



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Schell, J. (2008). *The Art of GameDesign*, USA : Elsevier

Sheldon, L. (2004). *Character Development & Storytelling for Games*.
Boston: Thomson Course Technology PTR.

Fullerton, T. (2008). *GameDesign Workshop*. USA: Elsevier

Duggan, M. (2007). *3D Game Studio*, USA: Thomson Course Technology
PTR.

Bates, B. (2004) *GameDesign Second Edition*. Boston: Thomson Course
Technology PTR.

Bethke, E. (2003) *Game Development & Production Fly*. USA: Wordware
Publishing, Inc.

Looney, A. (05/1/2003) Diakses (10/10/2012) Dari
<http://www.wunderland.com/WTS/Andy/Games/DesignPrinciples.html>

Lrawczyk, M, & Novak, J. (2006). *Game Story & Character Development*.
Canada : Delmar Cengage Learning.

Saylo, A. (04/8/2012) Diakses (10/10/2012) Dari
<http://www.ashtonsaylor.com/2012/08/game-design-principles.html>