

Библиографический список

1. Роберт Нистром. Шаблоны игрового программирования. – 2015 – 72с.
2. Харпер Десигн. Анатомия движений для создателей видео-игр, мультипликаторов и цифровых художников. – 2005 – 172с.
3. Михай Чиксентмихайи. Поток. Психология оптимального переживания. – 2017 – 464с.
4. Сергей Галенкин. Маркетинг игр. – 2014 – 76с.
5. Алексей Боресков. Разработка и отладка шейдеров. – 2006 – 488с.
6. Алекс Дж. Шампандар. Искусственный интеллект в компьютерных играх. Как обучить виртуальные персонажи реагировать на внешние воздействия. – 2007 – 768с.
7. Эрик Циммерман. Правила игры: Основы игрового дизайна. – 2003 – 689с.
8. Джеймс Пол Ги. Какие видео-игры должны учить нас об обучении и грамотности. – 2007 – 256с.
9. Уилл Голдстоун. Основы разработки игр Unity. – 2009 – 316с.
10. Вызовы для игровых дизайнеров. Последнее изменение этой страницы: неизвестно. [Электронный ресурс]. URL: <http://aushestov.ru/challenges-of-game-designers> (дата обращения: 20.01.18).
11. Unity 3D для разработки игр. Последнее изменение этой страницы: 02.06.12, 13:52. [Электронный ресурс]. URL: <https://4pda.ru/forum/index.php?showtopic=256320&st=340> (дата обращения: 20.01.18).