

## <<游戏设计工作坊>>

### 图书基本信息

书名：<<游戏设计工作坊>>

13位ISBN编号：9787121006531

10位ISBN编号：7121006537

出版时间：2005-1

出版时间：电子工业出版社

作者：Tracy Fullerton,陈建春,白雁,万传风,Steven Hoffman,Christopher Swain

页数：412

字数：670000

译者：陈建春,白雁,万传风

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<游戏设计工作坊>>

### 内容概要

游戏业在过去30年逐渐成熟，已经成为一种重要的娱乐方式。

游戏设计是一项具有创造性、专业性、艺术性的工作。

本书是在作者为Sony、Sega和Microsoft设计游戏的实际经验以及与不同背景和经验水平的学生设计、创建原型、测试原始游戏概念所获得的经验基础上，浓缩而来的关于游戏设计的精华内容。

本书首先介绍了游戏设计师的任务、游戏结构以及设计形式细节、戏剧化元素、游戏动力学等内容；接着介绍了设计一个游戏时概念化、原型化、测试、可用性和平衡、趣味性、控制与界面等方面的内容；还介绍了游戏设计时有关团队机构、开发阶段、设计文档等方面的知识；最后介绍了游戏业的现状和概况，以及在游戏业中寻找工作和推销创意的方法。

## <<游戏设计工作坊>>

### 书籍目录

第一部分 游戏设计基础 第1章 游戏设计师的任务 玩家的倡导者 热情和技能 设计过程 为玩家设计  
小结 第2章 游戏结构 Go Fish和Quake比较 吸引玩家 每部分之和 定义游戏 小结 第3章 设计形式细  
节 玩家 目标 总结 操作 资源 冲突 边界 结果 小结 第4章 设计戏剧化元素 挑战 玩耍 假定人  
物 故事 戏剧性弧线 小结 第5章 设计游戏动力学 游戏是一个系统 系统动力学 与系统相互作用  
调节游戏系统 小结第二部分 设计一个游戏 第6章 概念化 第7章 原型化 第8章 游戏测试 第9章 可用性  
、完善性和平衡 第10章 趣味性和可接近性 第11章 控制与界面第三部分 游戏设计师的工作 第12章 团队  
结构 第13章 开发阶段 第14章 设计文档 第15章 了解游戏行业 第16章 向游戏行业推销你和你的创意附  
录A 简单预算电子数据表附录B 行业杂志和网站

## <<游戏设计工作坊>>

### 编辑推荐

作为Microsoft、Sega、Disney、Activision、Acclaim、Spectrum、Holobyte等其他公司设计了很多游戏。

Tracy Fullerton和Christopher Swain在剧院-电视的USC学校教授游戏设计。

Steven Hoffman建立了游戏开发者Lavamind，在那里他成功开发了模拟游戏Gazillionaire and Zapitalism。

除此以外，他还是日本Sega的执行官，以及开发人员CEO。

总的来说，他们的工作得到了很多的荣誉，包括AIAS的最佳家庭/棋类游戏，IBC的Nombre DOr.和年度PC计算机策略游戏。

<<游戏设计工作坊>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>