

日本游戏制作理念初探



陶学著

百佳图书出版单位
时代出版传媒股份有限公司
黄山书社



上架建议：游戏·文化

ISBN 978-7-5461-2752-1




9 787546 1127521 >

定价：26.00元

日本游戏制作理念初探

陶学 著

全国百佳图书出版单位
时代出版传媒股份有限公司
黄山出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

日本游戏制作理念初探 / 陶学著 — 合肥: 黄山书社, 2012.3

ISBN 978-7-5461-2752-1

I. ①日… II. ①陶… III. ①电子游戏—研究—日本 IV. ①G889

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 046335 号

日本游戏制作理念初探

陶学 著

出版人: 左克诚

出版策划: 黄煜文

责任编辑: 胡俊生 赵子宜

责任印刷: 李 磊

翻译协助: MASA

装帧设计: 陶 学

出版发行: 时代出版传媒股份有限公司 (<http://www.press-mart.com>)

黄山书社 (<http://www.hsbook.cn>)

(合肥市翡翠路 1118 号出版传媒广场 7 层 邮政编码: 230071)

经 销: 全国新华书店

印 刷: 常州武进第三印刷有限公司

开 本: 890 X 1240 1/32 印 张: 10.125 字 数: 200 千字

版 次: 2012 年 4 月第 1 版 2012 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5461-2752-1 定 价: 26.00 元

版权所有 侵权必究

(本版图书凡印刷、装订错误, 可及时向承印厂调换)

目录

导读与凡例.....	1
第一篇：宫本茂	
第一章：游戏作家.....	6
第二章：有趣主义.....	60
第三章：“宫本茂箱庭理论”的初步研究.....	76
第四章：生活游戏化.....	82
第二篇：名越稔洋	
第一章：略传.....	89
第二章：游戏的定义.....	101
第三章：开发游戏的态度.....	115
第四章：《如龙》如何表现“文化”.....	128
第五章：关于制作人的思考.....	131
第三篇：小岛秀夫	
第一章：游戏监督.....	137
第二章：有趣以上.....	166
第三章：“游戏电影化”与“电影式游戏”.....	175
第四章：把不可能变为可能.....	180
第四篇：铃木裕	
第一章：游戏史的一个开拓者.....	189
第二章：开发游戏的目的与方向.....	205
第五篇：坂口博信	
第一章：最终幻想之父.....	210
第二章：制作角色扮演游戏的一些思考.....	227

第六篇：三上真司	
第一章：略传	233
第二章：游戏对比度与画面处理	246
第三章：纯粹的游戏创作者	251
第七篇：樱井·神谷·板垣·稻船	
第一章：让所有玩家都快乐的樱井政博	256
第二章：神谷英树——进化动作游戏	264
第三章：高端战斗机板垣伴信	272
第四章：稻船敬二——“游戏是商品”	281
引用出处	289
参考资料	296

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。

第三篇是《小島秀夫》。小島秀夫和宮本茂一樣，都是影

影响力横跨东西的伟大游戏人，所以也花了比较多的篇幅去介绍他。第三篇第二章《有趣以上》并不是反对《有趣主义》，可以说是一种补充，反映了小岛秀夫更深层次（游戏以上）的制作思考。第三章《“游戏电影化”与“电影式游戏”》试图通过对小岛秀夫理念的解读来改变人们关于“电影”与“游戏”的一些看法。第四章《把不可能变为可能》是一篇小岛秀夫演讲的札记，从中可以了解到一些小岛秀夫的思维方式。

第四篇是《铃木裕》。关于铃木裕的资料我所能收集到的并不多，可能因为他已是褪了色的历史人物，所以现在人们对他的关注不是很高。但在第四篇第一章《游戏史的一个开拓者》中，足可以了解到他是多么伟大的游戏人。我试图用这一篇来让不熟悉他的人认识他、让熟悉他的人记住他。当然，要记住的不该仅是其人，还有他的理念。第二章《开发游戏的目的与方向》或许可以给技术至上的游戏从业者带去一些反思。

第五篇是《坂口博信》。坂口博信是把日本 RPG 带向世界的人，本篇试图从中找出其成功的理念所在，也尝试为他的一些失败找出原因。第五篇第二章《制作角色扮演游戏的一些思考》虽然是在较少的资料中整理出来的，但对一些热爱或制作角色扮演游戏的人，或许也会有意想不到的启发。

第六篇是《三上真司》。我很欣赏三上真司的个性，但个性之外，他的游戏制作理念也很值得我们关注。第六篇的第二章《游戏对比度与画面处理》是基于三上真司的作品来引述的——就介绍理念的方式来讲，我认为这是最好的一种。在第三章《纯粹的游戏创作者》中，我试图把三上真司做游戏的精神展现给读者，这种精神在游戏业界是不可多得的。

第七篇介绍了四个游戏人和他们的理念。第七篇第一章《让所有玩家都快乐的樱井政博》介绍了樱井政博在制作游戏时如何用“无我”的方式为玩家创造快乐。第二章《神谷英树——进化动作游戏》通过归纳神谷英树的一些想法希望能给动作游戏的制作带来一点启发。第三章《高端战斗机板垣伴信》的主角板垣伴信虽然也是一个个性鲜明的人，但和三上真司一样，他也有自己独到的理念。第四章《稻船敬二——“游戏是商品”》是为了从稻船敬二的理念中找出真正的“游戏商品论”而特别去写的。我认为这方面的思考对游戏制作也是非常重要的。

书中所记的游戏发售日，在不作特别说明的情况下，都默认是日版的发售时间。

书中的销量统计取自网站“VGChartz”（<http://www.vgchartz.com>），采取时间统一为2010年3月16日。

每一个引用标记（“【】”）对应的引用出处见书后的《引用出处》。

每一章的参考资料见书后的《参考资料》，那些资料可作为本书的延伸阅读，建议看看。

《引用出处》和《参考资料》中的网页资料，有些难免因时过境迁而导致链接失效，请读者谅解。

2010年3月19日

第一篇：宫本茂

第一章：游戏作家^①

——以制作理念为线索的略传

我认为游戏设计在完成之后，应该能体现出制作者的风格。同一个游戏的方案，不同风格的人制作，就会做出完全不同的游戏来。正因为如此，我称自己为“游戏作家”。【001】

——宫本茂

以“游戏作家”自称的宫本茂先生，是我们接触游戏制作理念时必须重视的人物。

一、童年的箱庭

宫本茂（みやもと しげる；Miyamoto Shigeru），1952年11月16日生于日本京都府船井郡园部町（现在的南丹市园部町）。他有着最丰富多彩的童年，美丽的家乡就是他的天然游乐场：群山环抱，洞窟中探险；攀树眺望，西洋杉连绵；湖边漫步，奔跑在稻田；残垣旧屋中，和小伙伴们一起发现“秘

^① 日文写作“ゲーム作家”。出处：《游戏批评》第17期中的一篇访谈（P56）——《游戏作家宫本茂》。中国的《游戏批评》模仿的是日本同名刊物《ゲーム批評》（发行于1994年至2006年），本书不作特别说明的皆为中国版。

宝”，瀑布飞流前，成就感为探险留念^①……这些个让宫本茂游戏、成长和感悟的“箱庭世界”，其实也是他日后那些奇思妙想的发源地。所以后来，当人们问起宫本茂灵感从何而来时，他会这样回答：

灵感无处不在：从我童年的冒险中来，从我年轻时听说过的故事中来，从日本的神话传说中来……有很多事情人们在生活中早已习以为常，但如果能够换一个角度去观察它们的话，你就可以从中找到灵感的闪光。【002】

总结而言，便是他经常会对立志创作游戏的年轻人说的那句话：

把游戏以外的经验带到游戏制作中去^②。

这并非一句冠冕堂皇的话，而是宫本茂切身感悟出来的游戏制作理念，南宋诗人陆游在教人写诗时也曾说过：“汝果欲学诗，工夫在诗外”，道理是一样的。这句话，值得所有向往游戏制作的“游戏迷”们深思。

二、动漫·音乐·艺术青年

① 这些童年经历是从 Darkbaby 的文章《It's me, Mario! (箱庭世界：宫本茂的涂鸦生涯)》中了解到的。

② 引自维基百科。原文：“……その事から宮本はクリエイターを志す若者に「ゲーム以外の経験がゲーム作りに役に立つ」と言葉を送っている。”【003】

宫本茂出生的那一年，他最喜欢的漫画家手塚治虫^①开始连载《鉄腕アトム》（《铁臂阿童木》）。在那个没有电子游戏的年代，漫画成了宫本茂的最爱，各种题材类型的漫画他都喜欢看。他喜欢的漫画家还有：赤塚不二夫^②、山根赤鬼^③、乔治·秋山^④、横山光辉^⑤和石之森章太郎^⑥。动漫不分家，宫本茂还很喜欢迪斯尼的动画片。甚至可以说，他成了一个狂热的动漫爱好者^⑦。除了“看”，他还喜欢自己动手“画”，并以“漫画家”为职业志愿——用现在的话，他是一个“动漫御宅”。动漫与游戏，同为娱乐商品，其构思的方法与内容（比如要怎么设计有趣的演出），自然有异曲同工之处。所以从技术角度来讲，那可以说是宫本茂最初的积累。我们应当留意宫

① 手塚治虫（てづか おさむ，1928.11.3～1989.2.9）：是日本最伟大的漫画家之一，人称“漫画之神”。他共有 604 部漫画作品，代表作有《鉄腕アトム》、《ジャングル大帝》（《森林大帝》）、《火の鳥》（《火鸟》）等。

② 赤塚不二夫（あかつか ふじお，1935.9.14～2008.8.2）：《天才バカボン》是他的代表作，宫本茂的昵称“ミヤホン”和“ミヤボン”可能和这部作品有关。他主张“人生就是玩笑”。

③ 山根赤鬼（やまね あかおに，1935.8.16～2003.6.24）：他是和双胞胎哥哥山根青鬼（やまね あおおに，1935.8.16～）共同进行漫画创作的。代表作有《よたろうくん》和《かぼどんとのおみちゃん》。

④ ジョージ秋山（ジョージ あきやま，1943.4.27～）：2008 年冬季日剧《銭ゲバ》（《守财奴》）就是根据他的同名漫画改编的。

⑤ 横山光輝（よこやま みつてる，1934.6.18～2004.4.15）：全盛时期与手塚治虫齐名。其漫画作品《三国志》最为我们所熟悉，还曾被改编成游戏《横山光辉三国志》（SFC）。

⑥ 石ノ森章太郎（いしのもり しょうたろう，1938.1.25～1998.1.28）：人称“特摄之父”。他的代表作是《仮面ライダー》（《假面骑士》）。Darkbaby 在《It's Me, Mario（箱庭世界：宫本茂的涂鸦生涯）》中说：“……在当年宫本茂最欣赏的就是日本早期漫画家石之森章太郎的作品。”【004】

⑦ 他说过：“初三的时候，我想知道职业漫画家的画有多漂亮，非常希望得到一张原画。可是，谁也不肯给我。”【005】

本茂游戏中的动漫痕迹，那对研究游戏制作来说或许会有一些启发。

尽管高中时作品终于被杂志刊登，宫本茂还是放弃了成为漫画家的梦想。喜欢漫画毕竟和成为职业漫画家是两回事，一如喜欢玩游戏并不代表就能成为一个好的游戏开发者。宫本茂深觉成为漫画家的困难，决定就此打住，但他对绘图方法的兴趣不减，于是决定去学习工业设计：

上大学的时候就进了一个普通学校的工学部。可是就这样普普通通地在工学部升进实在是没意思，由于我想继续画画，就转进了工业设计的大学，想做一些设计家电制品的工作。【005】

就这样，宫本茂开始了他在金泽市立美术工艺大学的五年大学生活。

宫本茂憨厚纯朴的笑脸下其实有一身艺术青年的气质，他中学的画画刚有些造诣，在大学里又很快玩起了音乐：

宫本在课余常听录音带，尤其对甲壳虫乐队情有独钟，他买了一把吉他自弹自唱，虽然没有经过任何正规训练却也颇有些造诣，空闲时常去当地的小型舞会和酒吧表演以赚取外快。他平时交往的人群多为那些放浪形骸、服饰怪异的艺术家的。【004】

而对画画与音乐的掌握，恰好正是他日后创作游戏所需要的诗外积累。

三、进入任天堂

上世纪七十年代是游戏业的萌芽期。带着简陋的点阵和简单的互动，1971年，街机“Computer Space”^①登场了，紧接着，1973年，家用机“Odyssey”^②诞生了。不知是嗅到了商机，还是闻到了新时代的气息，做赌具起家的任天堂决心在这个新兴产业上赌一把，也开始搞起了这种新兴玩具的研制开发。

1977年——任天堂发售家用机“カラーテレビゲーム15（Color TV Game 15）”^③的那一年，宫本茂进入了任天堂^④。那时任天堂并没有招募设计师，是因为宫本茂父亲的朋友认识社长山内溥^⑤，才有了面试的机会。山内溥当然不是那种为了照顾面子而开后门的领导者，宫本茂最终能入社靠的还是自身的才能——他学生时代的一些设计吸引住了山内溥。据宫本茂回忆：

社长特意关照我说：“不是因为有人介绍才决定录用你，而是因为我们想让你在我们这里工作。”【006】

① 是最早的街机。由 Atari 创始人 Nolan Bushnell 和 Ted Dabney 设计，Nutting Associates 公司制造发行。

② 是最早的家用机。由犹太裔美籍德国工程师 Ralph H. Baer 研制开发，Magnavox 公司制造发行。

③ 是任天堂制造（和三菱电机共同研制）发售的第一台家用机。型号为“CTG-15V”。名字中的“15”代表游戏内置的15个以“PONG”类型为主的球类游戏。它的廉价版是“テレビゲーム6（TV-Game 6）”。它们的开发设计者是上村雅之（うえむら まさゆき；Uemura Masayuki），现任任天堂制造本部开发第二部部长，并且是立命馆大学大学院先端综合学术研究所教授。宫本茂最早就是为他的游戏担任角色设计的。

④ 宫本茂毕业后在家闲居了一年。

⑤ 山内溥（やまうち ひろし；Yamauchi Hiroshi, 1927.11.7~）：他是任天堂创始人山内房治郎的曾孙，也是实行铁腕统治的第三代社长，更是任天堂游戏帝国的缔造者。

而“这里”也是宫本茂理想中的工作环境。比起西装笔挺一本正经地办公，“玩具商”任天堂独特的企业氛围深深地吸引了这位崇尚自由渴望创造的青年^①。

可是，在宫本茂刚刚进入任天堂的时候，他还没有对游戏制作产生兴趣，当时他只想作“产品策划”，可能只是想去设计玩具。给了他启示的是当时红遍日本的热门游戏《Space Invaders》^②。宫本茂在接触这款游戏——这类玩具——之后深受震撼，创造游戏的意愿开始在他心中萌芽^③。

在七八十年代，游戏制作方式是最早期的“手工作坊式”，制作者的多才多艺对游戏质量的影响极大。当年《ゼビウ

① 宫本茂说：“……家电也行，幼儿园小孩的玩具也行，什么都可以。重要的是我想制作人们能经常接触到的畅销的商品。《学研附录》（引文后注解：学研（按：Gakken，学习研究社）每月发行的《科学》和《学习》杂志的附录，《科学》是理科，《学习》是文科）似乎能让我的理想变成现实。我以学研为目的（按：此处意思译错），参观访问了许多公司，但是看到那些西装革履的人们，总觉得和我的理想不太一样。”【007】

② 以下简称译名“太空侵略者”。是TAITO公司于1978年推出的街机游戏。制作者是西角友宏（にしかとともひろ；Nishikado Tomohiro）。这款游戏轰动全日本，玩家趋之若鹜，厂商竞相模仿（包括任天堂）。甚至因为投币量太多（街机靠投币才能进行游戏），政府不得不为此增量铸造了一批100日元硬币。

③ 宫本茂在接收一次访谈时，被问及“您认为是什么游戏令您开始对这一领域产生兴趣”，他回答：“是《太空侵略者》，在见到这款游戏之前，我从来没有认为自己会对电视游戏感兴趣，更别说以后会去制作电视游戏了。”【008】