

<<游戏设计技术>>

图书基本信息

书名：<<游戏设计技术>>

13位ISBN编号：9787801638939

10位ISBN编号：780163893X

出版时间：2004-12-1

出版时间：中国环境科学出版社,北京希望电子出版社

作者：Ernest Adams,张长富,Andrew Rollings,金名

译者：张长富,金名

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>

<<游戏设计技术>>

内容概要

《游戏设计技术》分为两部分。
第一部分介绍了游戏设计的要素，包括游戏设计概述、游戏的概念设计、游戏的背景与场景等；第二部分介绍了各种主要的游戏类型，内容包括动作类游戏、策略类游戏、角色扮演类游戏等。

<<游戏设计技术>>

作者简介

作者：(美国)罗林斯(RollingsAndrew) (美国)亚当斯 译者：金名 张长富

<<游戏设计技术>>

书籍目录

第一部分 游戏设计的要素

第1章 游戏设计概述

第2章 游戏概念设计

第3章 游戏的背景与场景

第4章 游戏情节描述

第5章 游戏人物开发

第6章 用户接口设计

第7章 游戏博弈

第8章 游戏内部系统与游戏平衡

第二部分 游戏的主要类型

.....

附录A 设计文档样本

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>