

# 《离线·开始游戏》

## 图书基本信息

书名：《离线·开始游戏》

13位ISBN编号：9787121238756

出版时间：2014-8-25

作者：李婷 主编

页数：184

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《离线·开始游戏》

## 内容概要

每一个geek心中，都有一款游戏。

《离线Offline》创刊号聚焦于“游戏”这个技术与人文的交叉领域，以“角色”概念统领整个专题，分别从游戏设计师、游戏玩家、游戏商人和游戏学者的角度，探讨什么是游戏，以及为什么游戏具有强大的吸引力。威尔·莱特和他的《模拟人生》，“吃豆人”大师追寻游戏真谛的人生体验，任天堂商业上的辉煌与沉浮，这一切都指向在游戏背后的一种“游戏精神”，它使人在虚拟和现实的边界感受到自己存在的意义。

“遗产”追溯了游戏手柄进化发展的历史，“工具”讲述了如何策划一场逃离现代文明的旅行，“写作”则收录了一个有着多种结局的互动故事，“缓读”在最后讨论了机器的封装艺术和睡眠的科学。

# 《离线·开始游戏》

作者简介

# 《离线·开始游戏》

## 书籍目录

### 精彩短评

- 1、文字比较生涩，不是很有趣。玩家看这本书，太文艺。文艺青年看这本书，根本看不懂。没啥内涵，还不如一本10元钱的游戏杂志来的振奋人心。
- 2、仁者见仁吧
- 3、游戏不仅为了玩乐，还可以更好地认识世界、改变社会
- 4、还算有点逼格的……呃……游戏史介绍？价格也有点逼格……
- 5、有几篇看到昏昏欲睡，翻回开头想看看是谁译的……居然是国人原创，母语是汉语吗！但形式还是挺有趣的，期待下一期。
- 6、四篇关于游戏思考的文章不错。
- 7、杂志倡导的offline理念很好，编辑设计文字也都很用心，只可惜第一期“游戏”的选题我不感兴趣。

第二期是讲hacker，已经预订，希望能有惊喜。

- 8、EA的模拟系列边角料、没有现场直播的街机大战、任天堂的几次死里逃生以及游戏手柄编年史，也太合我胃口了吧！p.s. 第38页提到的好多游戏的乱码画面简直是游戏玩家的最高成就~
- 9、就内容来说实在不值一看 装帧还不错吧 刚好还是新书借的时候里面的明信片也还在
- 10、

- 11、1、恭喜离线编辑部通网。
- 2、自己买的书，含着泪也要把它看完。
- 12、如果编辑不自己划重点就给到四星了。
- 13、太有趣了
- 14、国人那篇，满足主动性的观点可以，但太像毕业论文了。手柄这个话题选的真好！
- 15、好吧，作为轻度玩家，我看得昏昏欲睡。
- 16、非常失望的一期
- 17、非常喜欢前三篇文章，能够可视化的部分处理得也很棒。
- 18、电子游戏玩家的自我修养？专题文章都不错，但是后面逃离的清单什么的怎么就是感觉乱入了--
- 19、我看了大半部分都不知道讲什么
- 20、这本杂志书的idea正中我所喜爱的一切，但是文字却没能像1024那样深得我心。
- 21、国人写的那两篇文章真心读不下去……
- 22、认真在做的杂志，希望可以坚持
- 23、游戏是什么？游戏就是游戏！不过我还是更喜欢那篇选择支的小说
- 24、介绍了游戏的发展。
- 25、@孟德尔的游戏机手柄进化史讲的倍儿棒
- 26、又是“形式大于内容”，逼格和深度都不占。
- 27、排版好，文章有干货！值得珍藏的MOOK！
- 28、选素材，翻译都做得很好，这本书里的手柄那章也非常开阔视野。
- 29、译文质量都还不错，但国人写的那篇《寻找游戏精神》是什么玩意儿？排版装饰比较用心，后半部分的内容跟游戏关系不大。
- 30、
- 31、有几篇东西算是什么玩意。
- 32、刚刚才偶然发现，这本居然是杂志的一期，暂时不太合我需求，先存一下吧
- 33、最有趣的地方是任天堂公司的发展历程以及游戏机手柄发展史，即便自己已经知道了也可以看得津津有味
- 34、EA sim系列的科学背景牛B
- 35、只能说自己之前对游戏接触的太少了，所以感觉从这本MOOK上获得的信息还蛮多的。专题部分

## 《离线·开始游戏》

主要从设计师、玩家、游戏商、文化研究者以及游戏理论家五个角度来解析电子游戏产业。遗产部分介绍了游戏手柄的进化史，也是软硬件、地域文化差异以及公司差异不断磨合，才形成了现在的手柄。工具部分讲了一家三口从闹市搬到荒岛所需的清单以及最终的感悟；同时也讲了火人节中搭建的临时开源房屋。写作部分，没有未来结构蛮有趣的，有很多条平行故事线，类似游戏80 Days。缓读部分着实一般，感觉观点过于主观了，不过有个想法蛮有趣的，『一定存在某个时刻，现有的事物大于个人常识的认知边界，即通才不复存在了』。一开始讲吃豆人记录保持者如何科学的分析最优策略，简直惊呆了！然后关于游戏的挫败感以及平衡性也蛮有启发的。

36、不错

37、在这个时代看到一本通篇在讲过时游戏书感觉很奇怪，吃豆人一篇最好看，《寻找游戏精神》比《游戏改变世界》更深刻客观：“游戏是机器社会的反面，给一切人提供了充分参与社会生活的直接手段（满足控制欲？）”，后面“失败美学”是讨论游戏的时候特别容易被忽略却至关重要的元素。希望能看到离线单独出一个色情游戏的专题:)

38、很赞的一本创刊号。线装全彩有点儿贵，但从设计内容质量上均属上乘。翻译作品处理得很好，疑惑的是Eric Zimmerman创作的那个文本游戏为啥最后三个结局无导向方式...是翻译问题么》还是本来就是这样...Will Wright的模拟系列、吃豆人玩家的疯狂刷分完美主义、任天堂的发展史、以及刘梦霏关于游戏本体论的讨论（我觉得这篇中还是需要较好地就play、game的差异作分离，始终game的表述感到有点模糊；建立基础的游戏与人自然本性狩猎习惯的类比略有有些牵强，值得打磨思考，但是整体看来已经不为一篇上乘、有深度、能提出新颖观点的科普性质的文章）（Chinese DiGRA是什么好像很棒）、手柄进化史那篇很棒、最后的《封装》那篇也可以引起很多关于未来的思考。

39、很多游戏没有玩过，完全没有get各种点。游戏手柄进化史这一板块内容真好。

40、可能是该系列的第一本书，所以感觉比较一般。

41、作为一本杂志，做到170多页，官方售价45元，也是够任性的！作为创刊号，深思熟虑之下选游戏这一主题作为了解geek文化的开篇挺赞！做内容者最大的成就感应该就是让读者有带入感，想玩3ds了

...

42、这个个人主义的时代，不爱游戏怎么可能呢

43、离线这套mook一定要接着出啊。这Mook的前半本都是翻译过来的文章，纯正的“科技与文化”，你会感到那种兼顾了科技、文化与人性的活力。我们在享受现代文明的同时，很多人并不知道是在什么环境下创造的。看到很多人恰恰说这些文章无聊，我是很遗憾的。

44、本书为游戏化这一全新的社会学概念作了全面的拓展，游戏极高的容错率、挑战性以及可反复性给了世界社会中生存的个体提供了体验别样人生的机会。不过本杂志自带划重点的技能也是够了.....

45、#纸质杂志# 3.0分。

46、剩下的十几页，终于翻完了。“身体内的时间”值得泥萌每个人都看看~

47、多数是外国人的游戏理论感受，所以看起来有点不接地气。有几篇文章也非常长，不利于现代社会的阅读习惯。

不过里面有很多观点都是非常有力度的，摘些例子：

通过游戏所丧失的“志”，只不过是仕途经济而已。在个人主义盛行的现代社会，“志”的内涵已经变换为个人成长。

随着互联网技术的发展，分散式工作成为可能，创意成为新经济增长点的时候，游戏作为一种激发创意的媒介，开始能够促进工作。

《寻找游戏精神》

到了2001年，数百个有着不靠谱商业计划的互联网公司，卷走了亿万美金，彻底摧毁了目瞪口呆的投资者。

《逃离清单》

当细节不得不被暴露出来的时候，往往也就是普通用户最痛苦的时候

《封装》

48、第一次买离线的杂志，也是创刊号。浅谈了制作人,游戏文化,手柄史,游戏哲学。当书看太浅显,当杂志性价比不高。有电子版就好了.感觉像知乎游戏研究专栏。

## 《离线·开始游戏》

#2016 2nd#

49、远远不如《1024》

50、太专注于装逼了，干货太少。其实看到本书的作者名单中有知乎装逼总书记、捧臭脚联盟副会长孟德尔我就知道这书好不了。

# 《离线·开始游戏》

精彩书评

## 《离线·开始游戏》

### 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)