

<<游戏软件设计与开发大揭秘>>

图书基本信息

书名：<<游戏软件设计与开发大揭秘>>

13位ISBN编号：9787302040026

10位ISBN编号：7302040028

出版时间：2000-09

出版时间：清华大学出版社

作者：（美）Marc Saltzman

页数：343

字数：550000

译者：何健辉/应光光/陈志远等

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>

## <<游戏软件设计与开发大揭秘>>

### 内容概要

本书是以访谈录的形式揭示了游戏设计思路和制作方法以及游戏开发与技巧的经验，目的是让既没有开发经费又没有经验的新手设计出好的游戏。

全书以前期策划、制作过程和后期动作为框架，按照游戏制作的各个阶段揭示一个个著名游戏幕后的灵感与动作技巧。

展示了业界游戏大师们就许多最核心的问题各抒己见的观点，并且道出了各自多年的经验与感悟。

本书既可供游戏设计的新手作为入门读物，更是所有从事游戏设计的人员的一本难觅的必读宝典。

## &lt;&lt;游戏软件设计与开发大揭秘&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分 前期准备 第1章 游戏类型和游戏视角 1.1 游戏类型 1.1.1 动作类 1.1.2 策略类 1.1.3 冒险类 1.1.4 角色扮演类 (RPG) 1.1.5 体育类 1.1.6 模拟类 1.1.7 解谜游戏 (或称经典游戏) 1.2 游戏视角 1.2.1 第一人称视角 1.2.2 第三人称视角 1.2.3 俯视视角 1.2.4 立体视角 1.2.5 平面、单方向视角 1.2.6 基于文字的游戏 第2章 游戏设计概要：动作和策略游戏 2.1 动作 / 游艺走廊游戏 2.1.1 Nintendo公司的Shigeru Miyamoto 2.1.2 Accolade公司的Kurt Arnlund 2.1.3 Confounding Factor公司的Toby Gard 2.1.4 Red Storm Entertainment公司的Carl Schnurr 2.1.5 Valve Software公司的Gabe Newell 2.1.6 Epic Games公司的Cliff Bleszinski 2.1.7 Shiny Entertainment公司的David Perry 2.1.8 Outrage Entertainment公司的Matthew Toschlog 2.1.9 Surreal Software公司的Alan Patmore 2.1.10 Hasbro Interactive公司的David Walls 2.1.11 Monolith公司的Jay Wilson 2.1.12 Raven Software公司的Jon Zuk 2.2 策略游戏 2.2.1 Firaxis Games公司的Sid Meier 2.2.2 Lionhead Studios公司的Peter Molyneux 2.2.3 Stainless Steel Studios公司的Rick Goodman 2.2.4 Ensemble Studios公司的Bruce C.Shelley 2.2.5 Firaxis Games公司的Brian Reynolds 2.2.6 Gas Powered Games公司的Chris Taylor 2.2.7 Hothouse Creations公司的Peter Moreland 2.2.8 Interplay公司的Chip Bumgardner 2.2.9 Interplay公司的Chris Taylor 2.2.10 Psygnosis公司的Mark Green 2.2.11 Blue Byte公司的Wolfgang Walk 2.2.12 Blue Byte公司的Torsten Hess 第3章 游戏设计概要：冒险类、角色扮演类、体育类、解谜类和模拟现实类 3.1 冒险游戏 3.2 角色扮演游戏 (RPG) 3.3 体育游戏 3.4 解谜游戏 3.5 模拟现实游戏 第4章 创建人物、情节图板和设计文档 4.1 A1 Lowe Associates公司的A1 Lowe 4.2 Confounding Factor公司的Toby Gard 4.3 Nintendo公司的Shigeru Miyamoto 4.4 Shiny Entertainment公司的David Perry 4.5 3D Realms公司的George Broussard 4.6 Sierra On - Line公司的Jane Jensen 4.7 Sierra On - Line公司的Roberta Williams 4.8 Yosemite Entertainment公司的Marc Hudgins 4.9 Humongous Entertainment公司的Ron Gilbert 4.10 ION Storm公司的Tom Hall 4.11 Ritual Entertainment公司的Joe Selinske 第5章 谜题设计 5.1 Legend Entertainment公司的Bob Bates 5.2 Sierra公司的Jane Jensen 5.3 Westwood Studios公司的Louis Castle 5.4 Sierra On - Line公司的Roberta Williams 第6章 关卡设计 6.1 id Software公司的Tim Willits 6.2 Ritual Entertainment公司的Levelord 6.3 id Software公司的Paul Jaquays 6.4 ION Storm公司的John Romero 6.5 Epic MegaGames公司的Cliff Bleszinski 6.6 Valve Software公司的Marc Laidlaw 6.7 Raven Software公司的Eric Biessman 6.8 Oddworld Inhabitants公司的Paul O ' Connor 第7章 任务设计 7.1 Blizzard Entertainment公司的Rob Pardo 7.2 Looking Glass Studios公司的Timothy J.Stellmach 7.3 Ensemble Studios公司的Greg Street 7.4 Raven Software公司的Jon Zuk 第2部分 制作过程 第8章 编程 第9章 人工智能 (AI) 第10章 游戏美工 第11章 动画制作 第12章 用户界面 (UI) 和游戏控制 第13章 声音引擎 第14章 音乐与游戏 第3部分 后期运作 第15章 游戏测试 第16章 公关及发行 第17章 游戏Web站点设计 第18章 技术支持与客户服务 第4部分 实现途径 第19章 DIY和共享软件的发展 第20章 进入游戏行业 第21章 游戏代理商和猎头公司 第22章 天才的设想——C.O.D之路 第23章 游戏设计学校 第24章 因特网上的游戏设计资源 第25章 主要会议、组织和奖励 第5部分 附录 附录 游戏业各人简历

<<游戏软件设计与开发大揭秘>>

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>