

## <<世界游戏制作大师>>

### 图书基本信息

书名：<<世界游戏制作大师>>

13位ISBN编号：9787810854313

10位ISBN编号：7810854313

出版时间：2009-5

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：李浩

版权说明：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：<http://www.tushu007.com>

## <<世界游戏制作大师>>

### 内容概要

《世界游戏制作大师》共七章，主要内容包括：游戏制作人概论；宫本茂；PC游戏教父——席德·梅尔（Sid Meier）；让玩家成为上帝的人——威尔·莱特（Will Wright）；幻想的编制者——坂口博信；三维技术的弄潮天才——约翰·卡马克（John Carmack）；游戏界的电影天才——小岛秀夫等。

## <<世界游戏制作大师>>

### 作者简介

李浩，1982年生于江苏省徐州市，2005年毕业于中国传媒大学设计艺术学专业，获得硕士学位。现在奥美互动北京（Ogilvy One Beijing）工作，任交互设计师。

## &lt;&lt;世界游戏制作大师&gt;&gt;

## 书籍目录

主编的话 / 1 第1章 游戏制作人概论 / 1 第一节 什么是游戏制作人 / 1 第二节 游戏制作人在游戏开发中的意义 / 2 第三节 培养中国自己的游戏制作人 / 3 第四节 游戏制作大师的选择标准 / 4 第2章 宫本茂 / 6 第一节 生平简介 / 6 第二节 代表作品 / 38 梦幻的童话世界——《超级马里奥》系列 / 38 来自内心的感动——《塞尔达传说》系列 / 42 掀起掌上的娱乐风暴——《任天狗》系列 / 50 第三节 游戏制作理念总结 / 51 第四节 附录 / 56 附录1 宫本茂的主要作品 / 56 附录2 任天堂大事年表 / 60 第3章 PC游戏教父——席德·梅尔 (Sid Meier) / 65 第一节 生平事迹 / 65 第二节 代表作品 / 79 电脑上的历史巨作——《文明》系列 / 79 第三节 游戏制作理念总结 / 90 第四节 附录 / 93 附录1 席德·梅尔作品表 / 93 附录2 席德·梅尔自述 / 94 附录3 《文明2》主设计师席德·梅尔的学生布莱恩·雷诺德谈电脑游戏行业 / 95 附录4 席德·梅尔访谈 / 98 第4章 让玩家成为上帝的人——威尔·莱特 (Will Wright) / 110 第一节 生平事迹 / 111 第二节 代表作品 / 131 模拟经营游戏的开山之作——《模拟城市》系列 / 131 电脑空间里的第二人生——《模拟人生》系列 / 143 你就是上帝——《孢子》 / 148 第三节 游戏制作理念总结 / 151 第四节 附录 / 153 附录1 模拟系列游戏大事记 / 153 附录2 《造梦机器》 / 155 附录3 关于《模拟人生》制作的采访 / 157 第5章 幻想的编制者——坂口博信 / 161 第一节 生平事迹 / 161 第二节 代表作品 / 192 如梦似幻的角色扮演游戏——《最终幻想》系列 / 192 第三节 游戏制作理念总结 / 211 第四节 附录 / 212 附录1 坂口博信访谈录之一 / 212 附录2 坂口博信在GDC的访谈 / 214 第6章 三维技术的弄潮天才——约翰·卡马克 (John Carmack) / 219 第一节 生平事迹 / 220 第二节 代表作品 / 234 如Windows般地位的游戏——《毁灭战士》系列 / 234 FPS游戏的集大成作——《雷神之锤》系列 / 243 第三节 游戏制45理念总结 / 249 第四节 附录 / 251 附录1 约翰·卡马克编程逸事 / 252 附录2 传奇程序员约翰·卡马克访谈实录 / 253 第7章 游戏界的电影天才——小岛秀夫 / 273 第一节 生平事迹 / 273 第二节 代表作品 / 280 互动的动作电影——《潜龙谍影(Solid)》系列 / 280 第三节 游戏制作理念总结 / 286 第四节 附录 / 287 附录1 小岛秀夫访谈 / 287 附录2 小岛秀夫的电子游戏是如何征服美国的 / 294 参考文献 / 298 后记 / 302

## &lt;&lt;世界游戏制作大师&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：他珍惜童年的宝贵体验和感触，并处处留心生活，仔细记录生活的点点滴滴以作为游戏的灵感；他深谙真正好玩游戏的精髓——游戏性。

“游戏并不仅仅是娱乐和破关。

”“最基本的元素是乐趣。

游戏是互动的，它们必须能挑战你，在你晋级时奖励你。

在我看来，游戏始于一个人接触到游戏机的那一刻——一切从那一刻开始。

”宫本茂一直坚持这一信条，并一直从这一点出发去做每一款游戏，不会去制作只追求影像效果那种舍本逐末的作品，宫本茂强调说：“机能不能决定一切，太多机能强大的主机是无法实现共存的，这就如同地球上只有巨大凶暴的恐龙，相互的恶性竞争加速了它们进化的终结。

”他一直主张游戏应该是任何人都能享受的，是家庭每一个成员都能一起分享的，为此，他一再强调游戏的操作要简便，不要让游戏因为复杂仅仅被一部分人垄断，“我希望我们游戏适合从5岁到95岁的人”。

他对游戏的未来有着明确的判断，游戏就是游戏，不是电影CG，“游戏是一种互动的娱乐，这是电影和音乐所不能给予的。

它是娱乐的一个独特分支。

我们正在从根本上改变游戏的表达方式，这是作为游戏制作人必须深刻认识到的责任。

如今，玩家们已能在游戏中抒发自己的观点和感受，我相信在不久的将来，游戏会超越电影和电视的现在所处地位和影响力”。

更难能可贵的是，宫本茂并不以游戏开发者自居，他一直坚信游戏不是封闭的条条框框，是大家共同思考创造的成果，再好的游戏，只有开发者的设计而没有玩家参与是没有任何意义的。

从《皮克敏》到“Mii”，宫本茂一直在履行这一信条：“这个世界上有会画画的人，有会作曲的人，当然也有擅长做这些的能人。

每个人都有一种天赋，如果一个不懂作曲的人在玩儿了游戏之后就学会了作曲，那又会怎样呢？

那一定是最好的娱乐方式。

所以，在没有条件限制的情况下，我希望制作一款能发挥每一个人潜能的游戏。

”从游戏制作人的角度出发，宫本茂的制作经验和对游戏的态度是一笔无法用金钱衡量的巨大财富。一些年轻的游戏制作人从宫本茂那里受益匪浅。

“任何游戏在制作上，通常都要花非常长的一段时间来完成。

在这一段时间内，或许会体验到一些重要的元素，并且花很多的时间投入，甚至有时会犯些错误，而必须回过头来做修正。

所以，我认为，我最大的贡献在于能够及时地介入，并且在尚未进入发展的晚期之前，指出这些可能导致难以回头的错误，并且将损害减到最低。

当然如果能让年轻的总监，受这些错误的磨炼，是再好不过的，不过，同时也还是要注意，不能让一个游戏的发展拖上一段太长的时间，所以，我的介入就应该及时，才能有效地避免这些错误。

”连现任任天堂总裁也发自内心地表示：“我跟宫本茂学习了很多游戏制作方面的东西。

或者说我没有跟他学，而是从他那里偷了很多！

从我早期在HAL研究室时就是，我总是观察并且向他学习。

就是在任天堂以外的地方，我也总是注视着他，我的眼睛像盘子似的瞪得又大又圆，就在想‘为什么宫本茂总是会获得成功呢？

’”对于宫本茂积累下来的经验，岩田聪表示从他至今所经历过的事情中，“只有很小一部分被证明是没什么用处”。

## <<世界游戏制作大师>>

### 编辑推荐

《世界游戏制作大师》由中国传媒大学出版社出版。

<<世界游戏制作大师>>

版权说明

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:<http://www.tushu007.com>