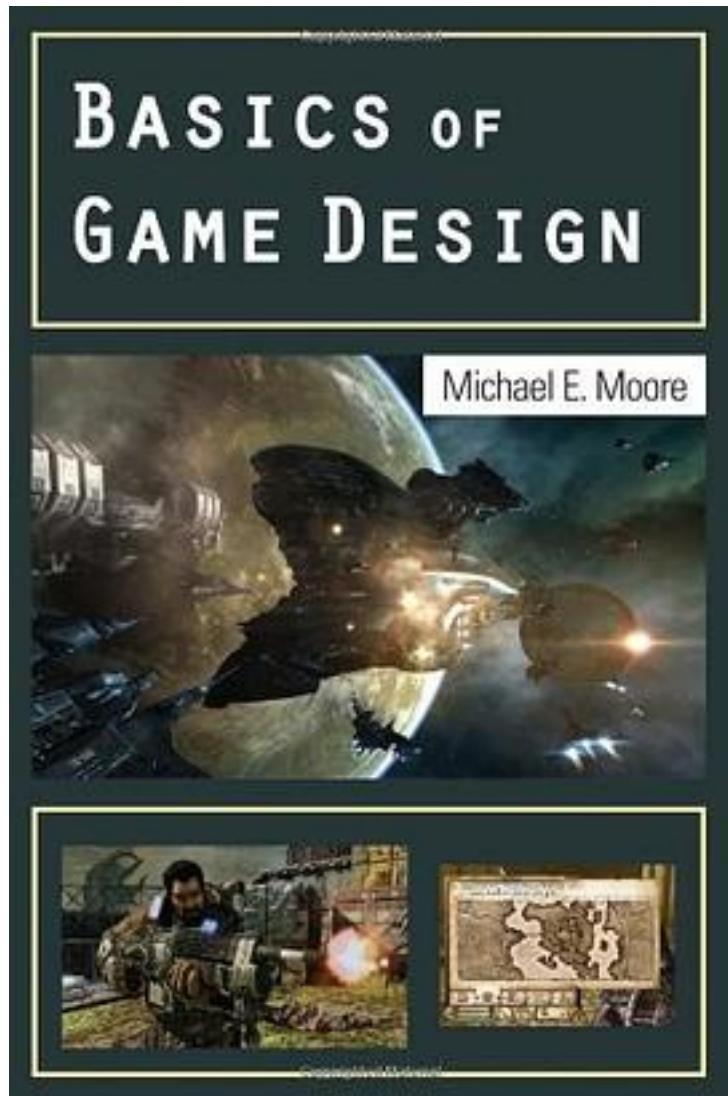


Basics of Game Design



[Basics of Game Design_ 下载链接1](#)

著者:Michael Moore

出版者:A K Peters/CRC Press

出版时间:2011-3-23

装帧:Paperback

isbn:9781568814339

Basics of Game Design is for anyone wanting to become a professional game designer. Focusing on creating the game mechanics for data-driven games, it covers role-playing, real-time strategy, first-person shooter, simulation, and other games. Written by a 25-year veteran of the game industry, the guide offers detailed explanations of how to design the data sets used to resolve game play for moving, combat, solving puzzles, interacting with NPCs, managing inventory, and much more. Advice on developing stories for games, building maps and levels, and designing the graphical user interface is also included.

作者介绍:

Michael E.

Moore，资深游戏设计师和游戏开发工程师，在游戏领域探索和实践了25年，经验和经历十分丰富，享有盛誉。几乎参与过所有类型游戏的开发和设计的各个环节，从角色扮演游戏到冒险游戏，从棋盘游戏到战争游戏，从益智游戏到虚幻动作类游戏，开发了《Dungeons & Dragons》《James Bond 007》《BattleTech: The Crescent Hawks’ Revenge》《GenePool》等大量经典的游戏作品，对游戏设计有深刻的洞察和理解。曾担任过多本杂志的总编辑，以及迪吉彭理工学院游戏软件设计和制作系教授。他还是位经验丰富的技术作家，除了撰写过大量游戏手册外，还参与撰写了《Introduction to the Game Industry》和《Game Development Essentials: Game Industry Career Guide》等著作。

目录:

[Basics of Game Design_下载链接1](#)

标签

游戏

英文版

Game

计算机

策划

游戏设计

游戏编程

游戏制作

评论

[Basics of Game Design](#) [下载链接1](#)

书评

译者明显不玩游戏，有些术语翻译错了，让人看得一头雾水。

对照了一下英文PDF，翻译不当的术语列出如下：P27，“关键击中”(critical hit)，应译为“致命一击” P74，“击中点”(Hit Points)，应译为“生命值”或“HP” P105，“超自然力量”(Mana)，应译为“法力…

楼上的已经骂过一次了，我补充。在p107的角色设定部分，开始奇葩了：
精灵，翻译成“小精灵”，这是两个种族好不好！小地精（哥布林），翻译成守护神
低能儿……这段没看懂是什么仙子（仙女）……你妹啊 小鬼……小鬼你好 小妖精……

这本书看了一半，就例举其中的2个词语吧 Crit Hit 翻译成关键击中 Hit Point
翻译成击中点 这些尸位素餐的译者究竟玩过游戏没？

刚翻几页就看见把游戏主机翻译成游戏控制台，还有什么存货清单管理，明明是物品栏
管理，其他无尽的错误，上面很多楼也列举了一些，但是不能穷尽。

这翻译真是^&*&%*&\$

请出版社找些懂点点游戏的人来翻译好吗？这本是专业书籍，不是地摊文学。

[Basics of Game Design 下载链接1](#)