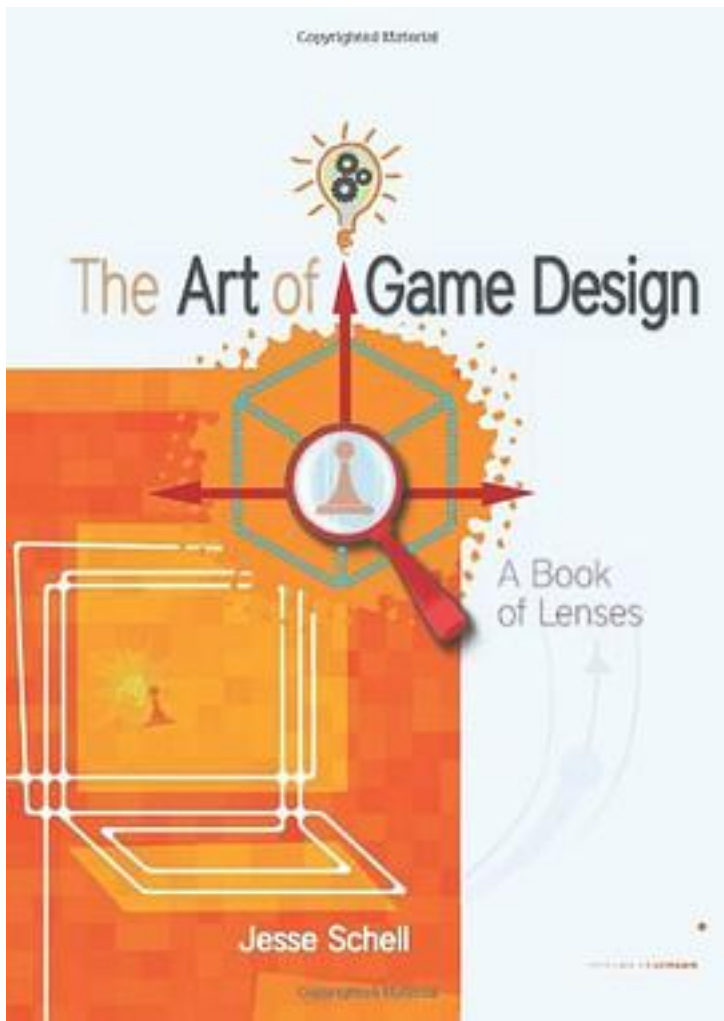


# The Art of Game Design



[The Art of Game Design\\_ 下载链接1](#)

著者:[美] Jesse Schell

出版者:CRC Press

出版时间:2008-8-4

装帧:Paperback

isbn:9780123694966

作者介绍:

目录:

[The Art of Game Design\\_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

game

设计

Design

游戏开发

游戏策划

编程

评论

game design  
基础理论。。。很多理論與設計方法論相通。只是在游戲設計中，體驗與樂趣更被重視。  
很悶的工具書。。。不過挺多有價值的注意點被提出，如老師反復強調的game design  
document。作為設計任務書的應用還是不錯的

-----  
神作

-----  
读了天之虹的翻译版。感谢天之虹的工作。

-----  
I'm a game designer and I'm creating an experience.

-----  
其实mechanic和balance的章节比较有趣，后半部分感觉有些无聊。另外，这本书最核心的是如果没实践过去读，效果很差，很多东西实践之后再读才能理解更清楚。间隔三年内读了两遍，收获截然不同。

-----  
对于游戏设计很有帮助，有很多概念和例子很有意思。

-----  
做游戏的，都应该读一读

-----  
读完这本书，终于发现自己入门了。

-----  
i give up

-----  
这样细致地读书也是现在工作的意义，和美妙经历。当然，作为教科书，这本书在做教案的过程中涌现太多可摘取的点，非常耐嚼。毫无疑问的五星。

-----  
口水ing

-----  
真是太太好了！！！！语言简单易懂又让人醍醐灌顶，我们所做的所有努力都会在最后变成expiience呈现给玩家，画面音效流畅，每一个细节都不能放过

-----  
Absolutely Brilliant

-----  
更多的是细节设计上的提醒

-----  
读的中文版 英文的还没拜读 天之痕大大出了一个版本 电子工业出了一个版本。

-----  
设计“体验”的终极教科书，永恒的经典

-----  
暂时还没有发现哪本书比这本更有借鉴意义。

-----  
So good

-----  
说必读有点夸张，但是有志于从事游戏制作的都应该读读

-----  
Bible Book for game design, the attached ios/android app is also cool

-----  
[The Art of Game Design 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释...

大概是到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...

-----  
[The Art of Game Design\\_下载链接1](#)