

<<深入理解游戏产业>>

图书基本信息

书名：<<深入理解游戏产业>>

13位ISBN编号：9787111251804

10位ISBN编号：7111251806

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：Michael E. Moore, Jennifer Sward

页数：436

译者：陈根浪, 李加彦, 霍建同

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>

<<深入理解游戏产业>>

前言

1958年世界上第一款电脑游戏Tennis For Two诞生了，短短几年后，游戏软件和游戏机开始作为商品逐渐走向市场，并迅速风靡全球——一个崭新的产业开始形成。

今天，游戏已经发展成为一个庞大的产业，其产值在全球范围内超过了影视等传统娱乐产业，并且未来还将持续快速增长。

于是，有越来越多的人渴望加入到这一行业来。

然而，现在一款商业游戏的开发，需要涉及策划、监制、美工、程序、测试、维护、运营和市场推广等诸多方面，已经不是一两个人能完成的了。

<<深入理解游戏产业>>

内容概要

本书完整地呈现了整个游戏产业：从游戏的开发到游戏的市场营销。

整个过程如下：一个懵懂的游戏思想的产生，在开发文档中写下游戏的思想概念，创建游戏中的艺术形象、有关数据以及代码编写，最后阶段就要考虑游戏的包装和市场开发策略。

作者Michael Moore全面地阐释了游戏产业的重要组成元素，例如：游戏性的主要元素、游戏接口的设计、游戏中的故事叙述以及一款成功游戏所需的成功的市场策略。

本书内容详实、结构清晰，可作为游戏设计者和游戏产业人员的参考用书。

<<深入理解游戏产业>>

作者简介

Michael E. Moore从1979年以来已经创造了多种娱乐游戏。

他从业的第一个十年致力于平面游戏的设计和开发，接下来的14年致力于交互式娱乐产品的开发，到今天Michael把宝贵的开发经历贡献于游戏教学。

丰富的游戏开发阅历让Michael有机会接触所有类型游戏的开发机会以及各个环节，从角色扮演游戏到冒险游戏，再到玩家市场的开发，到了如今他又转向了教学。

他曾在Simulations Publications, Inc.、TSR Hobbies、Victory Games、Activision / Infocom、3DO公司、Ybarra Productions以及一些刚刚成立的公司工作过。

他曾在产品管理、设计、编写职位上任职。

他还曾担任SPI的三本杂志的杂志主编。

Michael同样在创作和技术编写方面有着高深的专业技术，他编写过无数游戏手册、创造性大纲，以及“游戏中的”故事。

最近的三年里，他在华盛顿的Redmond的DigiPen技术学院教授游戏设计和产品管理。

<<深入理解游戏产业>>

书籍目录

译者序前言第一部分 了解游戏 第1章 游戏简介 第2章 游戏的演变 第3章 游戏类型 第4章 游戏平台纵览第二部分 游戏开发周期 第5章 生产周期 第6章 开发团队 第7章 进度和预算第三部分 创意文档化 第8章 游戏性元素 第9章 将设计思想转化为文档 第10章 游戏设计文档 第11章 技术评论第四部分 实现游戏愿景 第12章 游戏编码 第13章 游戏可视化 第14章 游戏听觉化第五部分 游戏设计的实现元素 第15章 界面设计 第16章 游戏中的数学和人工智能 第17章 游戏中的故事叙述 第18章 原型化方法以及游戏场景的构建 第19章 游戏的完成第六部分 游戏的商业层面 第20章 游戏营销 第21章 游戏行业中的经济学 第22章 进入游戏行业

<<深入理解游戏产业>>

章节摘录

早在史前，游戏就已经成为人类社会活动的一部分，现代的每一次人类文明实际上都是在通过某种方式演绎着游戏。

纵观历史上出现过的游戏，要么是在专门建造的场地上进行的，可以称为体育竞技类游戏，如奥运会、战车竞赛、马术比赛等；要么则是使用硬币或骰子在桌案上进行的。

当人类历史进入20世纪，随着电子技术的日渐成熟，特别是微处理器技术的进步给电子硬件设备带来了革命性的变化，一种新的游戏平台开始出现，于是我们今天就有了一种全新的体验游戏的方式。

若要理解电子游戏为什么能成功，追溯其从何产生以及了解它的技术发展历程就显得非常重要了。

一直以来，游戏推动着技术的进步与发展。

甚至有人这样认为：如果没有电子游戏，3D图形技术和人工智能技术就不会如此迅速地发展。

今天的游戏，无论在视觉还是听觉上都能让人身临其境地沉浸其中，而且游戏中的智能体角色甚至可以和与之对抗的人类玩家一样，拥有同等水平的思考能力。

游戏可分为众多种类，分别适合于不同喜好的玩家需求，无论是面对着电脑，还是坐在视频控制台前面，抑或是掌上设备，玩家都能够尽情享受游戏带给他们的无穷乐趣和挑战。

<<深入理解游戏产业>>

编辑推荐

《深入理解游戏产业》由机械工业出版社出版。
目前，电子游戏产业在家庭娱乐方面占据了主导地位。
如果你想在电子游戏产业施展抱负，那么通过阅读《深入理解游戏产业》，你将会了解该行业的相关知识，而且有可能从此以后就可以独立开发出一款属于你自己的电脑游戏和控制台游戏。

<<深入理解游戏产业>>

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>