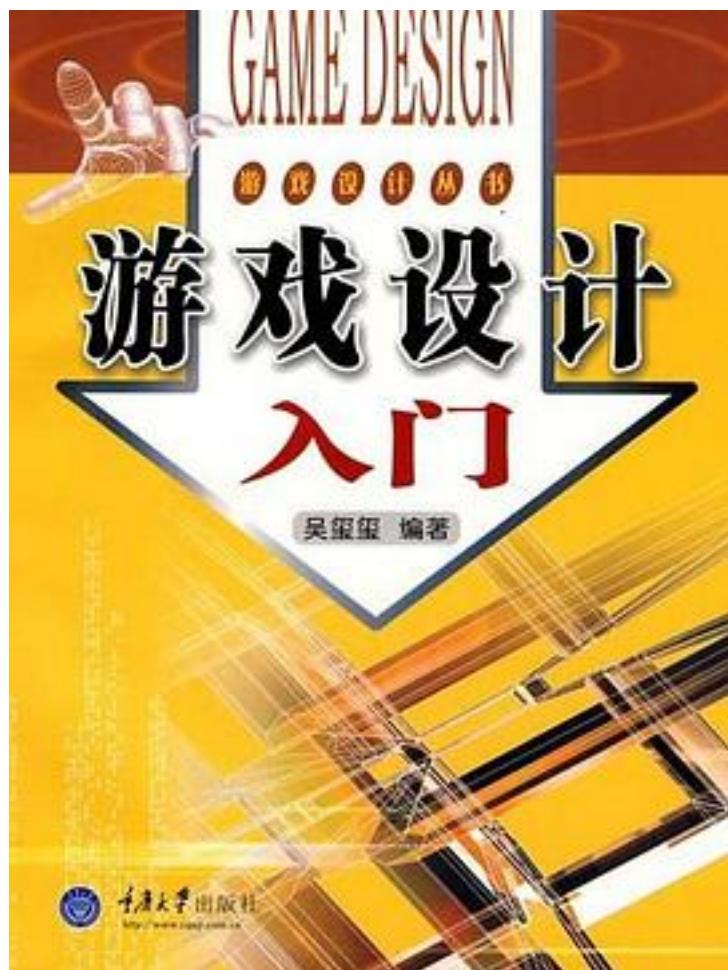


游戏设计入门



[游戏设计入门 下载链接1](#)

著者:吴玺玺

出版者:重庆大学出版社

出版时间:2005-6

装帧:简裝本

isbn:9787562433941

《游戏设计丛书·游戏设计入门》由两篇及附录A组成。第一篇“游戏设计的要素”；包括：游戏设计简介、游戏概念、游戏背景及世界、编撰故事与叙事法、角色发展、创造

使用者经验、游戏性、游戏内部结构与游戏平衡性。第二篇“游戏类型”；包括：动作游戏、策略游戏、角色扮演游戏、运动游戏、人工生命游戏、益智游戏以及其他类型游戏、网络游戏、游戏未来演进。

附录A“简易设计文件”包括了设计文件的范例与用法的延伸讨论。

作者介绍：

目录：

[游戏设计入门](#) [下载链接1](#)

标签

游戏设计入门

设计

游戏

2005

123456

评论

整本书都流露出一种翻译腔的味道，读起来很奇怪

丘--

抄袭机械工业出版社的《游戏设计基础》美国 ernest adams ,andrew rollings著

[游戏设计入门](#) [下载链接1](#)

书评

有一个周末，去海印桥南的图书批发市场逛书时，在企业管理类书籍的旁边见到了这本所谓的《游戏设计入门》（封面与豆瓣这里的封面不一样，是浅黄色的，大家要注意）。

翻看了一下，发现作者据说现在是腾讯某某部的高级人员，于是慌不迭地捧起来阅读。先浏览了一下...

一直以来都很喜欢玩游戏 直到有一次，想要自己来设计一个游戏。。
打算做这方面的论文 所以找来看看
要是早些年就看了这种东西，，估计就不会那么入迷了。。

[游戏设计入门](#) [下载链接1](#)