. 1 核心战斗系统 138
- 4. 1. 1 概念变规则 139
- 4. 1. 2 规则变系统 141
- 4. 1. 3 系统测试 147
- 4. 1. 4 系统变游戏 149
- 4. 1. 5 总结与习题 151
- 思考题 152
- 4. 2 其他系统 152
- 4. 2. 1 道具与背包 152
- 4. 2. 2 资源与交易 159
- 4. 2. 3 技能与天赋 166
- 4. 2. 4 公会与团队 168
- 4. 2. 5 竞技 170
- 4. 2. 6 总结与习题 174

思考题 175

- 4. 3 剧情系统 175
- 4. 3. 1 剧情的展现方式 177
- 4. 3. 2 剧情的内容 180
- 4. 3. 3 总结与习题 184

思考题 184

- 4. 4 总结 185

第5章 游戏设计师的自我修养 186

- 5. 1 认知 187
- 5. 1. 1 了解认知是必要的 187
- 5. 1. 2 认知的生理解释 192
- 5. 2 提高认知 197
- 5. 2. 1 目的驱动 197
- 5. 2. 2 高效试错 199
- 5. 2. 3 总结 200
- 5. 3 与团队沟通 201
- 5. 3. 1 程序想要什么 202
- 5. 3. 2 美术想要什么 205
- 5. 3. 3 清晰的文档 206
- 5. 3. 4 高效的会议 211
- 5. 3. 5 总结 213

第6章 游戏学的研究与学习 214

- 6. 1 研究目的 214
- 6. 1. 1 在领域内能更清晰地讨论游戏 215
- 6. 1. 2 制作出用户更需要的游戏类型 218
- 6. 2 研究方向 222
- 6. 2. 1 游戏学理论 223
- 6. 2. 2 认知神经科学 224
- 6. 2. 3 经济学 225
- 6. 2. 4 系统论 226
- 6. 3 结束语 228
- · · · · (收起)

[玩家思维：游戏设计师的自我修养](#) [下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏策划

心理学

游戏

2018年读书

ebook

00-思维/创新

评论

- 1、文章逻辑结构好，从假设导结论，层层递进，能自圆其说；
- 2、实操强，用输入、输出、规则、联系拆解游戏系统；

需要时常巩固的书 从“排解寂寞”论出发 逻辑缜密又心平气和地分享了经验

。。。真心建议游戏从业者在落笔著书，旁涉到其他学科领域的时候稍微多查证一些资料，不要犯过于明显而突兀的错误

开头讲了游戏的诞生，它的作用——排解寂寞。另外讲了市面上的部分游戏系统，《梦幻西游》中的聊天系统（交易、世界、组队等）。让我了解到，所谓的困难，就是屏蔽怪物的战斗延迟和提高战斗力。而那些简单模式，就是不用动脑筋，去打斗，乱按都能赢。这本说，你细心去看，可以挖出很多金句的。

真心希望我能参与到游戏学建立和完善的过程中。

玩家和游戏之间是什么关系？游戏的结构如何？如何设计一款游戏？游戏的底层理论是什么？游戏和国力之间竟然有联系？

不知道这本书是写给谁看的，通篇想讲诉大而全的东西，却并不能指导迷^_^做任何事情，野无法做到授人以渔，国内策划最弱势的是做工作没有逻辑性，就像作者一样脱

离引擎，脱离实际问题讨论方法论。

作者用大量篇幅表达了不仅对游戏的热爱，还有对游戏之所以运行起来的探索，全书基本在对游戏本身进行实用的案例剖析，让玩家来阅读此书不会感到晦涩。

主观性太强，缺乏讲故事的能力

游戏人生

写的很好的书，从人类为什么需要娱乐的角度延伸解释如何来设计游戏。书中不乏干货可以多次提炼并实践。其中寂寞值的设定有点意思。

这本书不适合初学者，并没有教具体做事的方法，也比较枯燥。拿来入行的话思维容易跑偏，很容易过不去面试。但是入行时间比较久的人还是值得看看的，哪怕不同意其中的某些观点，也会很受启发，并反思自己之前的决策是否合理。

对入门的人挺好的

围绕“动脑频率”一个概念，阐述了游戏相关各方面的内容。读下来也有不少启发，果然，以某种理论为基础的研究才会更容易变得清晰。

[玩家思维：游戏设计师的自我修养](#) [下载链接1](#)

书评

全书围绕了五个问题 1、游戏和玩家的联系是什么？--为什么玩家选择游戏

- 2、游戏的结构是什么样的？--设计系统的目的和方法是什么
 - 3、玩家在游戏内的各种行为的目的
 - 4、如何把一个灵感变成一个游戏（略）
 - 5、如何做一个优秀的游戏设计师
- 一、游戏和玩家的联系是什么？--为什么玩...

想了解下游戏的写法和应用的不同。特意，去图书馆查找一些相关的书籍。
为什么选这本书？名字和封面吸引我，加上这个作者的一些思想，让我想借这本书。
这本书，也就是近两年的作品，去年有媒体鼓吹游戏行业赚钱，我身为码农，也应该去
了解这个行业，了解下写法（算法很难又很...

[玩家思维：游戏设计师的自我修养](#) [下载链接1](#)