

# 大型多人在线游戏开发



## 大型多人在线游戏开发 MASSIVELY MULTIPLAYER GAME DEVELOPMENT

〔美〕Thor Alexander 编  
史晓明 译

\* 被入选美国互动艺术科学协会  
(IASA) 伟大堂的首批大师，卓越  
的电脑游戏先驱者，创世纪  
(Ultima) 和阿波罗世纪 (Apollo  
Online) 之父，“不列颠之王”Lord  
Garrison——理查德·加利·盖特  
(Richard Garriott) 图著序。

\* MMF 开发精英精华巨献，深  
入剖析如何在MMF游戏开发中避  
免冗余，应对常见的缺陷和玩家  
接入等问题，从而节省宝贵的开  
发时间，实现最佳设置。

\* 内容囊括MMF开发过程中各个  
主要领域，包括设计、架构、服务  
端和客户端开发、数据库技术以  
及游戏系统。



人民邮电出版社  
POST & TELEGRAPH PRESS

[大型多人在线游戏开发 下载链接1](#)

著者:[英] 亚历山大

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2006-12

装帧:

isbn:9787115152671

《大型多人在线游戏开发》是一本系统介绍MMP (大型多人，Massively Multiplayer) 在线游戏开发知识的文集，汇集业内最优秀的游戏开发人员智慧的精华。

《大型多人在线游戏开发》不仅从MMP游戏的角度对客户端技术进行了讨论，还深入剖析了MMP游戏设计、架构、服务端开发、数据库技术以及MMP游戏核心系统等特定于MMP游戏的知识。

作者介绍:

目录:

[大型多人在线游戏开发\\_下载链接1](#)

## 标签

游戏开发

多人在线游戏开发

游戏

游戏设计

python

计算机

多人在线

Game

## 评论

没读完~

一般吧，不过可以了解下MMP的相关技术，这书是宏观层面的，因此细节是没太有的，尤其是如果想了解MMP的技术的话，基本上没有太强的参考意义。

把第一章和第六章看完了，从策划角度来说，这两章写的相当棒！其它几章都是讲开发的，暂时我不需要看

个人觉得其实很多内容是偏向游戏设计师的

借来，翻过。没仔细读，欲望不是很强烈

游戏好难做啊。。。。

很专业。

这本主要是一些文摘的整理汇聚，没有实际游戏开发经验的还是别看了，不是针对新手的。内容涉及面挺广的，从策划到客服端程序员的内容都有。看了书才知道策划还要懂博弈论……

类似一本论文集，第一章和第六章是策划内容，其他是技术内容。第一章启发意义较大。

感觉架构设计-技术这个层面的东西比较多。也许应该过段时间再看。

翻译的比较诡异，内容还不错

老旧的书，但上面介绍的技术咱们现在都还在用

刚买，主要看看其设计和架构。

更多的是讲设计的，和程序没什么关系，不过一些描述的一些游戏设计的方法对我帮助很大

好理论啊，似乎是个论文集的样子？still don't know how to use...:(

示例代码用python 简洁明了 最想看其对分布式实现的阐述

这本书主要是写给策划看的，策划部分只是稍微看了一下，好像还不错。技术部分看了感觉没什么价值。

书相对有点老...涵盖了程序，策划和美术...比较基础的书...

介绍设计多于技术，很有启发

[大型多人在线游戏开发 下载链接1](#)

# 书评

---

[大型多人在线游戏开发 下载链接1](#)