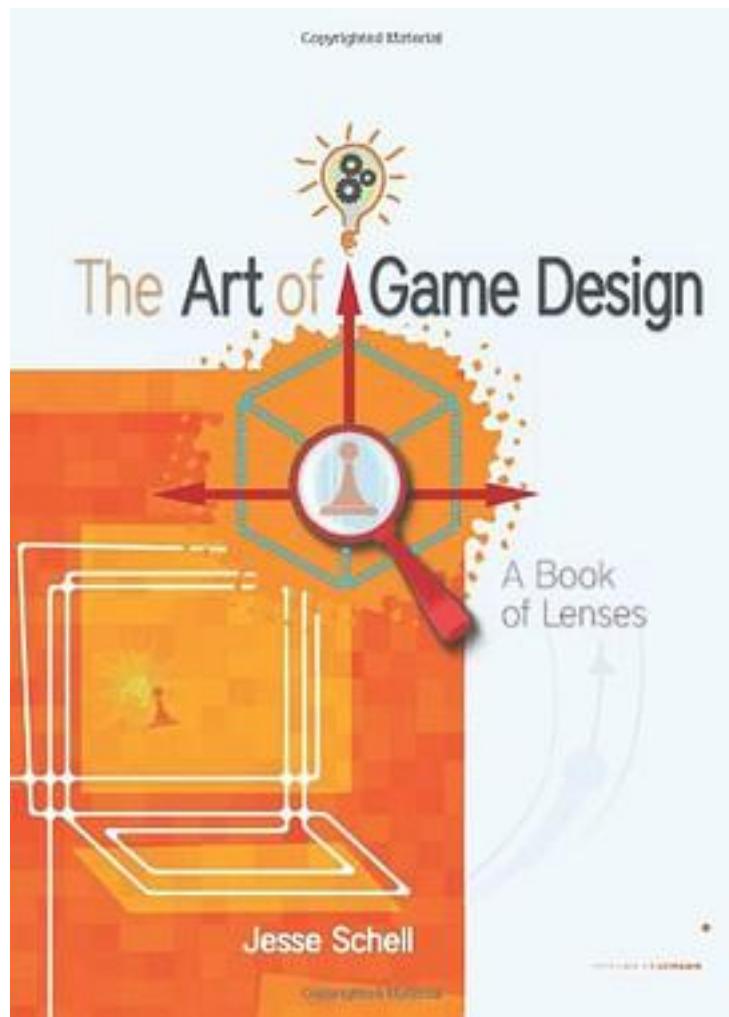


The Art of Game Design



[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。只是在遊戲設計中，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experience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的...

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，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](#) [下载链接1](#)