

TURING

图灵程序
设计丛书

[日] 吉泽秀雄 著
支鹏浩 译



大师谈游戏设计

- ▶ 详述寻找创意的思路
- ▶ 揭示让游戏好玩的秘诀
- ▶ 披露人气游戏创作背后的故事

创意与节奏

万代南梦宫首席制作人、《忍者龙剑传》《皇牌空战3》设计师

吉泽秀雄从业30余年的经验总结！



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

TURING

图灵程序
设计丛书



大师谈游戏设计

创意与节奏

[日] 吉泽秀雄◎著 支鹏浩◎译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

大师谈游戏设计：创意与节奏 / (日) 吉泽秀雄著；
支鹏浩译. — 北京：人民邮电出版社，2017.6
(图灵程序设计丛书)
ISBN 978-7-115-45669-4

I. ①大… II. ①吉… ②支… III. ①游戏程序—程
序设计 IV. ①TP317.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第103403号

内 容 提 要

本书是《忍者龙剑传》《皇牌空战3》《风之克罗诺亚》等知名游戏制作人吉泽秀雄的经验之谈。作者根据自身丰富的游戏创作经验，结合大量具体的游戏案例，向读者讲述了如何创作一款有趣、舒服的游戏。书中以“游戏节奏”为主线，从寻找创意开始谈起，到培育创意、创造游戏的节奏、发展游戏的节奏等，介绍了如何通过有意识地掌控节奏来进行游戏创作。读者在阅读本书的过程中，不仅能明白经典游戏是如何诞生的，也能学到很多游戏创作的窍门。

本书适合从事游戏设计、游戏策划相关工作的人士阅读。

-
- ◆ 著 [日] 吉泽秀雄
译 支鹏浩
责任编辑 杜晓静
执行编辑 刘香娣
责任印制 彭志环

- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京圣夫亚美印刷有限公司印刷

- ◆ 开本：880×1230 1/32

印张：7.625

字数：197千字

2017年6月第1版

印数：1-3 500册

2017年6月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字：01-2016-6547号

定价：39.00元

读者服务热线：(010)51095186转600 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字20170147号

站在巨人的肩上
Standing on Shoulders of Giants



iTuring.cn

站在巨人的肩上
Standing on Shoulders of Giants



iTuring.cn

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

推荐序

游戏常被称为“第九艺术”，和其他艺术形式一样，伟大的游戏产品离不开优秀的创意，远如《超级玛丽》《魂斗罗》《最终幻想》，近至《智龙迷城》《怪物弹珠》等，莫不如是。而创意本身却如无源之水一般让人难以捕捉。提起创意，游戏制作人往往会联想到灵机一动的灵感、感性的感觉及体验，对于这样一种看似主观的东西，如何才能在游戏创作中准确捕捉到它，并实现它，最终验证它呢？

《大师谈游戏设计：创意与节奏》为我们提供了一些寻找以及实现创意的方法。书中结合大量的游戏实例，从剖析创意的组成要素开始，阐述了将创意转为玩家体验的关键因素是找到合适的游戏节奏，并对在实际的游戏创作中如何体现创意和节奏，给出了大量切实可行的实践技巧。

循着作者的思路，对于市面上种种游戏在体验上的差异，以及造成这种差异的根本原因，会有豁然开朗的感觉。再转向自己曾经制作过的游戏，那些反复讨论仍难以确立的设定，总是与玩家体验密切相关，而这些难题竟然都可以归结于简单的“节奏”二字，不得不让人感慨，这是一种近乎“禅道”的意境。

本书的作者是来自日本的资深游戏制作人，日本的游戏以在玩法上的匠心独具而闻名于世，读过本书后我深切体会到，这与它们追求游戏“玩”的本质、追求与众不同的创意是密不可分的。对于日本游戏这份独特的魅力，相信各位亲爱的读者在通读本书之后也会有深切的感受吧。

墨麟集团 CEO

陈默

译者序

说句老实话，写译者序是个让我挺犯怵的事儿。可能是因为翻译做得久了，离开原文就不知道该怎么码字，又或许是“读书观影不剧透”的美德“作祟”，让我的思维不愿意往这方面上拐。每次一要写译者序，我这脑子就宛如大风吹过的京城蓝天，啥也没有了。

言归正传，该写的咱还是得写。既然是本关于游戏设计的书，话题自然离不开游戏。80后对于电子游戏来说是幸运的一代，这代人见证了我国游戏界兴衰的整个过程。我国游戏业起步相当晚，任天堂1983年推出风靡全球的FC时，我国绝大部分人甚至还没有“家用游戏机”这个概念。后来的SFC、N64以及SEGA的SMS、MD，知道的人也是寥寥无几。索尼的PS和SEGA的土星运气好一些，但真正能买一台放家里玩的人依旧很少。说到这里要好好感谢一下小霸王，虽说有着“山寨”和“盗版”之嫌，但它们对于游戏在中国的传播有着不可磨灭的贡献。1991年一句“小霸王其乐无穷啊”让游戏机变得家喻户晓，1993年更是凭着“学习机”的幌子（我不信真有人为了学习买这个）让无数小朋友有了买游戏机的借口，大幅提升了游戏机的普及度。只可惜我们的国产游戏机后来没能与时俱进，技术一直停滞不前，游戏机市场被功能越来越强大的PS2、PS3、Wii、Xbox占领，到了现在的次世代家用机市场（PS4、WiiU、Xbox One），我们已经看不到国产游戏机的身影了。

PC端游戏也是如此。早期的《大富翁》《轩辕剑》《侠客英雄传》再到后来的《仙剑奇侠传》等高质量游戏，尤其是高质量武侠游戏络绎不

绝。然而由于我国当时知识产权意识淡薄，盗版猖獗，加之正版游戏定价昂贵（90年代一款正版游戏动辄八九十甚至上百元，一般工薪阶层很难消费得起），使得游戏行业一再经受打击。这也是为什么2000年前后随着网络的普及，游戏制作人一窝蜂地涌向了网络游戏。毕竟这个东西不怕盗版，来钱稳定。单机游戏难产和网络游戏泛滥让我国国产PC游戏业界越来越畸形，后来甚至出现了“5人小团队个把月开发（山寨）个页游，开服捞一笔就跑”的现象。同时仍坚守在单机游戏第一线的制作人都忘了初心，开始烂打“国产”情怀牌。“情怀牌”这个东西可以打，很多国际知名游戏开发商也会打，而且打得很溜（比如著名冷饭大厂CAPCOM）。但情怀是需要质量做保障的。游戏质量不过硬，打出来的牌只会透支情怀，时间久了不但情怀不再，信任也跟着烟消云散。吉泽秀雄先生一句话说得很好，“游戏开发是服务业”，而且是“先付款后享受的服务业”，只有让顾客（玩家）舒坦了，人家才会继续掏腰包。

我国游戏业发展路途曲折还有一个重要原因，那就是文化环境。曾有一段时间，“电子游戏”这个词被各大主流媒体妖魔化，被污蔑成“电子海洛因”，甚至继而发展出了“磁爆步兵”。玩游戏一度被许多家长视为大逆不道、十恶不赦的行为，游戏开发则被当成“伤天害理的勾当”，曾有不少游戏开发者因此被人指着脊梁骂。于是孩子不敢玩游戏，从业者不敢做游戏。全球游戏业正在飞速发展的关键时期，我国游戏业却错过了，实在可惜。

好在世间自有公道在，随着80后长大成人担起社会的重任，这个“伴随游戏成长的一代”用自己的实力证明了“电子海洛因”一词之谬误。更可喜的是，近几年PS4和Xbox One都推出了国行版，让我国游戏开发者有机会参与次世代主机游戏的开发。

说到这里，我想聊聊次世代主机游戏。如今人们生活节奏越来越快，迫使游戏逐步快餐化。这其实是一件挺可惜的事情。之前一个朋友问我：“你

上次玩游戏觉得快乐是什么时候？”我说：“前几天和家人一起玩《Wii 运动会》的时候。”没错，我手边有 PS4，有 WiiU，有最新发售的 Switch，3A 大作款款不落，但让我感受到“快乐”的却是一款 11 年前发售的游戏。这个朋友说的一句话很让我信服：“现在的游戏已经变味了，以前是给人以快乐，现在是给人以感官刺激。”估计现在肯以“快乐”为本开发游戏的只剩下任天堂和一些独立游戏开发团队了。毕竟相较之下，人们会觉得画面越炫酷的游戏制作越用心，于是更愿意掏腰包。

我国游戏开发者长期处于一个封闭的环境中，现在突然被扔到这个张口“3A”闭口“大作”的世界，很容易就被晃晕了头。其中最常见的表现就是“我们这次要做一款 3A 级大作”。要知道国际主流游戏开发商都是经历了十几年甚至二十几年磨练才有了今天这身本领，“3A 大作”这等上乘武功不是我们这些任督二脉尚未打通的开发者短时间内能企及的。硬着头皮上的结果就是“只得其形而不得其意”，产出个四不像的丑八怪。个人认为，我国游戏开发还不到挑战“3A 大作”的时候（非要挑战 3A 大作的朋友推荐看《游戏设计的 236 个技巧》一书，里面对这类游戏分析得很透彻）。现阶段应该先找一个能达成的小目标（不是赚一个亿），牢记“给人带来快乐”的初心，钻研细节，做出一款确实好玩的游戏。

言归正传，咱们来谈谈您拿在手里的这本书。作者吉泽秀雄是何许人物？前面说了，我国游戏界发展路上走了十几年弯路，所以吉泽秀雄最具代表性的作品《风之克罗诺亚》系列在我国并不是很有名。不过，摆出《忍者龙剑传》的名号，想必大多数 FC 时代过来的人都不会陌生，而吉泽秀雄就是《忍者龙剑传》系列的制作人。由于没有什么 3A 大作加持，吉泽秀雄先生的名声并不如小岛秀夫、青沼英二、神谷英树、宫本茂等人响亮，但他对于游戏的“好玩”有着非常精妙的把握。他参与创作的游戏虽然都不“大”，但是百分之百“好玩”，其原因就在于吉泽秀雄先生对于游戏“创意”和“节奏”的追求。“大”游戏可以用画面和音效掩盖游戏

本身的瑕疵，但“小”游戏不能，所以游戏制作人的水平从“小”游戏上更见真知。

很多人喜欢把是否有创意归结为个人天赋，把“没创意”归罪于应试教育。不可否认，这些看法确实有一定的道理，但不能就此盖棺定论。吉泽秀雄先生就在书中为我们展示了寻找创意的“窍门”。创意人人都有，就看你“会不会”找。当今市面上讲游戏创意的中文书凤毛麟角，而我国游戏界由于长期抄袭成风，最缺乏的恰恰又是创意，所以我认为这本书不容错过。

至于“节奏”，这需要一个摸索过程。作者清楚记录了自己寻找节奏、改良节奏的过程，非常值得参考借鉴。

还是那句话，我国的游戏应该先从“小”和“好玩”两个方面入手。好玩的游戏应该追求什么？追求“创意”和“节奏”。这正是本书所要讲的。具体应该怎么做呢？且看正文分解。

支鹏浩

2017年3月于北京

前言

容我先把结论摆在这里。

游戏成败在于节奏。

1984年，我在机缘巧合之下进入游戏业界，又因某个机会成为了游戏开发者。此后三十几年，我的时间都奉献给了游戏开发。

其间，游戏先是从街机发展到了FC，随后掌机问世，接着在PS上演变为3D，在任天堂DS上有了2个画面。再往后，人们开始挥着Wii遥控器玩游戏，在功能手机上玩游戏，到了今天，已经能在智能机上玩各种免费游戏了。游戏的硬件、体验环境、玩法等都在不断变迁，而长期身处游戏开发第一线的我却发现，人们对“玩”这一概念的理解或者说归纳没有变。

当然，现今的手游讲究运营策略，要时常了解玩家的需求，改进自己的服务。但是，在“玩”的基本创意上，其理解和归纳与以往并无二致。

近几年，无论是参与公司内的游戏策划讨论，还是在大学、专科学校里做讲座，每次讲完话听前辈提问时，我都有一个共同的感受——从问题的字里行间能听出，有相当多人苦于不知道如何去找创意，又或者有了创意之后不知道如何归纳成型。

此外，团队开发游戏时无法把创意明确地传达给他人，导致团队拧不成一股绳，这也是我常听到的烦恼之一。后来去中国台湾演讲时也被问了类似的问题，可见这是全世界游戏业界共同面临的问题。

这些问题常常引导我回顾过去，回想自己当初是如何做的。后来我渐渐地发现，自己脑海中一直有一个不曾忽视的基准。

那就是“节奏”。

我觉得，不知道如何寻找、归纳或传达创意，其实是因为没有明确地把握住这个“节奏”。于是我决定写下本书，按部就班地讲一讲我是如何在游戏创作的过程中掌控“节奏”的。顺着游戏创作的整个流程，谈一谈“节奏”发挥的作用。

不过话说回来，我在一开头虽然说了“游戏成败在于节奏”，但顺应当今出版界惯用的标题句式，副标题最终改成了“游戏创作九成看节奏”^①。那么最后的一成是什么呢？这个问题不能急着回答，各位容我边写这本书边慢慢考虑吧。



^① 这里是指日文原版图书的书名。——编者注

目 录

第1篇 总结创意中的节奏

第1章 核心创意的三要素

2

什么是创意	3
核心创意从“舒服”二字出发	3
核心创意的三要素	4
游戏中的“舒服”	8
小结	19

第2章 核心创意的思路

20

不以现有游戏为原型	20
不以类型为出发点	25
先在脑子里跑跑看	26
一个创意不要思考太久	27
创意是否能带来全新体验	29
逆向思维	31
某些创意必须要有视觉效果支持	33
研究“玩”	35
目标用户	36
小结	37
专栏 “制作”与“创作”	38

第3章 考虑节奏

39

最合适的节奏	40
节奏的具体例子	41
节奏的关键元素	42
操作感与节奏	43
任何创意都有它的节奏	45
小结	46

第4章 确认创意的核心

47

支撑核心的创意	47
扩充核心的创意	50
创意是否位于核心	53
没有无用的创意	58
核心创意有时是会变的	58
核心可玩内容会发生变化	62

小结	66
专栏 游戏创作者的工作	67

第2篇 培育创意中的节奏

第5章 向他人讲述创意 72

将想到的创意讲述给他人听	73
讲概念时带上节奏	79
讲给团队成员	79
展示	80
小结	85
专栏 让团队成员成为“共犯”	86

第6章 培育创意 87

扩充创意	87
团队合作创作游戏时	88
实例：PAC-MAN TILT	88
概念发生变化时	92
循着概念思考	96
激发团队的潜力	98
玩转创意头脑风暴	99
思考必要的创意	100
如何采用创意	108
小结	109
专栏 展现策划层的价值	110

第3篇 创造游戏节奏

第7章 确定操作感 112

确定节奏	112
操作要尽量精简	114
《智龙迷城》的操作感	115
反应是操作感的生命	116
小结	120

第8章 游戏附件的节奏 121

降低游戏热情的因素	122
先连通整个游戏流程	123
时刻注意整体的节奏	126

载入时间的节奏	127
宣传演示的节奏	129
标题画面的节奏	129
模式选择画面的节奏	130
菜单画面的操作性	134
游戏主要内容的节奏	135
过关画面的节奏	135
游戏失败画面的节奏	136
结果统计画面的节奏	137
重试的节奏	139
游戏整体的节奏	140
小结	141
专栏 训练准确数 10 秒的能力	141

第9章 诱导玩家贴近概念 143

界面要简明易懂	144
告诉玩家怎么玩	145
诱导玩家	151
用可调整项目的平衡性来诱导	153
通过机制传递信息	154
小结	156

第4篇 让创意的节奏更丰满

第10章 为节奏增添变化 158

用金币创造节奏	158
动作游戏的地图设计	159
敌人的摆放	163
有缓有急	165
重视速度的关卡	167
解谜关卡	169
BOSS的设计	170
小结	174

第11章 设计玩家的心理状态 175

玩得好要使劲表扬	175
失败瞬间最需要重视	176
失败要合理	177
用地形和敌人的位置传递信息	178
迷茫会破坏节奏	180
玩游戏的原动力	181

小结	189
专栏 对不同的程序员用不同方式聊需求	189

第12章 延长游戏寿命 190

游戏主要内容之外的课题	190
时刻保持前进	191
改变游戏目的	193
添加限制	195
模式	196
改变节奏	198
小结	198

第13章 游戏的平衡性 199

难度的波动	199
游戏的组成元素	200
确定主题	202
强化游戏印象	202
教学式难度变化	207
画面内的信息	210
试玩样本	211
调整的项目要尽量少	212
不知如何调整时该怎么办	214
隐藏关卡	215
黑白棋效应	216
小结	217

第14章 剧情在游戏中的意义 218

影院 DISP.	218
游戏与剧情的关系	220
非游戏莫属的剧情	221

后 记 创作这世上没有的东西 223

游戏创作的经验	223
这世界不需要重复的东西	224
致意欲投身游戏业界的读者	224
作品列表——吉泽秀雄	227

第

1

篇

总结创意中的节奏

