

《日本游戏制作理念初探（宫本茂、名越稔洋、小岛秀夫、铃木裕等业界生涯和制作理念）》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2012年04月01日

开本：对开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787546127521

编辑推荐

好书推荐

五星推荐点击：

[绘本中华故事传统节日（让孩子了解节日里的故事。中央美院绘本精华，传统文化启蒙读物）](#)

[超值推荐：绘本中华故事·中国寓言（中央美院绘本精华。20个成语故事。纳入国家“十一五”规划课题。）](#)

[重磅推荐：绘本中华故事·民间传说（耳熟能详的民间故事，原汁原味的中国记忆！中央美院绘本精华）](#)

[品质好书：大艺术家中英双语绘本（韩国引进。艺术启蒙+英文学习。中央美院少儿中心教材！赠原版听力英文CD）](#)

[让经典重放光芒：儿童文学60年精华集（精选全国优秀儿童文学奖、冰心儿童图书奖、宋庆龄儿童文学奖等获奖佳作）](#)

内容简介

《日本游戏制作理念初探》是一本介绍和研究日本游戏制作理念的书。在介绍中研究，使它免不了因走向普及化而略欠深度，又因为能力有限，所以笔者只能在书中做到“初探”的程度。

《日本游戏制作理念初探》旨在为中国游戏业界的发展提供一点制作理念上的思考和启发。我国不缺技术上的理论，但是开发上的理念却少之又少--我们从没认真地去学习过外国优秀的游戏制作理念，所以我们的游戏在本质上还是“西餐叉子吃人肉”笑话的翻版。

理念不是一朝一夕就能搞懂的，改变业界现状也不是一蹴而就的事，这将是一个极为漫长的过程，过程中有引进、传播、研究、讨论、验证……笔者能力有限，只希望能用此书为这个过程播点种，种子来自日本优秀的游戏制作者，他们是：宫本茂、名越稔洋、

小岛秀夫、铃木裕、坂口博信、三上真司、樱井政博、神谷英树、板垣伴信和稻船敬二。在书中，他们的业界生涯和制作理念，将一一向读者呈现，使读者开阔眼界、了解业界，在参考和对比中，发现他们的相同与不同，然后从中获得启发与领悟。虽是初探，也免不了会有点“学术”式的阅读难度，恐怕还需要一点基本的游戏常识，望请读者耐心读之。有志于创造游戏者，一定能从本书的“初步探究”走向他的“深入研究”。

作者简介

陶学，1983年生。从小喜欢玩游戏，长大向往做游戏。虽有过短暂的从业经历（游戏企划），但最后发现自己更适合搞理论工作，于是退而著书，想用另一种方式为中国游戏业的发展尽点微薄之力。

目录

导读与凡例

第一篇：宫本茂

第一章：游戏作家

第二章：有趣主义

第三章：“宫本茂箱庭理论”的初步研究

第四章：生活游戏化

第一章：略传

第二章：游戏的定义

第三章：开发游戏的态度

第四章：《如龙》如何表现“文化”

第五章：关于制作人的思考

第一章：游戏监督

第二章：有趣以上

第三章：“游戏电影化”与“电影式游戏”

第二篇：名越稔洋第一章：略传第二章：游戏的定义第三章：开发游戏的态度

第四章：《如龙》如何表现“文化”第五章：关于制作人的思考

第四篇：铃木裕第一章：游戏史的一个开拓者第二章：开发游戏的目的与方向

第六篇：三上真司第一章：略传第二章：游戏对比度与画面处理
第三章：纯粹的游戏创作者

[显示全部信息](#)

前言

全书一共有七篇。前六篇各以一位游戏人为主，比较详细；第七篇则将四位游戏人集合到一起写，稍许简略。这些游戏人在书中的详略与出场顺序并非是某种排名的结果，而是基于写作与阅读的各种考量所定。还需要特别说明的是，没有写进去的日本游戏人，并不代表我不认可他们，也不代表他们比写进书里的人差，只是因为资料和写作能力等各种原因，致使我暂时只能写这些众多优秀游戏人中的一部分。第一篇是《宫本茂》。宫本茂是世界公认的游戏制作大师，三十多年以来，他不仅是方向上的指路人，也是道路上的开拓者。因此在介绍他的同时，三十多年的游戏史也自然而然地呼之欲出——这对全书的阅读是很有帮助的，所以我把他作为开场第一人，并在介绍他的时候附之以较多注解，方便读者更好地了解。

每一篇的第一章（第七章的第一节）都是游戏人的“略传”。因为要了解这个人的游戏制作理念，首先得先去了解这个人。这个人有没有本事、有没有作品、有没有成绩，是我们关注他理念的前提。一无所有的话，他的理念恐怕也就没什么值得注意和研究的了，空中楼阁式的理念并不值得我们去浪费时间。简单来说，可以把略传作为其理念是否有价值的“证据”。

[显示全部信息](#)

在线试读部分章节

导读与凡例

全书一共有七篇。前六篇各以一位游戏人为主，比较详细；第七篇则将四位游戏人集合到一起写，稍许简略。这些游戏人在书中的详略与出场顺序并非是某种排名的结果，而是基于写作与阅读的各种考量所定。还需要特别说明的是，没有写进去的日本游戏人，并不代表我不认可他们，也不代表他们比写进书里的人差，只是因为资料和写作能力等各种原因，致使我暂时只能写这些众多优秀游戏人中的一部分。

第一篇是《宫本茂》。宫本茂是世界公认的游戏制作大师，三十多年以来，他不仅是方向上的指路人，也是道路上的开拓者。因此在介绍他的同时，三十多年的游戏史也自然而然地呼之欲出-这对全书的阅读是很有帮助的，所以我把他作为开场第一人，并在介绍他的时候附之以较多注解，方便读者更好地了解。

每一篇的第一章（第七章的第一节）都是游戏人的“略传”。因为要了解这个人的游戏制作理念，首先得先去了解这个人。这个人有没有本事、有没有作品、有没有成绩，是我们关注他理念的前提。一无所有的话，他的理念恐怕也就没什么值得注意和研究的了，空中楼阁式的理念并不值得我们去浪费时间。简单来说，可以把略传作为其理念是否有价值的“证据”。

“传记”的话，杂志上和网络上有很多，很多都比我写得好，所以我选择了和他们不同的写作方式。我在描述他们的生平时，尽量以“理念”为线索去展开：对制作理念的形成、影响和演变，以及它们所串联起来的历史，我一般会写得比较详细，而对于生活中的轶事、生涯中的波折，我一般会写得比较简略，这也是为了向本书的写作主旨靠拢。从每一篇的第二章（第七章的第二节）开始，是我对游戏制作理念的初探，是本书的核心内容。

第一篇第二章的《有趣主义》是写得最早的，是我第一次有系统地为游戏人整理制作理念。第三章《“宫本茂箱庭理论”的初步研究》虽然用到了“心理学”的一些概念，其实根本没什么深奥的，我只是很简单地为这个理论的研究开了个头。第四章《生活游戏化》中介绍的理念，我个人认为对游戏从业者的思维训练会有帮助。

第二篇是《名越稔洋》。写这部书，一定程度上也是受到了在《电子游戏软件》上连载的《名越武艺帖》的启发。也是因为读了《名越武艺帖》，让我形成了以游戏人为单位去研究制作理念的构想，因此我把他特别放到第二篇。第二篇第二章《游戏的定义》和第三章《开发游戏的态度》所论述的都是制作游戏时比较基础的内容，所以我把它们放在了全书较为靠前的位置。第三章《如龙 如何表现“文化”》和第四章《关于制作人的思考》对于领导开发项目的从业者或许有点帮助。该篇大部分内容都是基于对《名越武艺帖》的解读而写的-

有用的资料比较多，所以写起来比较顺手，这也是把名越稔洋放在第二篇的原因之一。

[显示全部信息](#)

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

[更多资源请访问www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)