

# 《電腦遊戲結構與設計：實務篇》

## 图书基本信息

书名：《電腦遊戲結構與設計：實務篇》

13位ISBN编号：9789867407009

10位ISBN编号：9867407008

出版时间：20040723

出版社：電腦玩家

作者：大衛莫理斯，譯 / 東華資工

页数：380

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《電腦遊戲結構與設計：實務篇》

## 內容概要

『電腦遊戲結構與設計：實務篇』從實務操作的角度切入，說明製作遊戲過程中可能會遭遇的問題，以及實用的解決方法。如物件導向式的結構設計、有限狀態機、樣式的使用、流程的管控，以及遊戲上市前的注意事項。在軟體產業中，遊戲設計正因為缺乏設計觀念，而經常無法如期完成；有很多東西應該在設計的過程中就經過周詳考慮，而不是等到開始製作才來傷腦筋。『電腦遊戲結構與設計：實務篇』將會告訴您遊戲設計的藝術，包括遊戲性以及遊戲方面的平衡，小組的編制與軟體結構，以及更多難以捉摸的創意性概念、說故事的方法以及風格的塑造。這本書以理性、設計為主的角度，說明了研發方式以及如何利用週期性的研發過程來應付不斷出現的變化。這些理論都經過實際的操練，並有十分良好的表現。現在，您就可以把這些方式用在您的遊戲企畫中！

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)