

游戏之王：纵横电脑游戏世界



[游戏之王：纵横电脑游戏世界_下载链接1](#)

著者:孙百英

出版者:科学普及出版社

出版时间:1998.8

装帧:平装

isbn:9787110044933

目录

总论

第1篇 理论知识

第一章 游心雕龙——电脑游戏散论

类型——分析电脑游戏的基本方法

电脑游戏的划分

游戏的四分类法——意识与规则

解读《命令与征服》与《俄罗斯方块》
刺激——从本能化到思维化的演变晕程
刺激的膨胀状态
刺激的膨胀与范围的扩大并存
角色扮演游戏（RPG）的出现
普尔·D·马克林的三重脑模型
互动——电脑游戏的本质特征
纸张与神灵
自律与他律
远足与自由
回合制与即时制
游戏文明论
古典游戏理论简介
人为何热衷于游戏
电脑游戏的本质是模拟现实

作者介绍:

目录:

[游戏之王：纵横电脑游戏世界_下载链接1](#)

标签

游戏

游戏文化

工具书

文化

IT

电竞

教材

艺术

评论

已经忘了第一次看这本书的情景了，但依稀记得当初一头雾水的感觉，毕竟99年时电脑游戏在中国姑且还算是新鲜事物（对于小学生而言）。现在回过头来看，里面很多描述都有不同程度的错误，翻译上的问题也比比皆是。最重要的理论部分看着专业，但实际上都是老生常谈，完全忽略了对人和游戏之间类神经互动模式的探讨。

很认真的作品

科普书，与技术无关

[游戏之王：纵横电脑游戏世界_下载链接1](#)

书评

行文严谨而不失幽默，为读者展现了80-90年代游戏的风貌，详略把握的很好，背景知识也很到位，配有很多插图。

可以感到编者和作者们的用心，有做学问的态度，现在很多杂志编辑社做不到这一点了，知识类书籍水分很大，甚至很多教材都做不到这么认真了。
某些大学教材真该参考下...

这本书我费尽九牛二虎之力才在二手书店弄到，终于有幸成为拥有它的一万个人中的一员。这本书的文笔和素材非常优美和详实，不夸张的说，这本书是中文世界唯一一本详细阐述了上世纪最后几十年游戏史的著作。她的价值远非其定价那么低，推荐所有游戏从业者和玩家阅读此作，不过也...

[游戏之王：纵横电脑游戏世界_下载链接1](#)