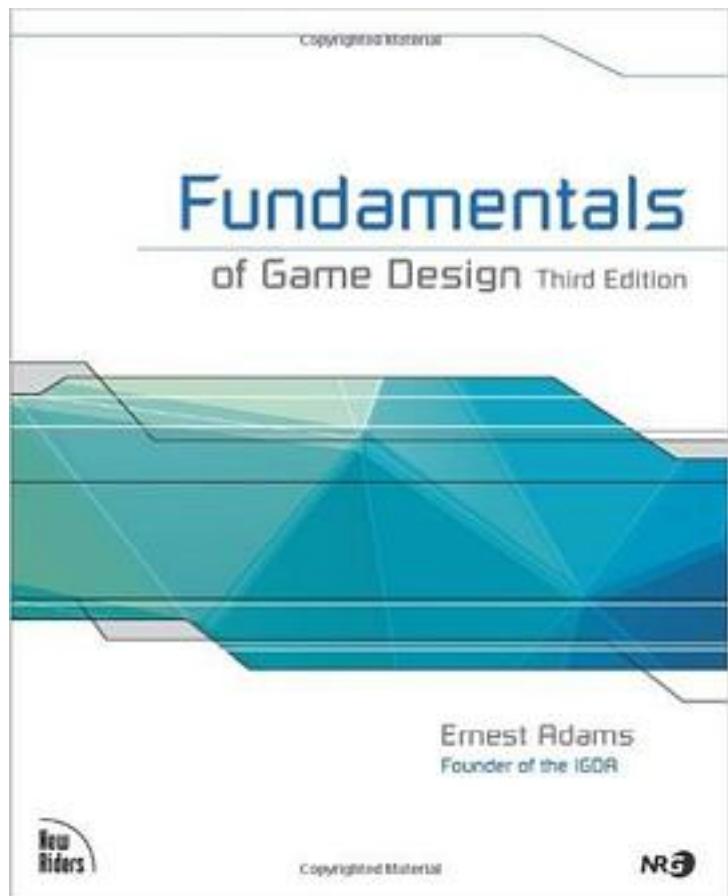


Fundamentals of Game Design



[Fundamentals of Game Design 下载链接1](#)

著者:Ernest Adams

出版者:Prentice Hall

出版时间:2006-9-23

装帧:Paperback

isbn:9780131687479

作者介绍:

Ernest Adams, 是一位美国游戏设计顾问, 现在在英国的International

Hobo游戏设计小组工作。除了顾问工作，他还参加游戏研讨会。他是各种会议和大学里非常受欢迎的发言人。Adams先生从1989年就开始从事交互式娱乐产业并在1994年成立了国际游戏开发者协会 (International Game Developers' Association)。他最近在Bullfrog Productions作为首席设计师工作，而在那以前的几年里，他是Electronic Arts的Madden。NFL Football产品生产线的音频/视频制片人。在他的早期生涯中，他是一位软件工程师，已经为从IBM 360主机到Sony Playstation 2开发了在线、计算机和控制台游戏。Adams先生是其他两本书的作者，同时还是《Gamesutra》开发者网络杂志的“Designer's Notebook”系列专栏的作家。他的个人网站是www.designersnotebook.com。

Andrew Rollings (非常成功的《Game Architecture and Design》和《Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design》的合著者) 是伦敦帝国学院和Bristol大学的物理学学士，他从1995年就从事横跨游戏业和金融业的技术顾问工作。你可以在www.hiive.com找到他。

目录:

[Fundamentals of Game Design](#) [下载链接1](#)

标签

游戏设计

评论

[Fundamentals of Game Design](#) [下载链接1](#)

书评

或许从你这本书的名字感觉它并不怎么样，但是认真的读过之后感觉，这本书很实在也很值，对一些游戏设计的概念，还有一些游戏设计方法阐述的很是到位，并且作者不仅局限于游戏设计，还有很多扩展性阅读介绍，就是如果你对游戏设计的那些部分感兴

趣的话，他会向你推荐一些相关...

参与游戏开发已经很多年了 今后几年的努力方向是若干年后成为一名制作人
做一款带上自己烙印的游戏 这边书是我最近阅读的书单之一 怎么说呢？感觉不够深入
游戏设计的各个流程都蜻蜓点水而过 不过用来入门是足够的 学习游戏的分类
游戏设计的各个流程等等 期待更多的游戏书籍。

[Fundamentals of Game Design](#) [下载链接1](#)