

国际游戏设计全教程



[国际游戏设计全教程_下载链接1](#)

著者:[美]迈克尔·萨蒙德

出版者:中国青年出版社

出版时间:2017-2

装帧:平装

isbn:9787515323411

你想成为一名电子游戏设计师吗？想知道《肯塔基0号路》《到家》《枪口》等独立游戏的制作理念及过程吗？想了解《戈莫布偶大冒险》《辐射3》《战争机器》中关卡设计的奥秘吗？本书用通俗易懂的文字介绍了在游戏开发与策划过程中，需要掌握的游戏

设计原理和制作的基础知识，可以作为读者从“构思一个电子游戏”到“真正完成一个电子游戏”的完备指南。

本书以系统的游戏设计流程结合大量优秀的游戏设计案例进行讲解，让读者能全面掌握打造引人入胜的游戏体验的方法。本书适合从事或学习游戏设计的专业人士阅读，读者将从本书中得到如何让游戏富有意义，如何让玩家沉浸其中，如何创造多样化的游戏机制等问题的答案，从而成功打造出畅销的游戏产品。

作者介绍:

迈克尔·萨蒙德 (Michael Salmond) 是美国佛罗里达海湾海岸大学数字媒体设计系副教授。他是交互设计师、电子游戏艺术家和交互设计思维学科的研究者。

目录: 目录

简介

第一章 你想成为一名电子游戏设计师吗?

第二章 创建世界

第三章 电子游戏分析

第四章 理解游戏的动机

第五章 电子游戏是事件驱动的体验

第六章 计划、准备和游戏测试

第七章 角色设计

第八章 整合

第九章 引擎

第十章 玩家留存

第十一章 界面设计和声音设计

第十二章 货币化、版权和知识产权

• • • • • [\(收起\)](#)

[国际游戏设计全教程_下载链接1](#)

标签

游戏策划

游戏设计

计算机

电子游戏

独立小游戏

游戏动机

编程

游戏策划新手必备

评论

关于游戏设计的过程指南，从创作场景开始就逐步解决了游戏策划新手在游戏设计过程中所遇到的难题以及贯穿游戏始终的多媒体运用的互动元素在书中也得到了很好诠释，五星五星！！！！

书是好书，内容详尽，从基础的概念，到深入的设计，举得例子也都是比较新的游戏，便于读者理解。硬伤是翻译，各种名词的神翻译就不多说了…句子有很多上下文不通畅也是看的人隔应

字里行间能感受到作者的逻辑非常清楚，不亏是专业教授育人的，理念非常独到且一针见血。但是……这可能是我看过的翻译最烂的一本书，大部分句子都需要反复推敲一下才能想通原作者的想法，上下文连接不通畅，各种语病，我真是醉了，这种翻译是怎么通过的。

排版印刷精美，内容丰富相信原书很不错，但是翻译实在太糟糕了，句子都读不通

特别全面、实用的一本书~

一本有趣的关于游戏设计过程的书。

三星是给内容的，翻译得打负分，这是我读过的翻译最烂的一本书，不但有语病，还出现前后翻译不一致的情况，可以称得上是“狗屁不通”了吧

[国际游戏设计全教程_下载链接1](#)

书评

[国际游戏设计全教程_下载链接1](#)