

大师谈游戏设计 创意与节奏



[大师谈游戏设计 创意与节奏_下载链接1](#)

著者:[日] 吉泽秀雄 著，支鹏浩 译

[大师谈游戏设计 创意与节奏_下载链接1](#)

标签

评论

好书！ 好书！ 好书！

帮人买的，读一读

很好，书的内容很详细

还可以。。。。。

多了解游戏设计

专业书籍

游戏开发书籍里最最最野路子的一本，没有任何科学理论上的基础，用语也极为随意，大概除了作者本人都不可能从这书中获取什么营养。概括就是：游戏要让人感到“舒服”；怎么让人感到舒服？——节奏要好；什么才是节奏好？——让人感到舒服。我都不知道他是怎么编出整一本书的。

好

日本业界对游戏的认知更多体现在工匠精神，欧美推崇好莱坞式的讲故事手法。本书亦如此。

[大师谈游戏设计 创意与节奏 下载链接1](#)

书评

