

<<我的农场我做主>>

图书基本信息

书名：<<我的农场我做主>>

13位ISBN编号：9787894764034

10位ISBN编号：7894764035

出版时间：2010-11

出版时间：电脑报电子音像出版社

作者：沈华林

页数：246

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<我的农场我做主>>

### 内容概要

本手册结合时下最热门的农场类模拟养成类游戏（MMOSIM）进行编写，从设计的角度，高屋建瓴地向读者介绍了游戏策划制作的各个方面。

本手册集实用性、资料性于一体，既适合游戏策划的初学者，也可以被广大游戏设计爱好者及从业人员作为自学手册使用，同时还可以作为游戏设计培训班、计算机类成人教育、中职教育、自学考试的教材。

本手册结合时下最热门的农场类模拟养成类游戏（MMOSIM）进行编写，从设计的角度，高屋建瓴地向读者介绍了游戏策划制作的各个方面。

主要内容包括电子游戏基础、游戏策划基础、游戏研发流程与构成要素、游戏创意设计、游戏元素设计、游戏任务设计、游戏规则设计、游戏系统设计、游戏操作设计、游戏界面设计等。

本手册集实用性、资料性于一体，既适合游戏策划的初学者，也可以被广大游戏设计爱好者及从业人员作为自学手册使用，同时还可以作为游戏设计培训班、计算机类成人教育、中职教育、自学考试的教材。

## <<我的农场我做主>>

### 书籍目录

第1章电子游戏基础1.1认识电子游戏1.1.1什么是电子游戏1.1.2电子游戏的特点1.费用低廉2.持续度高3.适合年龄广4.参与人员受教育程度高5.娱乐性、交互性强6.内容丰富7.模仿现实8.时空转换9.技术实现手段复杂1.1.3电子游戏的分类1.角色扮演类(RPG)2.即时战略类(RTs)3.第一人称射击类(FPS)4.射击类(STG)5.动作类(ACT)6.冒险类(AVG)7.音乐舞蹈类(Mus)8.模拟经营类(SIM)9.格斗类(FTG)10.益智解谜类(Puz)11.策略类(SLG)12.体育类(SPG)13.桌面类(TAB)1.2电子游戏的产业现状与未来1.2.1电子游戏的产业现状1.“第九艺术”炫丽夺目2.产业空间巨大3.大批公司成功上市4.盗版严重5.游戏策划人才匮乏1.2.2电子游戏的未来1.越来越拟真化2.教育体系的游戏化3.网络购物的游戏化4.网络游戏联盟本章小结.....第2章游戏策划基础第3章游戏研发流程与构成要素第4章游戏创意设计《欢乐农场》来啦！第5章游戏元素设计今天你的农场种什么第6章游戏任务设计农场任务那些事儿第7章游戏规则设计“农民守则”第8章游戏系统设计因为偷菜，所以存在第9章游戏操作设计农场里的小“老鼠”第10章游戏界面设计我的界面，我做主

<<我的农场我做主>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>