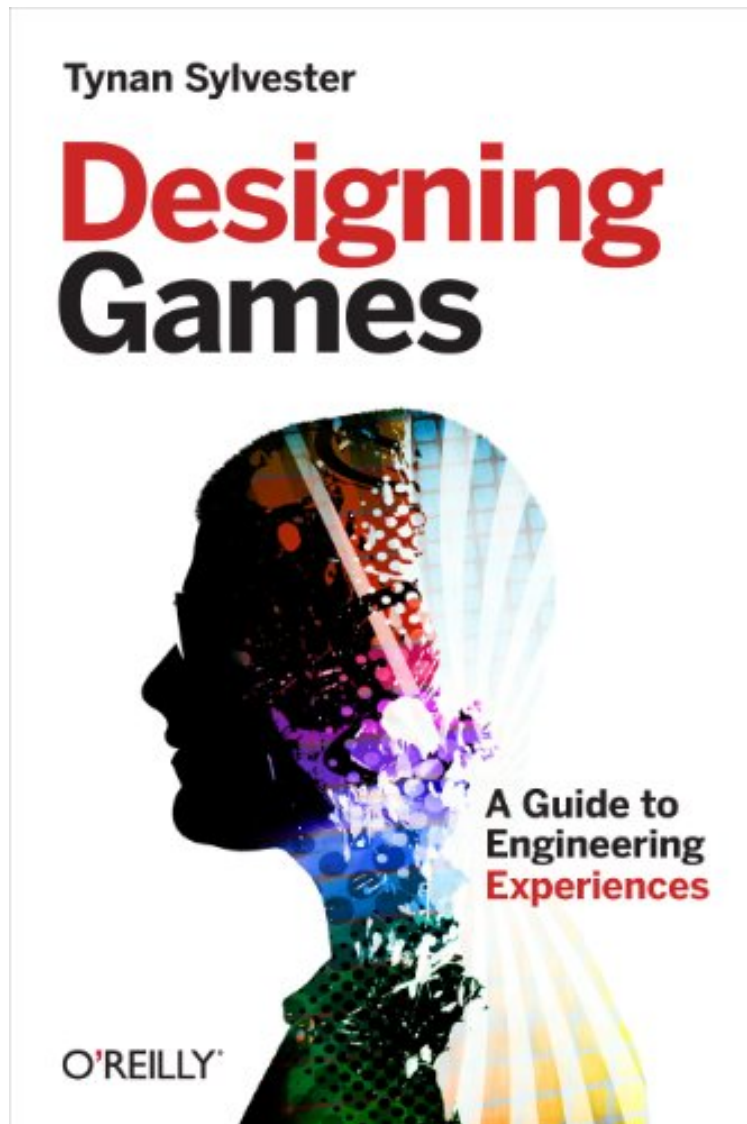


[Free download] Designing Games: A Guide to Engineering Experiences

Designing Games: A Guide to Engineering Experiences

Von Tynan Sylvester

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #188475 in eBooksVerffentlicht am: 2013-01-03Erscheinungsdatum: 2013-01-03File Name: B00AWKX1FO | File size: 62.Mb

Von Tynan Sylvester : Designing Games: A Guide to Engineering Experiences before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Designing Games: A Guide to Engineering Experiences:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Unterhaltsamer Zugang in das komplexe Thema Game DesignVon foIch war schon etwas lnger auf der Suche nach einem umfassenden und vor allem aktuellen Buch zum Thema (Video)Game Design. Viele Titel im Segment sind leider veraltet, etwas einseitig oder gehen nicht konkret auf die Besonderheiten von Videospielein.Anders dieses

Buch. Designing Games beschäftigt sich erst mit der Theorie, wie Spiele aufgebaut sein müssen, damit sie uns Spaß machen, bzw. Emotionen in uns auslösen. Dabei geht es viel um die Abgrenzung zu anderen Medien, insbesondere dem Film, im Bezug auf Interaktivität und Dramaturgie. Im zweiten Teil des Buchs werden die Erfahrungen und Tipps des Autors zur Planung und Durchführung eines Game Projekts beschrieben. Er bleibt erfreulicherweise nicht auf einem theoretischen Projektmanagement-Level, sondern beschreibt die Schmerzen, die jedem Mitglied eines Softwareprojekts tagtäglich widerfahren können. Tynan Sylvester schafft es, seine langjährige Berufserfahrung nicht nur als Stichpunkt auf den Buchrücken zu drucken. Jede Meinung und jede Theorie wird durch Beispiele untermauert und von unterschiedlichen Standpunkten abgeklopft. Hier spricht jemand, der sein Fach versteht und sich lange Jahre viele Gedanken über die Abläufe in Spielen und deren Drumherum gemacht hat. Die Beispiele sind erstklassig gewählt. Es werden Mechaniken aus Klassikern wie StarCraft(2), Bioshock oder Counter Strike erklärt und warum diese Spiele uns mehr im Gedächtnis bleiben als andere. Ich habe ein theoretisches Buch selten so schwer aus der Hand legen können. Das Englisch ist fachbezogen, aber sonst einfach verständlich. Es ist locker geschrieben und wird durch viele Anekdoten gut zu unterhalten. Das Buch wird an einigen Stellen durch anschauliche Diagramme unterstützt - für meinen Geschmack noch zu selten. Für jeden, der sich etwas tiefer mit dem Thema (es geht hier wirklich nur um Game Design, technische Details zur Programmierung o.. werden nicht behandelt) beschäftigen möchte, ist dieses Buch uneingeschränkt zu empfehlen. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Für angehende Designer (eigentlich aller Disziplinen) Von Sebastian Martin Viel wird heutzutage über Gamification geredet, ohne dass einmal die Grundlagen von Spielen verstanden worden sind! Nach Lektüre des Buchs will man eigentlich gleich ein eigenes Studio aufmachen und loslegen. Zusammen mit "Art of Game Design" von Jesse Schell eigentlich ein Standardwerk über Spiele und was dahinter steht. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Muss für Game-Design-Studenten Von Michael Bhaty Ein exzellentes Werk, welches die Lücke zwischen Ludologie und Narratologie schließt. Spielmechaniker und interaktive Geschichten-Erzähler werden hier vershnt! Ich lehre selbst Game-Design an der Mediadesign Hochschule in Düsselndorf und sehe in diesem Buch ein Muss für Game-Design-Studenten. Absolute Kaufempfehlung!

Kurzbeschreibung Ready to give your design skills a real boost? This eye-opening book helps you explore the design structure behind most of today's hit video games. You'll learn principles and practices for crafting games that generate emotionally charged experiences—a combination of elegant game mechanics, compelling fiction, and pace that fully immerses players. In clear and approachable prose, design pro Tynan Sylvester also looks at the day-to-day process necessary to keep your project on track, including how to work with a team, and how to avoid creative dead ends. Packed with examples, this book will change your perception of game design. Create game mechanics to trigger a range of emotions and provide a variety of play. Explore several options for combining narrative with interactivity. Build interactions that let multiplayer gamers get into each other's heads. Motivate players through rewards that align with the rest of the game. Establish a metaphor vocabulary to help players learn which design aspects are game mechanics. Plan, test, and analyze your design through iteration rather than deciding everything up front. Learn how your game's market positioning will affect your design.