

<<PC游戏编程>>

图书基本信息

书名：<<PC游戏编程>>

13位ISBN编号：9787562425533

10位ISBN编号：7562425531

出版时间：2002-4

出版时间：重庆大学出版社

作者：林鹏 戴波 袁霜霁

页数：307

字数：492000

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>

<<PC游戏编程>>

前言

所谓RPG，全称是RolePlayGames，译为角色扮演游戏。它的雏形是由欧美的AD&D（龙与地下城）纸牌游戏发展起来的。

随着时代的发展，RPG渐渐分为两个流派，一是以欧美为主体的西方风格，一是以日本为主体的东方风格。

西方风格的基础系统架构一般都以TSR为基础，魔法、怪物、奇异的大陆、混乱的时代这些要素充满整个游戏，其代表作为《创世纪》系列、《Diablo》系列和《魔法门》系列。

而东方风格的RPG秉承日本人严谨的风格，虽然也涉及魔法、怪物、大陆等基本元素，但是剧情所占比重比较大，其代表作为《勇者斗恶龙》和《最终幻想》系列。

值得注意的一点是，中国风格的RPG——武侠游戏的兴起。

武侠是中国独有的艺术体系，也是惟一能在被称为第9艺术的游戏世界里表现中国文化博大精深的RPG游戏。

其中比较突出的代表就是《轩辕剑》系列（《仙剑奇侠传》也归于此系列）、《侠客英雄传》系列、《啸傲江湖》系列等等。

RPG不同于其他类型的PC游戏，它通常注重整个游戏世界的完善和拟真。因此，相对于其他动作等类型的游戏而言，开发初期的设计工作要繁琐得多。

而作为一名程序员，要做的第一件事就是选择一把顺手的武器——编程工具。

做程序的朋友都知道，比较流行的编程工具名目颇多，比如：VB，DEPHI、汇编等等。

但是如果你决定做RPG编程，那我们向你推荐MicrosoftVisualc++。

使用VC开发RPG游戏，它有着更贴近底层、代码运行速度快、便于优化等RAD工具所无法比拟的优点，也是国内外专业游戏制作公司的首选开发工具。

开发RPG的程序员，不仅要从小局的细节编写人手，更要学会从大局上控制编写进度。

你应该学会在编写之前，拟订好各项工作分配计划，设计出各类有用的文档，制订开发周期，这样，才不至于在开发过程中因为某个环节上的疏忽而导致整个项目的流产。

另外，很重要的一点就是，必须让你的代码具备可读性，也就是必须有大量的注释，这样，不论是你或其他人在查阅以前的代码时，有一个准确的追踪思维。

<<PC游戏编程>>

内容概要

本书采用循序渐进的综合讲解模式，注意每章节的完整性和联系，让读者一开始就从大局去看编程，而不是学会了一些语句和函数，却无法编出一个完整的程序。

从这个思路出发，全书将只有一个游戏实例，但它是完整的。

全书的所有内容都结合这个实例，教会读者从游戏程序设计到编写再到调试的全部流程。

为了降低读者的学习难度，我们用GAF引擎（注：GAF是第二人生游戏开发工作室设计的一套游戏开发框架程序）的简化版来介绍图形音乐编程，这样让读者可以轻松入门。

书籍目录

第一章 基石 1.1 BOSS登场——GAF简介第二章 2D图形程式初体验 2.1 饮水思源——第一个“游戏”程式 2.2 知其所以然——2D图形学基础 2.3 进入图形世界的钥匙——GAFDDraw 2.4 2D图像的本质——图层表面 2.5 场景的秘密——背景卷动 2.6 诱惑——来自“精灵”的问候 2.7 餐后甜点——GAFApp/GAFDDraw的其他法宝第三章 塞壬的歌声魔力和第三类接触 3.1 1, 2, 3——计算机音乐概述 3.2 塞壬的歌声——音效程式的魔力 3.3 专业伴奏——掌握MIDI 3.4 第三类接触——和玩家打交道第四章 打造自己的PRG传奇 4.1 九种武器——RPG游戏程式框架 4.2 魔法书的封面——标题画面和其他 4.3 创世界——场景的生死轮回 4.4 永远的主角——NPC和大魔王 4.5 魔法咒语——剧情和脚本 4.6 泰斯叔叔的袋子——RPG的道具箱 4.7 英雄的宿命——战斗 4.8 传说的终结——人定胜天第五章 好风借力更上层楼 5.1 思维的底层——人工智能入门 5.2 虚拟的现实——走进3D世界第六章 技巧完美篇 6.1 与数据共舞——游戏程序优化技巧 6.2 站在别人的肩上——常用开发库使用介绍附录一 GAFApp类接口简明参考附录二 GAFDDraw类接口简明参考附录三 GAFDInput类接口简明参考附录四 游戏编程/制作相关网站

章节摘录

首先它必须和平时操作界面控制状态交互。

所谓的平时，就是非战斗状态，例如角色在城镇或者迷宫中行走、交谈。

接下来一个不可或缺的部分就是脚本控制状态。

因为所有的对白都在脚本中，程式需要同脚本控制互动才能进行对话控制。

并且，脚本还需要在特定的触发条件下启动战斗处理状态，从而进入战斗部分。

战斗处理状态又和玩家控制状态交互，通过玩家的控制来进行战斗处理（比如玩家决定使用绝招或者魔法，那么这个信息被传达至战斗处理状态进行处理）。

战斗处理状态也要和战斗操作界面控制状态进行交互，让它来实行具体的操作（比如显示招式的选单）。

当然，战斗如果失败，玩家就必须被迫进入常规失败的状态——胜败乃兵家常事，大侠请重新来过。

大家可以把这几个状态看做一个整体，它们大多数都是交互进行的。

尤其是玩家控制状态，因为程式的每一步动作都要根据玩家的命令行事：玩家在非战斗状态下控制角色行走；当角色和NPC进行对话时，这时的玩家控制触发脚本控制，由脚本来触发对话信息；当角色碰到敌人时，脚本控制又触发战斗处理；战斗处理对玩家的战斗命令进行辨别，施展相应的招式，当然，战斗处理也要让敌人做AI（人工智能）的应对；战斗操作界面不断播报现场状况。

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>