

オンラインゲームを支える技術 ——壮大なプレイ空間の舞台裏

WEB+DB PRESS plus

オンラインゲーム を支える技術

壮大なプレイ空間の舞台裏

中嶋謙互



[オンラインゲームを支える技術 ——壮大なプレイ空間の舞台裏 下载链接1](#)

著者:中嶋 謙互

出版者:技術評論社

出版时间:2011-3-24

装帧:单行本（ソフトカバー）

isbn:9784774145808

作者介绍:

作者简介:

中嶋谦互

从小学开始学习游戏编程，进入大学后正式参与游戏开发。1996年开发了世界上第一款使用Java Applet的MMORPG，1998年在Windows平台发布后续版本Lifestorm系列，大受欢迎。2001年研发了开发在线游戏的中间件VCE，包括自己开发的gumonji在内，有大约50家公司使用该工具。目前已是两个孩子的父亲，在抚养孩子的同时继续从事开发工作。

译者简介:

毛姝雯（译者）

现任职于IBM。对游戏设计和开发有着浓厚兴趣，对UI设计也有一定研究。译著《iOS用户体验设计》，合译《iOS 5基础教程》。

田剑（译者）

资深游戏开发工程师，曾在日本东京OptiMedia株式会社工作4年，游戏开发实战经验丰富。目前就职于D2C China。对于移动互联网行业新趋势、新技术有强烈兴趣。目前专注于iOS、Android和Windows Phone等移动平台的游戏开发。

目录:

[オンラインゲームを支える技術 —— 壮大なプレイ空間の舞台裏](#) [下载链接1](#)

标签

计算机

软件开发

软件工程

游戏开发

日语

Programming

评论

MMO实践这章讲得太好！

自己日语太蹩脚了，所以只是大致全都翻了一遍 ==

[オンラインゲームを支える技術 —— 壮大なプレイ空間の舞台裏](#) [下载链接1](#)

书评

[オンラインゲームを支える技術 —— 壮大なプレイ空間の舞台裏](#) [下载链接1](#)