

# 游戏设计技术



[游戏设计技术\\_下载链接1](#)

著者:Ernest Adams

出版者:中国环境科学出版社,北京希望电子出版社

出版时间:2004-12-1

装帧:平装(无盘)

isbn:9787801638939

《游戏设计技术》分为两部分。第一部分介绍了游戏设计的要素，包括游戏设计概述、游戏的概念设计、游戏的背景与场景等；第二部分介绍了各种主要的游戏类型，内容包括动作类游戏、策略类游戏、角色扮演类游戏等。

作者介绍:

目录: 第一部分 游戏设计的要素

第1章 游戏设计概述

第2章 游戏概念设计

第3章 游戏的背景与场景

第4章 游戏情节描述

第5章 游戏人物开发

第6章 用户接口设计

第7章 游戏博弈

第8章 游戏内部系统与游戏平衡

第二部分 游戏的主要类型

.....

附录A 设计文档样本

· · · · · (收起)

[游戏设计技术\\_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏

游戏开发

实用书

产品能力

game

Game

评论

2019#190th。与另一本同系列的《游戏设计理论》相比，只能说是泛泛而谈，从中就能深刻的体会到“授人以鱼”和“授人以渔”之间的差别。

-----  
[游戏设计技术\\_下载链接1](#)

## 书评

因为我了解情况后，就打算读英文版了，中译本的质量，下面的文字大概能让大家体会到了，不要浪费钱了…… 以下文字转自SINA: Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design是一本游戏设计名著。一直很想买来看看，但是一直听闻翻译质量有问题，未敢买之。前几天终于还是买...

-----  
[游戏设计技术\\_下载链接1](#)