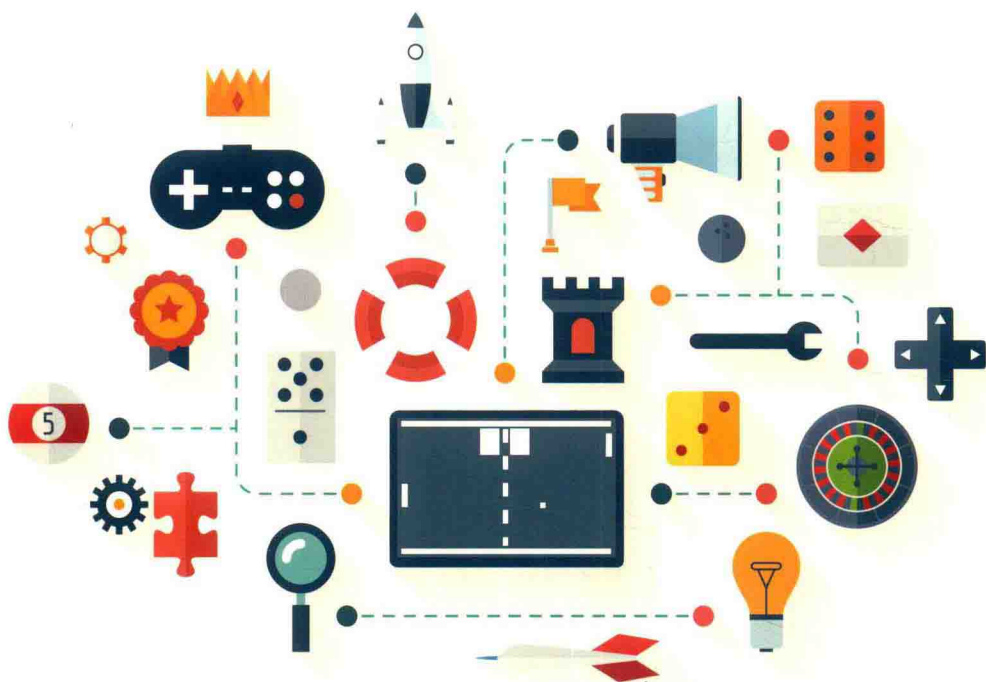


游戏迭代设计

概念、制作、拓展全程细则探秘

[美] Colleen Macklin John Sharp 著
张臻珍 张可天 章书剑 译



Games, Design and Play:
A detailed approach to iterative game design

游戏迭代设计

概念、制作、拓展全程细则探秘

[美] Colleen Macklin John Sharp 著

张臻珍 张可天 章书剑 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》一书从游戏设计的基础概念开始讲到游戏中遇到的实际问题，书中以独立游戏的真实案例向读者展现了真正的游戏设计师在拓展游戏能表达的内容时所使用的方法和思路。

本书分为三个部分：第一部分“概念”，第二部分“过程”，第三部分“实践”。第一部分详述以玩为基础的游戏设计方法的定义和原理。第二部分“过程”离开了游戏设计的概念，着眼于迭代式游戏设计流程中的核心步骤和技术。第三部分“实践”才真正开始做游戏设计。

无论你是在游戏行业闯荡多年的老兵，还是初出茅庐、打算尝试设计自己第一款游戏的小鲜肉，抑或想要了解游戏设计的学生和读者朋友，都可以在本书中找到属于你的黄金屋。

Authorized translation from the English language edition, entitled Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design, 978-0134392073 by Colleen Macklin, John Sharp, published by Pearson Education, Inc., publishing as Addison-Wesley Professional, Copyright © 2016 Pearson Education, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

CHINESE SIMPLIFIED language edition published by PEARSON EDUCATION ASIA LTD., and PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY Copyright © 2017.

本书简体中文版专有出版权由 Pearson Education 培生教育出版亚洲有限公司授予电子工业出版社。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

本书简体中文版贴有 Pearson Education 培生教育出版集团激光防伪标签，无标签者不得销售。版权贸易合同登记号 图字：01-2016-9183

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘 / (美) 科琳·麦克林 (Colleen Macklin), (美) 约翰·夏普 (John Sharp) 著；张臻珍，张可天，章书剑译. —北京：电子工业出版社，2017.9
书名原文：Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design
ISBN 978-7-121-32016-3

I. ①游… II. ①科… ②约… ③张… ④张… ⑤章… 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140792号

策划编辑：张春雨 付睿
责任编辑：徐津平 特约编辑：顾慧芳
印刷：北京顺诚彩色印刷有限公司
装订：北京顺诚彩色印刷有限公司
出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开本：787×980 1/16 印张：19.75 字数：442千字

版次：2017年9月第1版

印次：2017年9月第1次印刷

定价：99.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888, 88258888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：010-51260888-819, faa@nhei.com.cn。

本书赞誉

“Sharp 和 Macklin 从细节上解析了从概念到编程到完成的整个设计过程。我对这本书特别感兴趣的原因是因为它包含了原型设计方法和设计模式，这些方面经常被其他人忽视。我想这将有助于让设计师看到 3A 游戏领域之外的新天地。”

——Brenda Romero, Romero Games 公司游戏设计师

“关于游戏的书有很多可以一读，但《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》讲了一些新东西。Colleen Macklin 和 John Sharp 不只是解释了什么是游戏——他们还剖析了游戏本身的设计过程。”

——Eric Zimmerman, 纽约大学游戏中心游戏设计师和艺术教授

“《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》是一本详细、周到、对游戏方方面面有过深入研究的入门书。”

——Mare Sheppard, Metanet Software 公司总裁

“我从事游戏设计教学十多年，这是我第一次读到一书中列举了这么多不同方面的游戏设计过程。Colleen 和 John 剖析与检查了所有类型的游戏（不仅仅是电子游戏），然后给你专业地展示如何把所有的部分组合在一起形成你自己独特的设计。”

——Stone Librande, Riot Games 公司首席设计师

“作者分享了丰富的经验，撰写了一本充满了伟大的概念、清晰的过程与应用实践的书。本书处处密布他们提供的相关案例，并使用有趣的练习让其更加有用、拥有更多的信息量与更具洞察力。”

——Drew Davidson，卡内基梅隆大学娱乐技术中心主任和教学教授

“这是一本填补了系统思维和戏剧理论之间缺失部分的书。Macklin 和 Sharp 以实践案例平衡了这个过程，这种写作方式永恒、愉快、吸引人，就像他们讨论的游戏那样。”

——Lindsay Grace，美国大学游戏实验室和工作室副教授和创作主任

“对任何想要学习或教授游戏开发的人来说，《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》都是一本有见地的指导读物。从中可以学到游戏的机制、帮助我们创造新体验的方法论和游戏乐趣。Macklin 和 Sharp 不会限制性地对游戏做出定义或是先给你列出严格的设计规则。相反，他们的文章提供了一套完整而灵活的框架来理解游戏、玩和实用的游戏开发流程：想象、制作原型、合作、迭代。《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》一书中描述的做法适用于数字、模拟和混合式的游戏。书中还包含小团队或个人作品的图示。在这个连大公司也在培养灵活的小团队的年代里，这本易于上手、从头到尾描述创造性开发的手册可谓是无价之宝。”

——Naomi Clark，纽约游戏中心讲师，《游戏设计字典》
(*A Game Design Vocabulary*) 作者

“这本书是至今为止最详尽的游戏设计读物。书里把学术上的看法汇总为关于游戏和玩的思考方式，并用详尽的建议和最新、最前沿的独立游戏中提取出来的例子，指导读者从开始到游戏制作的整个流程。我真希望我在开始我职业生涯的时候能有这样一本书——那样的话，我就能更轻松地为一些更特别的点子提出框架并传达给我的同事们了。”

——Anna Kipnis，Double Fine 制作组高级玩法规程序员

“Colleen Macklin 和 John Sharp 提供了一套令人惊叹的方法，从概念和方法论两方面着手设计并制作游戏。可能最重要的是，《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》一书向设计师们传达了一个信息：他们的游戏会走向世界，成为社会和文化的一部分。书中的方法既全面，又让本科生、研究生和想要成为游戏设计师的人们能够上手。”

——Casey O'Donnell，密歇根州立大学副教授，《设计师的两难》
(*Developer's Dilemma*) 作者

“不管你因为什么原因决定走上游戏开发的职业生涯，Macklin 和 Sharp 的这本书都能让你少走许多弯路。很多游戏设计的教程都充斥着术语和怀旧的气氛，但《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》一书则将一个又一个真实的游戏范例作为学习素材。市面上的其他游戏设计读物都过分着重于技术细节，而这本书则告诉你为什么游戏设计的本质是‘策划’。”

——anna anthropy，Sorry Not Sorry 游戏的游戏设计师

推荐序一

即时、立体、多元：不一样的游戏设计概论

自 2013 年 indienova 建站以来，我们在打造氛围良好的开发者社群的同时，也持续引导和鼓励设计师学习、总结、分享、打磨游戏设计之道。在这个过程中，西方游戏学界与业界的研究成果一直是基石一般的存在。也正因为如此，indienova 直接或间接推介了不少经典书籍，在这个方面逐渐凝聚了越来越深的缘分，亦得到了不少读者的信任。如今墨战具与电子工业出版社再引入新作《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》，中国游戏设计师又添精神食粮，实在是让人欢欣的事。

在讨论本书之前，我想将可能的读者至少分为两种。一种读者是对于游戏设计抱有兴趣，但并未深入了解，对于他们，我只有一个建议，那就是去阅读本书。如同任何一本游戏设计概论一样，它会给你这一领域基本、全面的概览，有了这一地图作为基础，之后的探索不会有大局方向的混乱。如果他们有选择上的混乱（因为目前引进国内的游戏设计概论已有数本），我则会说，哪本都好。

另一种读者则至少对于游戏设计的概念有过涉足，无论具体有无实践。他们很可能已经读过其他经典，诸如《游戏设计梦工厂》、《游戏设计艺术》、《通关！》等，对于这类书籍已感疲惫，我们需要回答一个问题：为什么在已有上述经典的情况下，本书仍然是重要的？为什么它仍旧值得我们阅读？

首先，只需随手翻阅，甚至只查看书中的图片，就不难发现，本书引用的例子非常新颖，并且不再局限于传统游戏，而是把目光更多地投向了独立、实验与艺术游戏。这样的改变带来了许多不同，即使阐述类似概念（譬如游戏元素），使用非传统游戏作为案例，也让我们看到，以往的游戏设计理论在新兴实践之中如何运用，又将被其推动产生怎样的发展。这可以被看作这本新作在游戏方面引经据典（Game Literacy）上的前进。这只是本书创新的一个侧面。

更多的创新体现在两个方面：一是“细节”，二是“整体”。“细节”在于，

从案例分析，到设计流程，甚至于每一部分，都以游戏体验为核心，这些细节最终又融入书籍“整体”设计的每个部分。“整体”的作用是抹平了设计开发、学术研究、创作表达之间的割裂——这相当难得——把一切从事游戏相关工作的人们的经验融在一起，告诉我们如何做好一款游戏。同时，本书亦填补了一些以往游戏业界讨论问题的空白，譬如设计价值概念的提出，这个概念显然来自于核心体验，但其对游戏从业者实践的指导意义显然要大于前者。

如果以游戏的概念来看，我们也可以认为，本书是对先行者的进一步迭代。游戏设计理论也正是在这种迭代之中不断发展的。作为后来者，我们深深感恩先行者所有的这些努力。

indienova 主编，乔晓萌

推荐序二

像艺术创作一样地制作一款游戏

在众多与游戏制作相关的书籍中，可以说《游戏迭代设计》是一本在最大程度上围绕“设计”一词展开，或者说是根本上以游戏设计师的角度来写的书——这句话听上去似乎令人有些费解，但由于在国内，游戏设计岗位常常被具体地划分为编程、策划、美术等，“游戏设计师”（game designer）一词实际很少被提及。尽管策划的工作内容看似与设计师最为接近，但两者仍然不能画上等号。

游戏设计师更多时候是站在创作的高度上，将游戏视为一件作品而非产品进行设计的。他们对整个游戏想要呈现的效果、表达的情感、传达的信息乃至玩家的行动都有着整体的把握，这要求设计者具有很强的综合素质，同时需要不被游戏类型等成见所局限，相信这也是本书在写作过程中经常聚焦于小团队、特色鲜明的独立游戏的原因。独立游戏制作团队更少受到角色分工的限制，从而能够最大限度地发挥个人在一款游戏的创作中多方面的能力，这也许是作者们心中最理想的游戏创作状态。我们不难感受到，书中举例的许多作品不仅是一款游戏，还如同一件巧妙的艺术品。

中央美术学院开设游戏设计专业至今已经十余年了，学生们也已创作出了不少令人惊喜的作品，但在教学的方向与方法上我们仍需要不断地探索、完善、迭代；和本书作者一样，作为教育战线上的同行，我们都希望把学生培养为能够独立思考、综合能力强的 designer。我们一方面需要让他们掌握尽可能多的技能，另一方面也需要引导他们将游戏设计视为一种艺术创作的过程，不要受到已有的游戏制作手段条条框框思路的影响。此时，《游戏迭代设计》中译本的发行的确是一件令人欣喜的事情，这本书不仅周全地涉及了游戏制作的整个过程，还进一步试图去引导、启发设计者去思考、去探索最适合自己的表达方式，而非教导我们如何采用“正确的方式与流程”来制作游戏，如同两位作者所言：“先学懂规则，再打破规则。”尽管两位作者都是游戏制作、教育行业的老前辈，但他们在表达、分享其经验时却保持着开放的态度，不愿树立任何的“学术权威”，他们

将这一观点贯穿在写作之中，使得阅读这本书的过程非常愉悦，不会感受到过多压力。我们很期待将这本书的一些理论用到中央美术学院游戏设计专业的教学实践中，看看会得到怎样的教学成果。

同时，也希望这本书能带给所有读者——也许是游戏设计专业的学生，也许是游戏行业从业者，也许只是单纯的游戏玩家——一种更自由、更新颖的游戏创作手段，突破岗位、专业等带来的个人界限，使游戏甚至设计游戏的过程本身都回归到“玩”的本质。正如马丁·路德·金所说：“手段是种子，目的是树。”希望所有阅读这本书的人都能有所收益，享受游戏设计的过程，并通过其创作出令人愉快的游戏作品！

中央美术学院未来媒体与游戏设计工作室导师，张兆弓

译者序

对于很多人来说，游戏设计和策划似乎像是隐藏在黑箱之中——无论是大家耳熟能详的大众电子游戏，还是各种各样小众复杂的桌游，在享受它们乐趣的同时，很少会有人去思考它们是如何被设计和制作出来的。本书的内容由浅入深，比较详细地介绍了游戏设计中最广泛使用的迭代式设计，同时附上了非常多的例子，相信无论是从未涉猎过游戏设计的新手还是在游戏行业内浸泡多年的老手，都可以从中学到不少有用的知识。

本书的原作者是北美游戏行业中经验丰富、享有盛名的老前辈。他们在分享他们自己经验的同时，还联系了很多行业内其他的前辈，展示了许多非常珍贵的资料，为我们揭开了游戏发展史中许多有趣而又不为人知的故事。译者本身作为游戏行业中的一员，对游戏发展史非常感兴趣，而《DOOM 启示录》一书也是引导译者决定将游戏制作作为终生职业的领航者，也是译者决定选择约翰·罗梅罗（《DOOM 启示录》的主人公之一）作为自己研究生导师的起因。可以说，翻阅这本书的过程不仅是学习迭代式游戏设计的过程，同时也是漫步游戏设计历史的长廊，观察游戏设计方法如何从原始的一拍脑袋到科学的分阶段式迭代的过程。特别值得一提的是，书中写到的陈星汉制作的 *Journey* 的早期原型，简陋得令人不敢相信，相比较于荣获了多项大奖的最后的成品，这中间的迭代制作过程实在是令人惊奇。

对于正在进行自己的独立游戏制作或者准备进行制作的读者朋友们来说，本书是一本不可多得的指南书，它可以避免游戏设计者在游戏设计和制作中进行重复劳动，或者误入歧途。正确地使用迭代式设计可以在尝试多种设计可能性的同时迅速找到最有趣、最可行的那一个。而那些对于游戏开发完全没有概念的朋友们，本书仍然是非常具有指导意义的。相信很多人在小时候都会幻想甚至自己制作过一些桌面游戏——自制卡牌规则，带有故事背景的在桌面上用涂鸦或小玩具进行的 RPG，等等。而本书可以让你用科学的流程真正完善这样一个桌面游戏。想想看，周末和朋友聚会的时候一起玩你设计的桌面游戏会是多么酷！

非常感谢与我一起翻译本书的张臻珍女士和章书剑先生，特别是张臻珍同时负责协调我们三人的工作，没有她的努力本书的翻译也许会延误一些时间。也非常感谢我们的编辑付睿与我们的沟通和交流。由于我们三人均有全职工作在身，只能利用晚上和周末的业余时间进行翻译工作，有时难免会有些提交不及时和错漏，如果不是大家互相之间的监督和编辑的鼓励，本书的翻译工作也许会充满变数。

需要说明的是，我们三人并非科班出身的翻译，虽然均在海外生活过，且有游戏行业的教育背景和工作经历，但是翻译和文法中难免有所错漏，恳请行家里手不吝赐教。

张可天

2017 年于 Sunnyvale, CA

轻松注册成为博文视点社区用户（www.broadview.com.cn），扫码直达本书页面。

- 提交勘误：您对书中内容的修改意见可在 [提交勘误](#) 处提交，若被采纳，将获赠博文视点社区积分（在您购买电子书时，积分可用来抵扣相应金额）。
- 交流互动：在页面下方 [读者评论](#) 处留下您的疑问或观点，与我们和其他读者一同学习交流。

页面入口：<http://www.broadview.com.cn/32016>



前言

本书从游戏设计的基础概念开始讲到游戏设计中遇到的实际问题，书中以独立游戏的真实案例向读者展现了真正的游戏设计师试图拓展游戏能表达的内容时所使用的方法和思路。现在正是电子游戏火热的年代——而这本书是引你进入这个领域的关键！

我们是 Colleen Macklin 和 John Sharp，两名游戏设计师兼教师。本书是我们通过设计游戏、其他游戏设计师的讲座和玩过与研究过的游戏中所总结出来的精华。本书也吸取了我们在其他领域中的经验——DJ、VJ、图形设计、交互设计、摄影和教学。我们在 35 年的游戏设计和教学中发展并提炼了一整套关于如何理解、游玩和设计游戏的方法，并将它们集于本书中。

又一本游戏设计书

你或许会问，“这本书和市面上其他那些游戏设计书有什么不同？”确实，市面上有一些非常好的读物，我们也从那些书中吸取过灵感。本书中以玩游戏为中心的设计方法和 Tracy Fullerton 的《游戏设计工坊》一书¹中的思路是一致的。我们从 Katie Salen 和 Eric Zimmerman 的讲座式游戏设计指南《游戏的规则》²中也受益良多。案例设计的思路则学习了 anna anthropology 和 Naomi Clark 的《游戏设计词典》³，更不用提她们作为游戏设计师兼批评家的作品对我们的影响了。

即使有这么多游戏设计书，我们仍然找到了一片未曾涉及的领域。本书最大的特点在于细节。很多游戏设计读物高屋建瓴，从抽象的角度探讨游戏和游戏设计。有些书会讲述笼统的游戏设计方法论，而不涉及游戏设计的细节和游戏设计师们所创造出来的玩家体验。还有些书用的是程序设计的思路，把游戏作为一种

1 Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*. 3rd edition, 2014.

2 Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of Play*, 2003.

3 anna anthropology and Naomi Clark, *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design*, 2014.

学习游戏编程的框架，而不涉及具体的策划和测试。

本书和其他游戏书的不同点即在于此：它将游戏的概念与设计要素同实际设计游戏的过程联系起来：从灵感到原型到测试，直到最终完全实现设计。换句话说，本书是一本设计游戏的实践者指南。它研究游戏，确定游戏的运行原理，然后告诉你如何设计一个从灵感到完全实现的游戏。

游戏设计、游戏开发和游戏制作

虽然《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》是带你领略游戏设计细节的书，但有些事情被我们抛开了——也就是游戏开发的部分。这是一本游戏设计书，而不是游戏开发书。二者的区别是什么呢？游戏设计是构思并创造游戏作品，包括核心玩法、游戏主题，以及最重要的，游戏的玩法体验。游戏设计需要理解不同类型的游戏、它们的运作方式，以及游戏设计师创造它们的过程。

而另一方面，游戏开发则涵盖了创作游戏的整个过程，包括游戏设计、编程、艺术创作、写作、音效设计、关卡设计、发布、测试、销售、商业开发，等等。这些部分在大型游戏开发团队可能会有一一对应的职位专人负责，而独立游戏可能是一个人或一个小团队完成所有这些工作。鉴于此，我们不会讨论编程、建模、动画、编曲，以及其他与游戏设计无关的方面。现在已经有一些很不错的书教你如何编写游戏程序了，比如 Jeremy Gibson Bond 的《游戏设计、原型与开发：基于 unity 与 C# 从构思到实现》⁴。我们还会稍讲一些美术创作的流程，但是并不会介绍如何使用 Photoshop 或者 Maya 这类艺术和动画制作工具，这些也同样已经有很好的资源介绍了，比如 Gnomon 工作室的视频教程⁵，或者类似 Chris Solarski 的《绘画基础与电子游戏艺术》⁶、Paul Wells 的《深入理解动画》⁷这样的书。对于音效设计与制作，我们力荐 Michael Sweet 的《为电子游戏写互动配乐——一个作曲家的指南》⁸。

4 Jeremy Bond Gibson, *Introduction to Game Design, Prototyping and Development*, 2014. (中译本由电子工业出版社于2017年出版)

5 The Gnomon Workshop, www.thegnomonworkshop.com/.

6 Chris Solarski, *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012.

7 Paul Wells, *Understanding Animation*, 1998.

8 Michael Sweet, *Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide*, 2014.

设计与制作之间有重要的区别。《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》是一套关于如何理解游戏、设计游戏的详细的原则与流程，但是对游戏设计完成后的制作过程则只有浅尝辄止的讲述。用建筑与建造之间的关系来类比的话，建筑师设计建筑，但是他们并不建造它们。建造过程由工程师和施工队来掌控。在建筑设计完成之前，不可能开始修建，至少不能顺利地修建。对游戏也是一样的——在可以制作之前，需要先设计游戏。制作游戏是制造游戏设计所展示的游戏的过程。当你看到本书第三部分“实践”中的迭代游戏设计方法时，你会了解一些制作游戏的重要事项，但是我们不会像在讲提出概念、制作原型、测试，以及评估游戏设计这些方面时那样事无巨细。正如我们之前所说的，关于编程、美术、音效方面，这些已经有很多不错的资源和教程了。并且通常来说，你能很容易地在网络上搜到你在制作游戏中遇到的各种问题的解决方案。

由各种人制作，为各种人制作

本书的另外一个重要的特点就是，我们的大多数例子都取材于小工作组或个人制作的独立游戏，他们做游戏的目的则从赚钱到艺术创作应有尽有。我们着眼于独立游戏有好几个原因。首先，独立游戏通常是最有趣也最多样化的一类游戏。对个人和小工作组而言，独立游戏的规模也更为实际。过去十年来，在游戏发售和营销上的变化使个人和小工作组制作并发布游戏成为了现实。从笔者本人的角度来看，我们涉入独立游戏界已经有将近十年了，因此我们也熟知并热爱独立游戏。而最重要的一点可能在于，独立游戏正是我们所做所玩的。我们所做过的游戏恰巧属于这一种类，并且涵盖了各种游戏类型：比如卡牌游戏、体育游戏、iPhone 上的单词字谜游戏，以及试验性的街机类游戏。

电子游戏通常被分为几类——平台类、射击类、运动类、大型多人网游角色扮演，等等。虽然每个人都有各自喜欢的类别，但是我们并不希望以此为起点设计游戏。类别会限制思考，引诱我们去思考该借鉴或是改进哪些游戏体验，而不是我们想要给玩家提供什么样的游戏体验。游戏类别并不会让我们着眼于游戏方式，而是会让我们着眼于同一类别下的其他游戏。我们会被传统束缚，而不会对游戏做出更有创造性的思考。这就是为什么平台类、潜行类和物理谜题类的独立游戏那么多：我们受限于类型的陷阱了。本书中，我们更倾向于去考虑游戏的进行方式，而非限制思考的游戏类别。

这并不意味着你从本书中学到的知识不能应用在大规模游戏开发上，但是那

类游戏开发通常会受限在 IP、续集和易于预测的类型之中。《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》一书希望能够给游戏设计展现出另一条路，并提供一套以游戏为核心而非以产品为核心的流程。两者之间的区别可能微乎其微，但若是想以游戏方式为核心制造游戏，并摆脱“一般的游戏是什么样”或是“游戏应该是什么样”的包袱，这细微的差别便是关键。当然，说这些话并不意味着我们认为 AAA 游戏都是劣作：其中也有脱出窠臼的作品，很多游戏也很好玩。但我们同样相信，当电子游戏逐步成长并成为成熟的表达介质的时候，保持实验、创新、拓展边界仍然是很重要的。

人如游戏

本书把游戏视为一种激动人心的艺术形式，有着多样的格式、平台和传达的信息。我们感兴趣的是各种人为各种人制作的游戏，而并不限于某个特定的平台或主机——甚至包含了电子游戏、非电子游戏，或是这二者之间的各种类别。着眼于所有形式的游戏的原因之一在于，从设计的角度看，不同种类的游戏之间有很多可以学习借鉴之处。体育运动可以为电子游戏提供思路，卡牌游戏、桌上游戏，甚至操场上的捉迷藏游戏也都可以。而这种借鉴是相互的：电子游戏也可以给非电子游戏提供灵感。我们玩的游戏越多，能学到的也就越多，并吸收成为我们自己的点子。

你很快会注意到，本书的重点是游戏过程和游戏体验。实际上，整本书中我们会把“游戏过程”和“游戏体验”两个词视为同义词使用。我们这么做是为了挑战自身对游戏的看法。相比于“我们要设计一个游戏”，我们更喜欢“我们要设计玩的方式”这个想法。其中“玩”就是指人们和游戏互动时所产生的思考和动作。换言之，就是我们通过游戏规则产生互动的方式：为游戏所问出的问题设计新颖的策略和解法，或是作为玩家参与并享受游戏的图像、音乐和剧情。所以本书中我们会把“玩”视为游戏所提供的最主要的体验。我们还认为这是一种脱出游戏类型与风格窠臼的好方法。通过着眼于设计玩的方式而非游戏本身，我们获得了很多种不同的执行方式。我们相信这种思考方式可以帮助我们为玩家创造出更好、更有趣的游戏体验。我们会通过整本书探讨并详述这一观点。

本书架构

我们希望写出的是一本指导你完成整个电子游戏设计流程的书。当我们教授

游戏设计入门课时——无论听众是大学生还是听我们其他课的年轻人——我们都能感觉到，光是学习游戏中那些重要的概念就已经是一种挑战了：从游戏规则，到目标，再到反馈系统。设计电子游戏则给挑战又加了一层：设计最初的概念，创造规则和目标，如何传达作者的想法，最后测试并改进设计，直到完成。但所有这些概念和技术都是设计游戏体验所需要的基石。所以，我们下定决心要涵盖从开始设计游戏到完成所需要的所有步骤。

《游戏迭代设计：概念、制作、拓展全程细则探秘》一书分为三个部分：第一部分“概念”，第二部分“过程”，第三部分“实践”。第一部分会详述以玩为基础的游戏设计方法的定义和原理。读完这一部分以后，你就应该了解游戏设计师看待游戏和玩游戏时所使用的术语和概念框架。第一部分分为以下4章：

- 第1章“游戏、设计与玩”探讨了游戏的组成部分，并考虑了游戏设计师是如何用它们创造游戏体验的。
- 第2章“基本游戏设计工具”更加深入地讲述游戏设计的基本原则。
- 第3章“游戏的种类”研究游戏所能提供的游玩方式。
- 第4章“玩家体验”考虑了玩家是如何学习并理解电子游戏的，以及电子游戏是如何向玩家提出问题的。

第二部分“过程”离开了游戏设计的概念，着眼于迭代式游戏设计流程中的核心步骤和技术。这一部分会告诉你应当通过什么方法，记录什么样的文档，能使游戏设计过程更加顺利和享受。第二部分包括以下4章：

- 第5章“迭代式游戏设计过程”概述了游戏设计的过程。
- 第6章“设计价值”介绍了一种重要的工具，用来在迭代过程中指引游戏设计的方向。本章包含三个案例以说明设计价值是如何指引游戏设计的。
- 第7章“游戏设计文档”探讨了三种主要的文档类工具：设计文档、示意图，以及跟踪表。
- 第8章“合作与团队”涵盖了多人项目中重要但常被忽视的内容，包括团队协议，以及如何解决团队内的纠纷。

第三部分“实践”就真正开始做游戏设计了。这一部分讲述了整个迭代式游