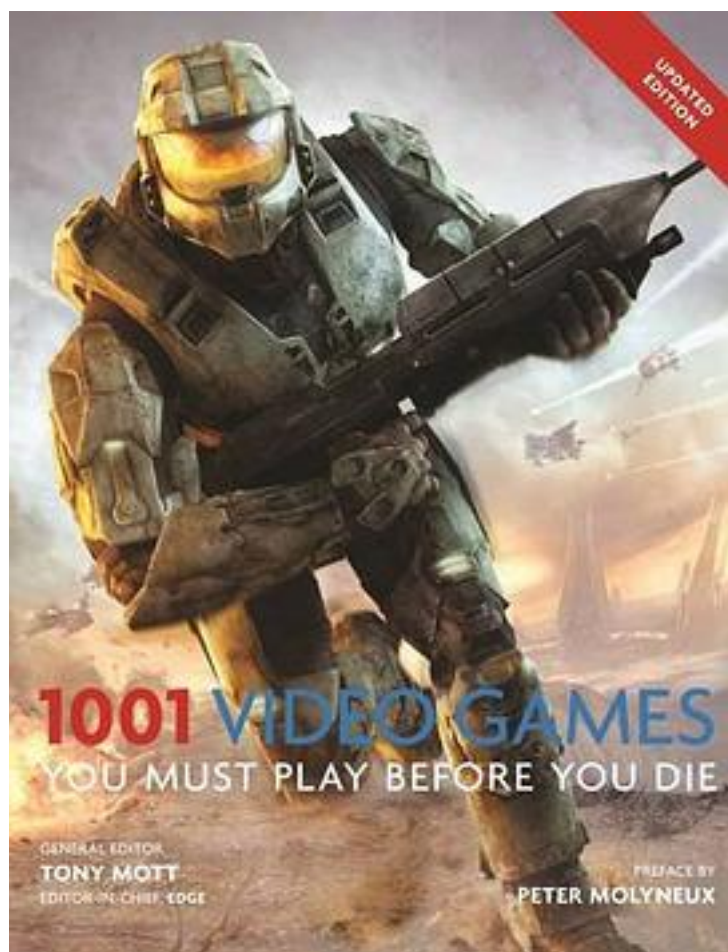


1001



[1001_下载链接1](#)

著者:Tony Mott

出版者:Cassell

出版时间:2013-10-7

装帧:Paperback

isbn:9781844037667

作者介绍:

本书主编托尼·莫特（Tony Mott）作为业界圣经级电玩杂志《Edge》的多年首席主编，有着长达三十年的电子游戏经验，其中十五年是在游戏产业打拼，对电子游戏自1962年作为娱乐形式诞生起至今的发展历程有着深刻的认识与了解。

目录:

[1001_下载链接1](#)

标签

方所

外文

评论

[1001_下载链接1](#)

书评

拿到这本字典一样的厚书时感觉十分诡异，这山寨的名字，金闪闪的扉页，罗列式的介绍文，怎么看怎么像一本前网络时代的恶俗粗糙指南。结果从序开始一篇篇翻完，天光已经大亮，累得手眼酸疼，却找回了年少时把一夜夜生命燃烧在游戏里的满足感。那时从来不会为第二天课堂上注定的...

有时候，我会突然对玩电脑游戏上瘾，上瘾的时候，我会找一款游戏没日没夜的玩，直到通关、删除、睡一觉、了事。然后该干嘛就干嘛，从不因这几天的碌碌无为而羞耻，也不因这几天的虚度年华而悔恨，我会对自己说，游戏是一剂孤独而且喧闹的毒药，偶尔吸一口对身体好。说...

当受邀为本书作序时，我毫不犹豫就答应了。这不仅仅是因为本书集结了游戏评论界的一批翘楚，更是因为在我眼中，这是世界上最令人兴奋的一次娱乐狂欢。在我心目中，电子游戏一直都是打发时间的最佳选择，这一观念的产生最早可追溯至上世纪70年代。当时我在一家电器店的电视机和...

当我告诉我的朋友我在编这本书时，他的第一反应是：“你真的觉得世界上有1001款电子游戏值得你去玩？”我不禁被浇了一头冷水。我当然相信有1001款值得玩的电子游戏。事实上，值得玩的游戏远不止1001款，但倘若要取“2177”这个数字，便明显没有“1001”看上去这么顺眼（何况在...

游戏是大部分经过少年时代的70后80后90后回忆中不能抹去的一丝记忆。不管是PC游戏，手机游戏还是PS游戏，都是起源于红白机那一方小小的盒子。这个盒子寄托了童年对于世界童心未泯的想象和好奇。曾记起有那么多时刻，那一个小小的盒子似乎就像带有魔法一样的让小孩子欲罢...

[1001_下载链接1](#)