

<<游戏产业概论>>

图书基本信息

书名：<<游戏产业概论>>

13位ISBN编号：9787807305996

10位ISBN编号：7807305991

出版时间：2008-12

出版时间：学林出版社

作者：西门孟

页数：219

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>

<<游戏产业概论>>

前言

我非常乐意为大家推荐这本介绍网络游戏的书籍。

当我们持续在网络游戏的世界以及相关社区领域开拓时，我们不仅仅需要把游戏做得趣味十足，也需要赋予其教育意义。

众所周知，游戏能使孩子们在解决问题时和抽象思维中变得更聪明，然而我们往往忽略这样一个事实：很多游戏都缺乏教育内容。

我真心希望今后的游戏可以更具社会价值和教育内容，使我们的世界变得更美好。

中国在游戏领域举足轻重，培育了不计其数的单机游戏以及网络游戏的优秀美术设计和程序人才。

我对中国在这方面的快速进步兴奋不已，并期待着中国在国际游戏市场中的地位能持续提升。

<<游戏产业概论>>

内容概要

本书主要以例证方式从多个角度对游戏产业的现状进行了深度剖析，并对游戏产业的发展前景进行了展望。

本书论述了中外游戏发展历史：讲述了各大知名游戏公司的兴衰历程，并进一步分析了其背后的原因和彼此之间的相互影响关系；畅论了游戏与文化的关系、文化对游戏发展的影响以及游戏又如何反作用于人文走向；另外，对于游戏的制作流程和制作人员的素质需求和发展方向也提纲挈领地进行了分析。

<<游戏产业概论>>

作者简介

西门孟先生，一位在国际游戏业界耕耘了二十三年的著名游戏制作人，曾经先后在索尼（Sony）、美国艺电（EA）、卡普空（Capcom）、雅达利（Atari）担任要职，制作了多款脍炙人口的佳作，其中包括约翰·马顿美式足球（John Madden Football）、越野狂飚（Test Drive Offroad）

<<游戏产业概论>>

书籍目录

序第一章 概述 第一节 何为游戏 第二节 游戏环节 第三节 游戏的种类第二章 游戏的发展史 第一节 古代的游戏 第二节 1970年代的游戏 第三节 1980年代的游戏 第四节 1990年代的游戏 第五节 新世纪的游戏第三章 游戏玩家的行为和需求 第一节 玩家的行为 第二节 玩家的需求 第三节 玩家的分类第四章 游戏的规则 第一节 什么是规则 第二节 规则的三个级别 第三节 数码游戏的规则第五章 游戏开发的挑战 第一节 当前的开发模式 第二节 重视技术超过重视游戏性的难题 第三节 存在问题的开发者第六章 游戏制作概要 第一节 游戏开发简史 第二节 游戏的制作过程 第三节 游戏制作流程实例第七章 游戏定位 第一节 游戏定位 第二节 具体案例分析第八章 游戏与文化 第一节 文化 第二节 文化与游戏第九章 游戏机的进化史 第一节 任天堂 第二节 世嘉 第三节 索尼 第四节 微软 第五节 其他第十章 游戏从业人员的职业规划 第一节 游戏从业人员的入门法则 第二节 成为游戏设计师 第三节 成为程序师 第四节 成为美术设计师第十一章 游戏产业的发展前景 第一节 游戏产业 第二节 主流市场的发展趋势 第三节 中国游戏产业的发展参考书目后记

<<游戏产业概论>>

章节摘录

插图：第一章 概述娱乐是人们生活中必不可少的一部分，游戏就是人们娱乐的一种方式。

可以说，几乎从人类一产生，就有了游戏。

当然从严格意义上来讲，那算不上游戏。

但是游戏自古就有了。

第一节 古代的游戏本节分三个部分。

第一部分介绍中国古代的游戏。

第二部分着重描述世界各国古代的游戏，包括球类运动、棋类游戏、牌类游戏等等。

第三部分简要回忆游戏发展之前在技术上发生的几大重要事件。

没有这些，也就不会有电子游戏。

弹珠游戏是一大重要发展，可以讲它在很多方面为电子游戏革命扫清了道路。

这一阶段还涌现出了很多游戏界的先驱人物。

他们第一次构想在荧光屏上进行娱乐活动，并想方设法付诸实践。

从一定意义上讲，这促使后来游戏设计师的产生。

1.1 中国古代的游戏从游戏的性质和功能来说，中国古代的游戏可以分为角力、竞技、斗智、猜射和赌博等。

1.1.1 角力这里主要介绍角抵、相扑、拔河和斗禽四类游戏。

1.角抵角抵是一种类似于现在摔跤、拳斗一类的角力游戏。

它们主要是通过力量型的较量，用非常简单的人体相搏的方式来决出胜负。

后记

游戏产业准确来讲叫做电子娱乐业，是指基于电子技术、计算机技术、软件技术、网络技术和无线技术的新型娱乐产业。

游戏产业和其他的创意产业一样是一种推崇创新和创造力，强调文化艺术和文化理念对其影响的新型产业。

作为推动上海创意产业发展的社会平台，上海市创意产业协会和上海戏剧学院创意学院对本书的编著和出版给与了大力的支持和帮助，本书被列入协会策划的“创意产业系列丛书”中，在此，我谨向上海市创意产业协会厉无畏会长、上海戏剧学院创意学院孙福良院长表示衷心的感谢。

从受邀编写到初稿成形，我花了三年多的时间整理大量的相关材料，绝大部分已经在书中注明了出处，在此对相关学者表示感谢。

尽管内容涉及面较广，难免有遗漏之处，但我希望并相信本书对想了解和进入游戏产业的人会有所帮助。

<<游戏产业概论>>

编辑推荐

《游戏产业概论》主要以例证方式从多个角度对游戏产业的现状进行了深度剖析，并对游戏产业的发展前景进行了展望。

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>