

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

图书基本信息

书名：<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

13位ISBN编号：9787121224461

10位ISBN编号：7121224461

出版时间：2014-3-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王世颖

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>

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

内容概要

《人本游戏——游戏让世界更美好》是一本游戏人文专著，它剥开游戏华美的外衣，撕下游戏妖媚的画皮，将游戏的本体裸裎在大家面前。

它从人类起源的角度，从心理学的角度，从社会学的角度，从经济学的角度，从传播学的角度，从美学的角度……全方位、立体化地剖析了游戏和游戏产业，揭示了游戏为什么会有如此大的吸引力，游戏产业为什么会发展得这么快，既批判了游戏行业存在的一些问题，也弘扬了游戏的正能量：游戏对社会安定的正向作用、游戏对玩家心理发育的强化等。

当然，也有最受关注的游戏为什么会让人沉迷，以及如何防止游戏沉迷。

书中没有太多高深的理论，只是用一个个简单有趣的例子深入浅出地去解释，去探讨，分析是什么、为什么、会怎样。

它字字珠玑但又不失活泼俏皮，在带给你新知的同时，还能带给你轻松愉悦的笑容。

只要你玩过游戏，或者想了解游戏，你都可以在本书中收获知识和乐趣。

读过之后，你将一秒钟变身游戏专家，你将成为内行中的内行，这个行业所有的技巧和门道在你眼中将无所遁形。

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

作者简介

王世颖，著名游戏制作人，是中国游戏行业最资深的女性游戏制作人。主持开发过大量单机、客户端网游、页游和手游产品，其中包括《仙剑奇侠传三》等。曾担任中国传媒大学动画学院名誉硕士生导师，负责教授“游戏策划”、“游戏产业概论”课程。曾担任复旦大学软件工程硕士“应用心理学（游戏心理学方向）”课程教师。荣获首届“张江人才”优秀人才大奖。担任第2、3、4届中国优秀游戏制作人评选大赛（CGDA）评委。担任中国游戏开发者大会（CGDC）2009、2010、2011、2013年演讲人，并担任专家顾问团成员。担任2011大中华区VR盟主选拔赛评委。担任2013韩国游戏开发者大会（KGC）演讲人。担任第二届中国国际大学生动画节竞赛单元（游戏类）评委及大师课程主讲人。担任国际交互体验设计大会（IXDC）游戏峰会演讲人及顾问。出版有游戏衍生小说《仙剑前传之臣心似水》。

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

书籍目录

- 第1章 游戏的前世今生 1
 - 1.1 游戏是一头世纪怪兽 2
 - 1.1.1 游戏：世界第三大国家 3
 - 1.1.2 给游戏一个哲学的定义 4
 - 1.1.3 游戏是人类最本源的发明 5
 - 1.1.4 一句话告诉你什么是网络游戏 6
 - 1.2 600万岁的游戏 8
 - 1.2.1 动物都会游戏，你不会吗 9
 - 1.2.2 游戏已经写入了我们的基因 11
 - 1.2.3 人生三要素：生存、繁衍、游戏 12
 - 1.3 世间万事皆游戏 13
 - 1.3.1 性是一种最本能的游戏 14
 - 1.3.2 人性本恶的游戏 20
 - 1.3.3 游戏无处不在 29
- 第2章 网络游戏是个虚拟社会 35
 - 2.1 每个网络游戏都是一次投胎 36
 - 2.1.1 人是社会性动物 36
 - 2.1.2 新名字、新人生 38
 - 2.1.3 融入虚拟社会的人群 38
 - 2.2 虚拟社会是什么 45
 - 2.2.1 虚拟社会四大特性 45
 - 2.2.2 虚拟社会的社会关系 48
 - 2.2.3 虚拟社会的表现形式 49
 - 2.3 虚拟社会是玩家的第二生命 50
 - 2.3.1 社会化障碍的网络游戏疗法 50
 - 2.3.2 人们为什么喜爱虚拟社会 53
 - 2.3.3 虚拟社会等于理想社会吗 54
 - 2.3.4 虚拟社会的恐怖谷 56
- 第3章 游戏为什么让人无法自拔 59
 - 3.1 无聊经济 60
 - 3.2 网络游戏的三个代表 62
 - 3.3 玩家为什么会留在一款游戏中 64
 - 3.3.1 玩家要买什么 65
 - 3.3.2 简单重复，但不厌倦 67
 - 3.3.3 无尽的任务——最不耐烦的吸引力 68
 - 3.3.4 冲突和协作 68
 - 3.3.5 所有权依恋 75
 - 3.3.6 群氓：脑残粉就是生产力 76
 - 3.3.7 刷屏骂人与石崇斗富 78
 - 3.3.8 奖励和惩罚 79
 - 3.3.9 多巴胺——愉悦是一种化学现象 84
 - 3.4 玩家为什么会离开一款游戏VS人们为什么会离开一个国家 85
 - 3.4.1 不患寡而患不公 87
 - 3.4.2 统治者放弃了人民 89
- 第4章 游戏，第九艺术 91

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

- 4.1 雾里看花世界观 92
 - 4.1.1 玄之又玄世界观 92
 - 4.1.2 寻根探源世界观 93
 - 4.1.3 有容乃大世界观 94
 - 4.1.4 是是非非世界观 95
- 4.2 游戏的中庸之美 97
- 4.3 角色, 光影中的美好 99
 - 4.3.1 第一眼的风情 100
 - 4.3.2 名如其人 101
 - 4.3.3 听其言 102
 - 4.3.4 观其行 103
- 4.4 文化, 东西方裂变 104
 - 4.4.1 中庸之道和模糊理论 105
 - 4.4.2 东北乱炖和佛跳墙 107
- 4.5 游戏的死亡美学 108
 - 4.5.1 死亡的因果 110
 - 4.5.2 死亡之美 112
- 4.6 你看, 你看, 游戏的脸 115
 - 4.6.1 微笑的力量 115
 - 4.6.2 心灵的窗户 116
 - 4.6.3 第一眼的风情 117
- 4.7 梦中婚, 网络游戏的婚姻系统 119
 - 4.7.1 网络游戏婚姻满足了什么 119
 - 4.7.2 假婚姻, 真成本 120
 - 4.7.3 在网络游戏中过家家 121
 - 4.7.4 厂商也爱梦中婚 122
- 4.8 Gal game, 爱, 还记得吗 124
- 4.9 NPC, 那些在游戏中永远等待的人们 125
- 4.10 梦幻如真, 角色扮演游戏 128
- 4.11 Q版的幼态情结 129
- 4.12 维度与视角 131
 - 4.12.1 男女大不同 131
 - 4.12.2 为什么会晕3D 132
 - 4.12.3 视角之殇 133
- 4.13 冷热媒介论游戏 134
 - 4.13.1 麦克卢汉如是说 135
 - 4.13.2 游戏媒介的清晰度 136
 - 4.13.3 过热媒介的逆转 138
 - 4.13.4 游戏媒介中蕴含的信息 139
- 4.14 且从电影看游戏 140
 - 4.14.1 尽人事, 听天命 141
 - 4.14.2 欲练神功, 引刀自宫 142
 - 4.14.3 即使自宫, 未必成功 143
 - 4.14.4 我认真, 我自豪 144
 - 4.14.5 十年一剑, 刹那芳华 145
 - 4.14.6 你不是一个人 146
- 第5章 好游戏好在哪 147

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

- 5.1 节奏感, 大作的标志 148
- 5.2 唯快不败 150
- 5.3 为小白服务 151
- 5.4 别让游戏玩人 152
 - 5.4.1 语言凌虐系的SM女王 152
 - 5.4.2 虐待动物的疯狂医生 153
 - 5.4.3 天威难测的黑暗暴君 154
 - 5.4.4 蛮不讲理的小恶魔 155
- 5.5 游戏性迷思 157
 - 5.5.1 从人性说开去 157
 - 5.5.2 盒子里的糖球 159
 - 5.5.3 回归感性 161
- 5.6 好游戏的N个评判标准 162
 - 5.6.1 叫好又叫座 162
 - 5.6.2 灰姑娘的水晶鞋 162
 - 5.6.3 评奖的含金量 163
 - 5.6.4 让时间说话 164
 - 5.6.5 和绘画艺术相比 165
 - 5.6.6 专家的判断 165
 - 5.6.7 集体的智慧 167
 - 5.6.8 该死的统计学 167
- 5.7 游戏的终极形态: 平衡的系统 168
 - 5.7.1 有多少平衡的系统可以重来 169
 - 5.7.2 系统如花序 170
 - 5.7.3 优势策略的平衡 171
 - 5.7.4 狐狸分饼 172
 - 5.7.5 平衡的自由度 174
 - 5.7.6 模糊理论 175
 - 5.7.7 系统的花道 176
 - 5.7.8 游泳池的水 177
 - 5.7.9 一分为二, 化解冲突 178
- 第6章 谁都可以做游戏 180
 - 6.1 游戏的工序 181
 - 6.1.1 做个什么样的游戏呢 181
 - 6.1.2 好玩不好玩, 策划来决定 182
 - 6.1.3 能玩不能玩, 程序起作用 182
 - 6.1.4 好看不好看, 美术说了算 183
 - 6.1.5 其他小同伴们 183
 - 6.1.6 谁来卖游戏 184
 - 6.2 从美女穿衣看游戏投资 184
 - 6.3 内行投资和外行投资 188
 - 6.4 一款游戏怎样才算“完成” 189
 - 6.5 开发和运营的寓言 191
 - 6.6 我该怎样了解你, 我的用户 192
 - 6.7 人民需要枪稿, 枪稿服务人民 195
 - 6.8 玩家要的是“能玩”, 制作人要的是“好玩” 197
 - 6.9 游戏开发的陷阱 199

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

- 6.9.1 做自己喜欢的游戏 199
- 6.9.2 走失在创意的迷宫 200
- 6.9.3 不熟悉的题材在招手 202
- 6.9.4 想进所有的天堂,却下了所有的地狱 203
- 6.9.5 我有一个很好的想法 204
- 6.10 游戏策划的自我修养 205
 - 6.10.1 玩游戏 205
 - 6.10.2 智力 206
 - 6.10.3 说人话 207
 - 6.10.4 共情 208
 - 6.10.5 多线程 209
 - 6.10.6 搜商 210
 - 6.10.7 视域 211
- 第7章 游戏是个大金矿 212
 - 7.1 无本万利的虚拟商品 213
 - 7.1.1 商品的心理附加价值 215
 - 7.1.2 从卖时间到卖道具 216
 - 7.1.3 文字:一秒钟变高帅富 218
 - 7.1.4 看上去很美+看上去很贵 220
 - 7.1.5 平民的奢侈品 222
 - 7.2 免费!
免费!
还是免费!
223
 - 7.3 游戏商城:乌托邦的垄断超市 224
 - 7.4 体验经济:实体与虚拟的交界 226
 - 7.5 赌博、抽奖、开箱子 227
 - 7.6 交易成本最低 229
 - 7.7 宅经济与干物女 230
 - 7.8 上帝爱两头,放弃中间 233
 - 7.9 吝啬者的游戏 234
- 第8章 游戏之危机 236
 - 8.1 同质化之殇 236
 - 8.1.1 网络游戏复印机 237
 - 8.1.2 同质化是谁的菜 240
 - 8.1.3 同质化的善与恶 243
 - 8.1.4 如何打破同质化 244
 - 8.2 谁来为创意买单 249
 - 8.3 两种创意 250
- 第9章 游戏正能量 252
 - 9.1 世界小时,我最先小;世界老时,我最后老 255
 - 9.2 尽管妖魔,我自快乐 257
 - 9.3 越落魄,越娱乐 258
 - 9.4 假如明天网络游戏消失 260
 - 9.5 网络游戏的和谐社会 262
 - 9.6 关于魔兽的社会学观察笔记 264
 - 9.7 严肃游戏 265

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

9.8 未来游戏 268
后记 270

<<人本游戏:游戏让世界更美好>>

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>