第一图书网, tushu007.com

<<游戏架构与设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏架构与设计>>

13位ISBN编号：9787505110243

10位ISBN编号：7505110241

出版时间：2005-3-1

出版时间：红旗出版社,北京希望电子出版社

作者：Andrew Rollings,Dave Morris,付煜,庄晓雷

页数：518

字数：762000

译者：付煜,庄晓雷

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

内容概要

本书系统、全面地讲述了游戏设计流程的各个方面。
全书共分为三个部分和两个附录，第一部分介绍了游戏设计中的一些基本概念，如游戏组成、游戏可玩性、游戏平衡、游戏观感等；第二部分介绍了游戏设计过程中的团队组建和管理，以及游戏开发的各个步骤；第三部分讨论了游戏的体系结构，同时探讨了游戏大师的设计方法学；附录给出了几个游戏的详细设计文档，很有实用价值。
　　本书由浅入深，讲解透彻，是一本非常好的游戏开发书籍。
本书内容广泛，适合于游戏设计流程中的各个环节的游戏设计人员，包括游戏等策划师、项目经理、程序员、美工等。
本书是游戏设计的经典之作，是所有游戏工作者的案头必备之书。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

Andrew Rollings拥有伦敦帝国理工学院（Imperial College, London）和英国布里斯托大学（Bristol University）的物理学学士学位。
从1995年起，他就担任许多行业的技术和设计顾问，Andrew居住在美国阿拉巴马州的奥本亚市。

<<游戏架构与设计>>

书籍目录

第一部分　游戏设计　第1章　初步概念　第2章　核心设计　第3章　游戏可玩性　第4章　详细设计　第5章　游戏平衡　第6章　外观和感觉　第7章　包装　第8章　游戏设计的未来第二部分　团队组建和管理　第9章　当前的团队管理方式　第10章　角色和部门　第11章　软件厂　第12章　里程标和截止日期　第13章　步骤和流程　第14章　疑难解答　第15章　游戏业的未来第三部分　游戏体系结构　第16章　当前的开发方法　第17章　初步设计　第18章　技术的使用　第19章　建立模块　第20章　初始体系结构设计　第21章　开发　第22章　发布前的预备阶段　第23章　事后剖析　第24章　游戏开发的未来第四部分　附录　附录A　游戏设计文档样例　附录B　参考文献　术语表

第一图书网, tushu007.com

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