

# 网络游戏策划教程



[网络游戏策划教程\\_下载链接1](#)

著者:

出版者:机械工业出版社

出版时间:2009-6

装帧:

isbn:9787111267546

本书共分为18章。内容包括：电子游戏的本质，电子游戏分类，电子游戏发展趋势，游戏用户界面，故事情节设计和人物设计，角色的分类、背景和成长体验设计，游戏任务设计，关卡设计，关卡编辑器，任务编辑器，常用开发工具，配置资源文件，任务合成，关卡合成，职业系统，怪物系统，技能系统，道具系统。  
本书将理论的讲述和具体开发经验及案例结合起来，是直接面向游戏企业网络游戏开发的实用教材。  
本书适用于网络游戏开发人员及爱好者，可作为大专院校相关专业及社会培训班教材和参考。

作者介绍:

目录:

[网络游戏策划教程\\_下载链接1](#)

标签

游戏策划

网络游戏策划

游戏

游戏设计

游戏行业

游戏开发

工具书

游戏研究

评论

对游戏策划案介绍全面

-----  
.....

-----  
电子书打印出来看的 感觉讲得很全也很专业  
但是偏向表层的阐述也许更深的只能靠做游戏来从中体会吧

-----  
只是一本唬人的书而已。

-----  
快读

-----  
数只有一半有可读性。作为第一本游戏行业入门书，马马虎虎吧。

-----  
没有干货

-----  
读了前面，后面读不下去了…算游戏入门书吧

-----  
[网络游戏策划教程\\_下载链接1](#)

## 书评

名字很唬人，书里面也确实有一些内容，但是你妄图通过看这本书就学会网络游戏的制作就大错特错了，这本书毫无框架可言，对网游的基本组成部分也交代的不清楚，策划部分更是瞎说一通。 总结：出给游戏学院当教材的骗钱用的。

-----  
最初是认真看了，越到后来越疯狂翻过了。  
其实想给还行的。但是感觉就是泛泛而谈。  
框架有一定启示意义吧，可以帮助了解一点主要框架吧。  
到工具篇和实践篇就莫名其妙了。可能是从他们游戏中调出来的一部分案例讲解。  
但是没说明编辑器是使用别人编好的还是自己团队开发的，引...

-----  
[网络游戏策划教程\\_下载链接1](#)