

<<游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计>>

13位ISBN编号：9787505392120

10位ISBN编号：7505392123

出版时间：2003-10-1

出版时间：电子工业出版社

作者：Richard Rouse

页数：438

字数：712000

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>

<<游戏设计>>

内容概要

“迸发如潮水般的创作激情”，这就是本书要告诉读者、游戏设计者、游戏开发商和游戏爱好者的东西。

刚看到这本游戏书时并未特别兴奋，甚至因为它一开始便声明本书并不是介绍游戏编程的而有些许担心，它的内容好吗？

实用吗？

还没有看完一半，这种顾虑便完全打消了，甚至是被书籍内容深深地吸引住了。

本书由多位游戏开发名家共同撰写而成，其中有几位作者的作品都是游戏界的经典之作。

书中以一个个经典的游戏开发实例开始，介绍其开发的背景、工具、挫折、开发过程、市场营销方案，让我们深入了解了游戏开发过程背后许许多多的情况，接着便是游戏相关开发者的访谈，诙谐活泼的语言揭示了游戏开发者的理念、风格、结构设计、故事情节设计、脚本设计、动画片头设计、人工智能（AI）设计以及文档资料设计等等，字里行间满溢着游戏开发设计工作中众多的经验和技巧，开发者的欢乐、遗憾、成功和喜悦生动地流淌在纸面之上。

对于游戏的开发者、游戏玩家，这样的游戏设计书籍是非常难得的佳品！

<<游戏设计>>

书籍目录

第1章 玩家的需要第2章 Sid Meier访谈录第3章 游戏构思：游戏、技术和故事第4章 游戏分析：Centipede第5章 焦点第6章 Ed Logg访谈录第7章 游戏可玩性的元素第8章 游戏分析：Tetris第9章 人工智能第10章 Steve Meretzky访谈录第11章 故事介绍第12章 游戏分析：Loom第13章 实现设计方案第14章 Chris Crawford访谈录第15章 游戏开发文档第16章 游戏分析：Myth：The Fallen Lords第17章 设计文档第18章 Jordan Mechner访谈录第19章 构思设计工具第20章 游戏分析：The Sims第21章 关卡设计第22章 Will Wright访谈录第23章 游戏测试附录 设计文件示例：“Atomic Sam”术语表精选参考书目

<<游戏设计>>

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>