

游戏开发工程师 修炼之道

(原书第3版)

(美) Jeannie Novak 著 陈潮 熊姿 译

Game Development Essentials

An Introduction (Third Edition)

- 深入解析游戏开发的产业环境和各种技术细节，透过数百个游戏开发案例、开发故事和开发心得，为游戏开发者提供清晰的行业俯瞰图
- 以问题驱动的方式详细阐述从游戏定位到内容创造、从研发到运营方法、从项目流程到团队创建的方方面面，为游戏开发者提供系统实践指南



机械工业出版社
China Machine Press

014041865

TP311.5
585

技术丛书

游戏开发工程师 修炼之道

(原书第3版)

(美) Jeannie Novak 著 陈潮 熊姿 译

.....
Game Development Essentials

An Introduction (Third Edition)
.....



北航

C1730985



机械工业出版社
China Machine Press

TP311.5
585
P

008120310

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏开发工程师修炼之道 (原书第 3 版) / (美) 诺瓦克 (Novak, J.) 著; 陈潮, 熊姿译.
—北京: 机械工业出版社, 2013.12

(游戏开发与设计技术丛书)

书名原文: Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition

ISBN 978-7-111-45508-0

I. 游… II. ① 诺… ② 陈… ③ 熊… III. 游戏程序—程序设计 IV. TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 013237 号

本书版权登记号: 图字: 01-2013-4255

Jeannie Novak, Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition.

Copyright © 2013 by Delmar, a part of Cengage Learning.

Original edition published by Cengage Learning. All Rights reserved.

China Machine Press is authorized by Cengage Learning to publish and distribute exclusively this simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Cengage Learning Asia Pte. Ltd.

151 Lorong Chuan, # 02-08 New Tech Park, Singapore 556741

本书原版由圣智学习出版公司出版。版权所有, 盗印必究。

本书中文简体字翻译版由圣智学习出版公司授权机械工业出版社独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内 (不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾) 销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

本书封面贴有 Cengage Learning 防伪标签, 无标签者不得销售。

游戏开发工程师修炼之道

[美] Jeannie Novak 著

出版发行: 机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码: 100037)

责任编辑: 高婧雅

印刷: 北京市荣盛彩色印刷有限公司

版次: 2014 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

开本: 186mm×240mm 1/16

印张: 27.75 (含 1 印张彩插)

书号: ISBN 978-7-111-45508-0

定价: 99.00 元 (附光盘)

ISBN 978-7-89405-280-3 (光盘)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

客服热线: (010) 88378991 88361066

投稿热线: (010) 88379604

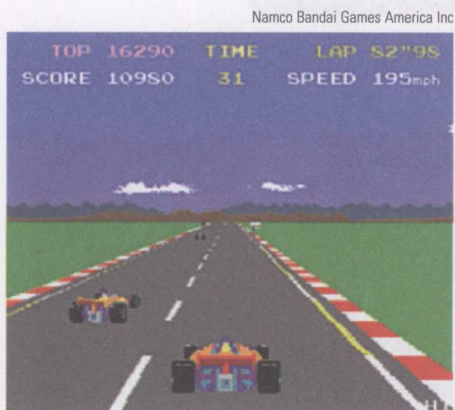
购书热线: (010) 68326294 88379649 68995259

读者信箱: hzsj@hzbook.com

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问: 北京大成律师事务所 韩光 / 邹晓东



世嘉的《Zaxxon》是 Coleco 改造成迷你桌面游戏的街机游戏之一

Nintendo



Nintendo



Nintendo



Samsung



Apple



Apple



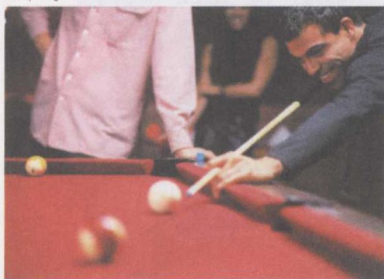
Nintendo



Sony Computer Entertainment America



Getty Images



台球是一种经典的回合制游戏

Big Stock Photo



足球是一种即时制的体育运动

Silver Creek Entertainment



《纸牌》(Solitaire)，图中为《木屋纸牌 IV》(Hardwood Solitaire IV)，是一个经典的单机卡牌游戏

Sega



在《怒之铁拳 2》(Streets of Rage 2) 中，玩家控制诸如 Axel 或是 Max 这样的角色，来同步合作击败敌人

Nintendo



从《Donkey Kong》到《超级马里奥银河2》(Super Mario Galaxy 2)，任天堂的吉祥物马里奥已经成为了无数平台游戏中的明星

PopCap Games



PopCap Games



《宝石迷阵》(Bejeweled) 和《幻球》(Peggle) 是你在 PopCap Games 上能玩到的诸多益智游戏中的两个

Mark Terrano



WCG 大赛 (首尔)

littlebig (Photobucket)



上海的网吧

Eidos



Valve



《古墓丽影》(Tomb Raider) 中的劳拉·克劳馥 (Lara Croft) 和《半条命》(Half-Life) 中的戈登·弗里曼 (Gordon Freeman) 都被塑造成了孤胆英雄

Eidos



小丑 (The Joker, 来自《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》(Batman: Arkham Asylum)) 是一个阴影角色

Electronic Arts

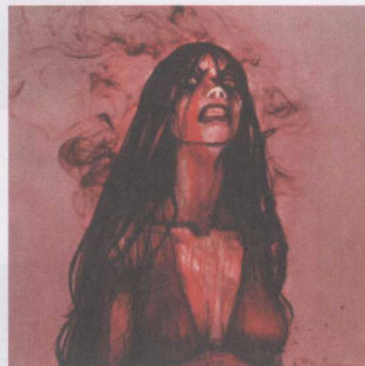


《哈利波特与凤凰社》(Harry Potter and the Order of the Phoenix) 中的阿不思·邓布利多 (Albus Dumbledore) 是一个训练玩家角色的导师

BioWare



Warner Bros.



Archdemon (Dragon Age: Origins) 和 Alma (《F.E.A.R.3》) 都是反派

Take-Two Interactive



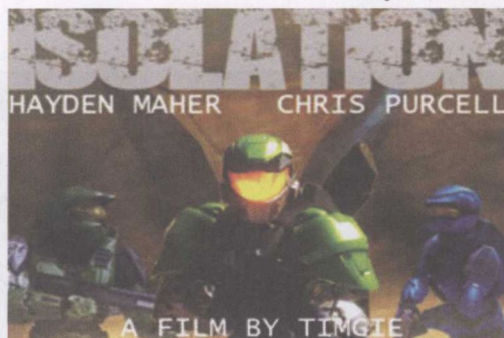
在《生化奇兵 2》(Bioshock 2) 中，玩家需要抉择是杀死 Little Sister (为了获得大量的 ADAM——游戏中获取自敌人的一种货币) 还是拯救她 (可以获得相对较少的 ADAM，而且之后可能获得一个礼物)。此处充满张力的情节使人想起一些主题——包括救赎、野心和悔恨

Electronic Arts

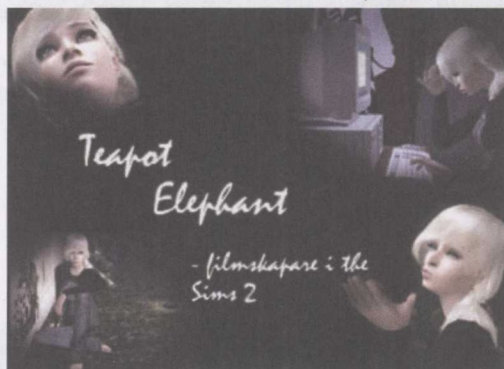


在《模拟人生 3》(The Sims 3) 中，玩家扮演故事叙述者的角色

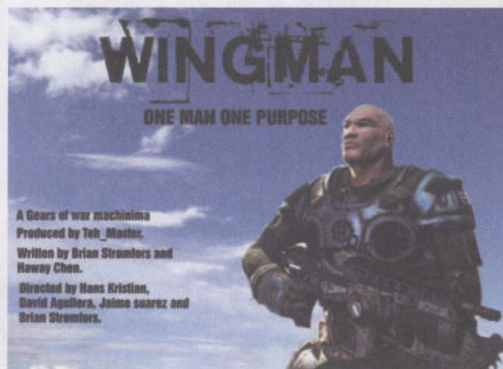
Timjie4tw (Photobucket)



teapotbeaver (Photobucket)



BrianStromfors (Photobucket)



引擎电影的例子包括《Isolation》(来自《光晕》)、《Teapot Elephant》(来自《模拟人生2》)和《Wingman》(来自《战争机器》)

Nintendo



《Wii Sports Resort》有着诸多的非玩家人物 (NPC)

Blizzard Entertainment



NCsoft



《魔兽世界》和《City of Heroes》中的人物

Namco Bandai Games America Inc.



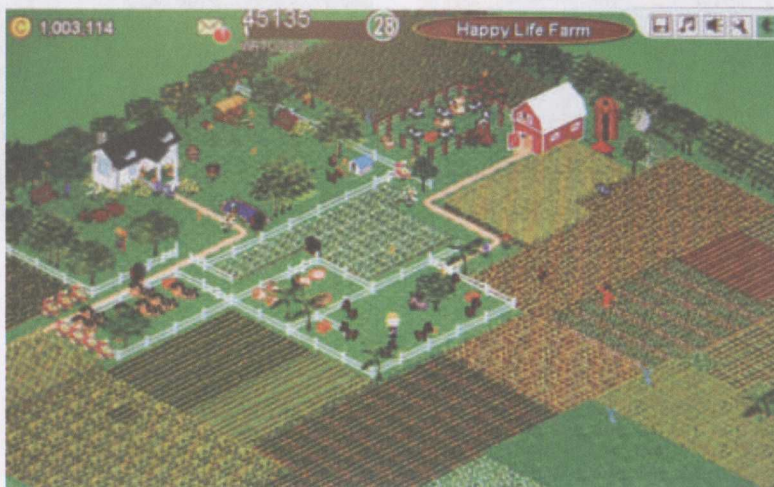
玩家和游戏的交互包括玩家如何和游戏电脑生成的人物互动 (图为《Tekken 6》)

THQ



在《Red Faction: Guerrilla》中，玩家在火星上纵横肆虐

Slashkey



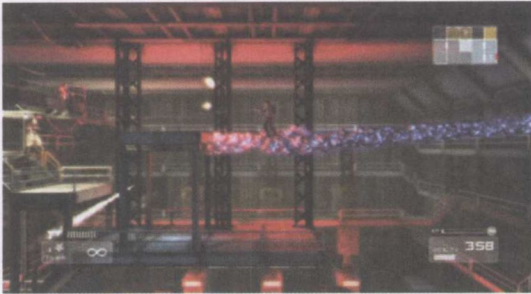
在《Farm Town》(《FarmVille》的前身)中，玩家努力维持他们资源的平衡

Blizzard



《魔兽世界》中的每天有 24 个小时，不同的服务器被设置成不同的时区

Take-Two Interactive



Nintendo



《Shadow Complex》和《新超级玛丽兄弟 Wii》(New Super Mario Bros. Wii) 是非常不同的游戏，但都使用了横向滚轴的设计

PopCap Games



在例如《祖玛的复仇!》(Zuma's Revenge!) 这样的益智游戏中, 声音既带来了氛围, 又带来了触觉上的增强

Omniverse Games



分数是常见的视觉界面元素 (《Beach Volleyball Online》, 如图)

Nintendo

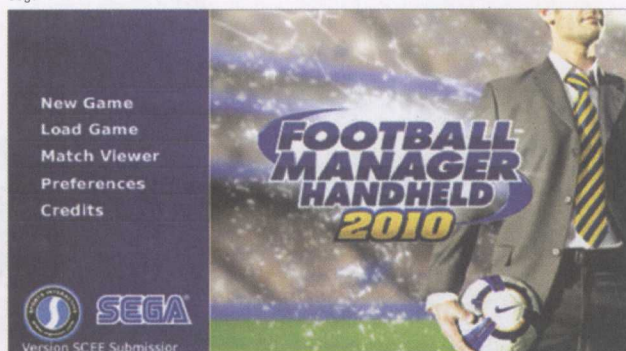


Namco Bandai Games America



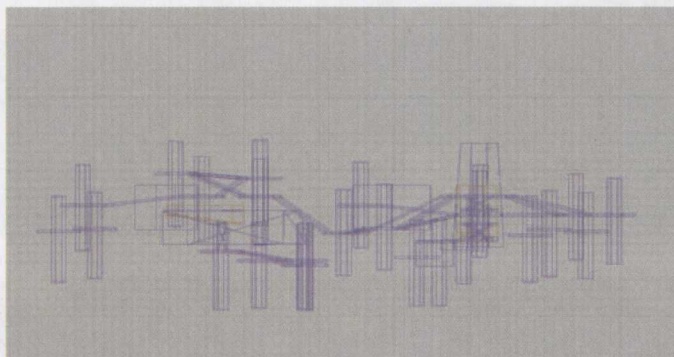
《Super Smash Bro. Brawl》中剩余生命（红点）和损失的百分率，和《Tekken 6》中的生命条

Sega



《Football Manager Handheld 2010》的开始画面使用了简单的界面，主要由屏幕左侧的五个选项组成

Travis Castillo



Travis Castillo



由场景美术师 Travis Castillo 设计的网格模型和最终设计