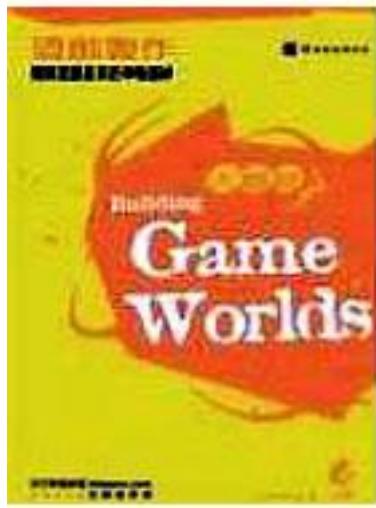


# 大師談遊戲製作



[大師談遊戲製作\\_下载链接1](#)

著者:Tom Meigs

出版者:上奇科技

出版时间:2004年02月13日

装帧:

isbn:9789867529176

本書詳述遊戲設計中的每一個流程，讓讀者可以充分瞭解遊戲設計的步驟。

對一些其他書籍著墨較少的重要步驟，例如腳本編寫與測試工作等等，本書不但詳細解說，並且有實例可供參考。

作者湯姆·米格斯涉足電子遊戲產業十餘年，曾經接觸過多種遊戲平台，包括GameBoy、Sega Saturn、Sony Playstation、個人電腦、行動電話以及Sony PlayStation2等等，參與製作的遊戲軟體多達數十款。

也由於他具有文學碩士學位，冰冷的教材在他筆下，平添幾分藝術氣息。

對於想進入遊戲產業的新人而言，本書的最後兩章絕對不能錯過。

湯姆·米格斯會告訴您如何在遊戲產業中起步，即使您毫無業界相關工作經驗、只是憑

著滿腔熱血想挑戰遊戲產業，本書中也為您分析了遊戲設計所需的各種工作，讓您瞭解程式、美術、音效、製作人、設計師與品管人員在整個過程中負擔的責任。

您可以依據本書內容來分析自己的專長性向，選擇適當的目標，並學習該目標所應具備的專長。

本書是打開遊戲產業大門的鑰匙，只要握有本書，遊戲產業對您不再是可望而不可及的神秘領域。

作者介绍:

目录:

[大师谈游戏制作](#) [下载链接1](#)

标签

遊戲設計

评论

---

[大师谈游戏制作](#) [下载链接1](#)

书评

---

[大师谈游戏制作](#) [下载链接1](#)