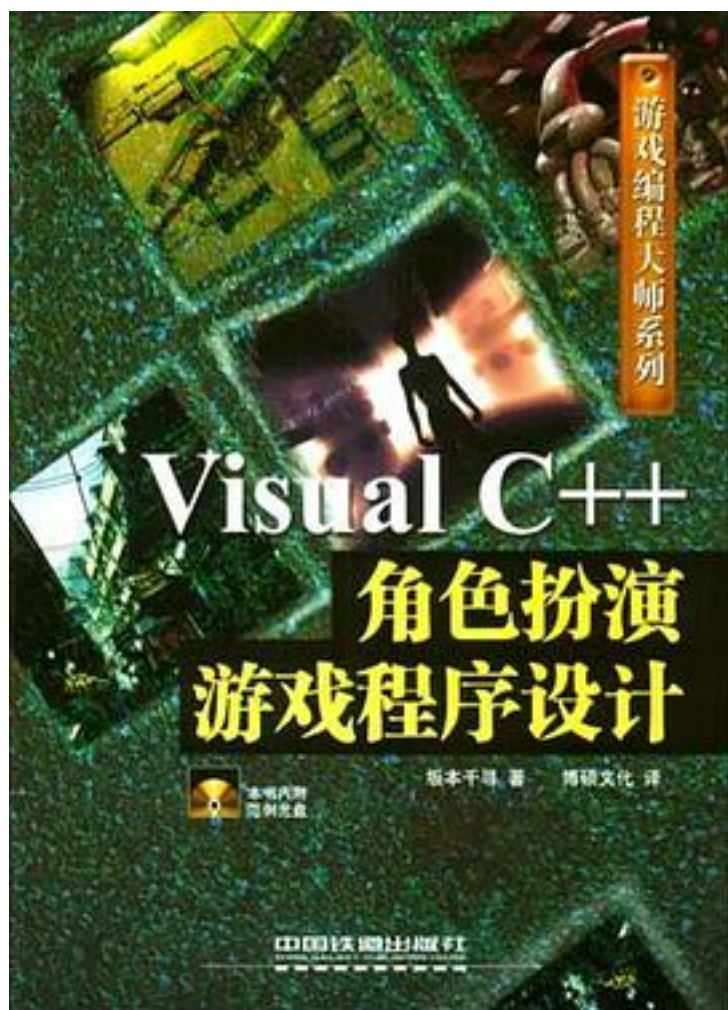


Visual C++角色扮演游戏程序设计



[Visual C++角色扮演游戏程序设计_下载链接1](#)

著者:坂本千寻

出版者:中国铁道出版社

出版时间:2004-11-1

装帧:平装（带盘）

isbn:9787113061548

本书适合已有VC++使用经验的读者，书中共分十个章节，从最基本的RPG的角色扮演游

戏设计要素开始介绍，再来教您Windows窗口程序设计与RPG游戏配合的基本知识、图形文件的显示与全盛地图与人物相关的坐标处理、人物角色移动的思维与逻辑、战斗的设计与程序判断、RPG里所产生的事件的处理、角色参数的编辑设定和程序设计重点、音效加入与故事的整合等，每一章节都有完整高水准的程序实例配合解说，对想要学习游戏制作的读者提供了极佳的参考。

作者介绍:

- 目录: 1 写一个角色扮演游戏
2 游戏系统的设计
3 WINDOWS程序设计
4 显示地图和人物
5 人物移动
6 战斗
7 事件
8 编辑参数
9 大功告成
10 浅谈即时系统
• • • • • [\(收起\)](#)

[Visual C++角色扮演游戏程序设计 下载链接1](#)

标签

游戏编程

编程

游戏开发

RPG

预购

程序设计

特别想读

游戏设计

评论

很宅……

稍微有点不够深，不过作为入门还不错

[Visual C++角色扮演游戏程序设计 下载链接1](#)

书评

可以给大家一个制作单机游戏的框架。后期引入的脚步系统使我了解了一个好的程序架构的重要性。而且在写游戏的过程中，也要不时的考虑到以后，留出一些接口。但是游戏中比如地图卷轴，就没有讲。总之我觉得能看懂作者的代码并运用，已经很牛了：)

[Visual C++角色扮演游戏程序设计 下载链接1](#)