

我的游戏相关阅读资料整理2

笔记本: 1 我的第一个笔记本

创建时间: 2019/9/3 4:10

更新时间: 2019/9/3 4:12

作者: d2

我的游戏相关阅读资料整理

游戏逻辑

-历史的逻辑: 维多利亚2与战略游戏的史观https://zhuanlan.zhihu.com/p/19657014?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
谈到了历史模拟类游戏的系统和妥协, 对真实历史抽象造成的失真的问题

-在这些游戏里, 你又误以为自己“打得不错”了https://zhuanlan.zhihu.com/p/57309887?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
列举了多种为了调节游戏流程甚至心流曲线而设计的隐藏帮助系统, 也是“写实游戏对现实常识作出了那些难以察觉的抽象和扭曲”这一问题的好素材

-为什么在 FPS 游戏里面机枪威力普遍偏小?
https://www.zhihu.com/question/300619964/answer/569669052?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
同样是“写实游戏对... .”这一问题的好素材

-适用于所有ARPG游戏的刷怪机制https://zhuanlan.zhihu.com/p/53806267?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
从环境设计和(无代码的)程序逻辑角度讲解一个普适刷怪机制的设计和开脑洞过程

学院派/学术性和重要问题的讨论

-如何思考游戏的本质? https://www.zhihu.com/question/31455303/answer/89295111?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
详细的阐述, 后部分列出了诸多有关论文, 可从中联络到学术游戏研究的进程中和国际游戏教育中

-劝君莫再谈“游戏”<https://zhuanlan.zhihu.com/p/24661449>
引用大量引言阐述游戏的本质和边界的问题, 为“游戏艺术”做通俗的理论导引

-游戏为现实的切片https://zhuanlan.zhihu.com/p/66605765?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
用个人的小体系讲解叙事和用虚拟来抽象现实这些游戏的基础边界和问题。(其实大部头的面向对象语言书开篇就会说“面向对象是对现实进行抽象的方法”.....)

-游戏艺术论杂谈https://zhuanlan.zhihu.com/p/23192661?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
围绕游戏是不是艺术的问题讲艺术史

游戏作为第九艺术的传达能力是否受限?
https://www.zhihu.com/question/47871599/answer/698299858?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-游戏有哪些叙事手段? <https://www.zhihu.com/question/25399989>

-如果游戏是艺术品, 游戏一定要好玩吗?
https://www.zhihu.com/question/65889281/answer/611459785?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-英语为母语的玩家会认为生命值 (HP) 与血 (blood) 有关系吗?
https://www.zhihu.com/question/303325693/answer/537698467?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
以“刀架脖子”争论开头很有意思, 讲解一些规则的问题, 但这些规则很朴素所以显得更有意思

-游戏制作者如何为玩家“料理后事”https://zhuanlan.zhihu.com/p/46562746?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248
死亡方式的小集锦

-你玩的游戏都见过什么奇葩的回血方式？

[https://www.zhihu.com/question/56082163/answer/720395254?
utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/56082163/answer/720395254?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

一种特别的解释

-DND 中的交涉效果如何平衡技能检定和玩家的扮演？

[https://www.zhihu.com/question/33630375/answer/57077408?
utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/33630375/answer/57077408?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

DND=龙与地下城，最早是桌上角色扮演即TRPG游戏。与ARPG、CRPG游戏类型，一类描述游戏世界底层的基础逻辑预设，魔幻题材的游戏化等都紧密相关，是在基于计算机的即时游戏完成之前翱游虚构世界进行冒险的方法，是以朴素想象力驱动的游戏。是一个重大源头，大概可以从中找到不少被忽略的东西和某些成因吧。世界逻辑部分也可见百度DND词条内：“DnD核心层，中间层，最外层”的描述，也挺有意思的。

现在想玩TRPG的可以通过“跑团”这一关键词或行为找到，也有“战报”，即消除游戏系统的痕迹，将一场跑团编为连续的故事讲述出来。也有受欢迎的战报最终成为独立的故事出版成书的情况。

其实，关注RPG的乐趣很大程度上是观看前人是如何对世界进行抽象的，这一过程。

“英语为母语的玩家会认为生命值……”与此篇有关，和“你玩的游戏都见过什么奇葩的回血方式”中，德雷克每次被击中屏幕变红直到最终死去的过程中被打掉的不是血而是运气是很相似问题。

-《赛博朋克2077》会成为《GTA5》级别的游戏吗？

[https://www.zhihu.com/question/330735573/answer/740924923?
utm_source=qq&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/330735573/answer/740924923?utm_source=qq&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

选择与后果 (C&C) /行为与后果 (A&C)。

是关于在3A即时游戏中进行RPG式故事世界重构的不同方法，因为我们还不能从原子层面仿真物理世界和NPC自我意识，针对社会学和人工智能的模型也尚未成熟，系统和在玩家毫无约定的情况下根本不能做出合理反映，因此我们不能完全消除，只能尽可能让这些约定变得更自然和符合常识。

比如“角色体积与之接触即提示交互”到“对准物件出现描边/小白点即提示交互”到某些时候“按照现状自动交互”再到“看着此处自动交互”（《黎明杀机》屠夫看着你即收到提示，自动识别追逐并开始记录追逐/被追逐时间并计算分值和改变BGM，《孤岛惊魂5》的看着标示牌来完成标记）。

角色对话时有限的几条选项对应着系统内部的对话树和故事线分支树，未来游戏的分支树可以更多变，自动结合来制造差异结局，这也会要求割裂叙事，没法直接撰写史诗故事，可能需要更多万金油的部分或者语义机(?)和人工智能(?)了。在这种火星技术完成之前，这种割裂和多义的写作可能会产生值得讨论的新写作形式。

(文中的PC大概指TRPG中的“扮演者”即玩家，与之相对的是主持人)

-Game Studies (收录大量关于游戏的论文)

www.gamestudies.org

国际计算机游戏研究杂志

我们的使命 - 探索丰富的游戏文化体裁；为学者提供他们的思想和理论的同行评审论坛；为正在进行的游戏和游戏讨论提供学术渠道。

Game Studies是一个非盈利，开放获取，跨学科的期刊，致力于游戏研究，每年在

www.gamestudies.org上发布几次网络。

我们的主要关注点是计算机游戏的美学，文化和交际方面，但任何以前未发表的专注于游戏和游戏的文章都是受欢迎的。建议的文章应该没有术语，应该试图揭示游戏，而不是简单地使用游戏作为其他理论或现象的隐喻或说明。

-多人游戏中的界限问题：EVE Online电子竞技中的边界工作

<http://gamestudies.org/1501/articles/carter>

-游戏控制器的符号学 (手柄和摇杆的严肃分析！)

<http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg>

-技术树：历史战略游戏中的自由与决定论 (P社游戏与历史模拟！)

http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys

(全英文，可借助Google Chrome自带网页翻译浏览)

-文章 人类在线游戏的社会设计实践

<http://www.lostgarden.com/2018/12/social-design-practices-for-human-scale.html>

长论文踏实的进行社会学风格讨论

(全英文，可借助Google Chrome自带网页翻译浏览)

-“特拉诺瓦 模拟+社会+游戏” (一个讨论网站)

https://terranovalogs.com/terra_nova/

一个讨论网站，有一些很早的欧美玩家对mmo游戏的讨论和对游戏的感言，能看到既真诚又专业的玩家讨论。

(全英文，可借助Google Chrome自带网页翻译浏览)

EVE、开放世界游戏的可能性

-开放世界游戏中的大地图的实现—程序技术篇<https://www.gameres.com/304072.html>

讲述开放世界游戏中大地图的具体技术实现过程，其中有趣的是，仅仅依靠代码和20世纪水平的计算机硬件资源我们就已经可以模拟生成星球和星系，模拟的命名，从太空到登陆地表到细节都可以做出呈现，这是因为我们看到的美术资源都是由程序动态生成的，我们可以称它为系统，随机种子就是第一推动，会遇到精度问题，这就会出现限制，地图上各个区域的数据精度上不相等的，此时世界会存在确定的中心即(0, 0, 0)的坐标起算点，这与地理测绘中的概念相似，每个国家都会建立自己的地图坐标系并建立在最方便丈量全部国土和修正地图的位置设立起算点，这些点实际的名字叫“控制点”。

具有一定复杂度的系统可能会存在自治性这一指标要求，在游戏中就体现在游戏环境中的交易系统通货膨胀和紧缩，属性系统数值爆炸等。而一旦成为复杂动态系统就可能具有“涌现”“自组织”“自适应”这些与“生命”、“现实”挂钩的性质，然后就变得神秘起来了，哦不其实是看到一种在游戏中用还原论还原现实，还原现实中“意义”的可能，还原肯定是不彻底的，但有可能可以得到“不完整和范围更小的意义系统”，这让游戏一定程度上产生属于自己的故事和意义有了可能。

对世界的兴趣

-开放世界游戏中的大地图的实现—内容制作篇<https://www.gameres.com/304464.html>

-开放世界游戏中的大地图的实现—异次元篇<https://www.gameres.com/304808.html>

结尾同样聊到了对开放世界游戏可能性的期待

-Indie Design vol.6 游戏的可能性空间

<https://indienova.com/indie-game-development/indie-design-6-game-possibility-space/>

-跋涉65788光年，他们花3个月在游戏中救援一名“流浪玩家”

[https://zhuanlan.zhihu.com/p/57392063?](https://zhuanlan.zhihu.com/p/57392063?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://zhuanlan.zhihu.com/p/57392063?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

涌现的社会性，相关

-十年过去了，他和他的飞船造访了EVE宇宙的每个角落

[https://zhuanlan.zhihu.com/p/61949501?](https://zhuanlan.zhihu.com/p/61949501?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://zhuanlan.zhihu.com/p/61949501?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

涌现的社会性，相关

-【敖厂长】27年前竟有如此震撼的游戏<https://www.bilibili.com/video/av23232168>

据称《HUNTER》是第一款真正意义上的3D开放世界战术射击游戏。硬件资源贫乏时代靠简单绘图和机制系统就可以完成如此的游戏。

-程序生成建筑细节介绍(ue4&houdini) [https://zhuanlan.zhihu.com/p/65404811?](https://zhuanlan.zhihu.com/p/65404811?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://zhuanlan.zhihu.com/p/65404811?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

-在Minecraft中，造出一台计算机有多难？

[https://www.zhihu.com/question/320253846/answer/670580779?](https://www.zhihu.com/question/320253846/answer/670580779?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/320253846/answer/670580779?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

详细二通俗的介绍了将理论集成电路元件转换为游戏中红石电路，乃至搭建为电路系统的过程，可作为趣味性的硬件原理讲解和概念入门

-一款“简陋”的开发工具，却成为无数游戏人的圆梦神器

[https://zhuanlan.zhihu.com/p/52210287?](https://zhuanlan.zhihu.com/p/52210287?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

一个爱好者文化关系颇深的易用游戏引擎，RPG Maker的历史

【Gadio Pro】游戏速写：EVE Online真正的高门槛究竟在哪里？

<https://www.gcores.com/radios/104951>

文艺和二次创作

-P社游戏有哪个瞬间令你感动？

[https://www.zhihu.com/question/300200666/answer/582126471?](https://www.zhihu.com/question/300200666/answer/582126471?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/300200666/answer/582126471?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

-你们玩群星时，是否会关注每一位领导人的一生？

[https://www.zhihu.com/question/55633615/answer/173441809?](https://www.zhihu.com/question/55633615/answer/173441809?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/55633615/answer/173441809?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

写故事，讲述了作者玩《群星》这款大战略游戏时从宏观棋盘凭想象写出的一些故事

-Minecraft 里的终末之诗想表达些什么？

https://www.zhihu.com/question/316233275/answer/625373727?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

文化和设计

【Gadio Pro】科幻迷最应该了解的文学简史以及视觉体系。

上 <https://www.gcores.com/radios/96714>

【Gadio Pro】科幻迷最应该了解的文学简史以及视觉体系。

下 <https://www.gcores.com/radios/97139>

【Gadio Pro】苏俄科幻简史：直指星海的冒险时代 <https://www.gcores.com/radios/106545>

【Gadio Pro】苏俄科幻简史：看似死板的技术时代与不朽的“潜行

者”<https://www.gcores.com/radios/107206>

【Gadio Pro】苏俄科幻简史：梦想坠地的社会学时代<https://www.gcores.com/radios/108022>

【Gadio Pro】当代艺术中的电子游戏（上）<https://www.gcores.com/radios/102010>

【Gadio Pro】当代艺术中的电子游戏（下）<https://www.gcores.com/radios/102125>

【Gadio Pro】浅谈游戏与艺术的漫漫长路

<https://www.gcores.com/radios/15978/timelines?play=true>

【Gadio Pro】全境封锁的设定以及定位<https://www.gcores.com/radios/18345>

【Gadio Pro】全境封锁批评<https://www.gcores.com/radios/18544>

路线：ACGN的严肃解读可能性

-【专栏】/vg/ - Video Game Generals

有关电子游戏的一切。https://zhuanlan.zhihu.com/c_62095116

-【专栏】屋顶观视研

屋顶上的现代视听文艺研究社

https://zhuanlan.zhihu.com/c_1012395899472998400

-【专栏】动画考察

逾50万字的动画考察尝试从不同的视角有机地分析动画。

<https://zhuanlan.zhihu.com/donghuaokaocha>

-【专栏】动物化的后现代

本书由日本知名文化研究学者东浩纪于2001年所著，对日本的御宅族文化进行了深入的探讨。其中提出的“数据库消费论”，还有对“萌”的剖析极具启发性。<https://zhuanlan.zhihu.com/postmodern-animal-to-do>

《动物化的后现代》的简体中文译本，是有关ACG文化的严肃分析书籍

“本书由日本知名文化研究学者东浩纪所著，对日本的御宅族文化进行了深入的探讨。其中提出的“数据库消费论”，还有对“萌”的剖析极具启发性。

为什么现在都是卖萌卖肉的动画？为什么故事性很差的动画也能很受欢迎？

这个问题在本书中可以得到很好的回答。

在这个专栏中，我会放上整书的简体版本。这个版本由我从台版转译而来，不光是把繁体字改成简体字，大陆和台湾有差异的用语都已经尽量对译了，请各位放心。

如有任何错漏，都可以在评论中提出，我尽快改正。”

-Minecraft里的mod是生命这个论点，能否被证伪？

https://www.zhihu.com/question/326161244/answer/695561746?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

短答，平常的小问题

技术性

-对于目前 Minecraft 高版本服务端的一些看法https://zhuanlan.zhihu.com/p/63233635?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

有关MOD制作的一些事情，因为我的世界是一个很好的玩具世界和基础框架所以我想过是不是要从这里开始探索，但发现其中更多的时间会耗费在反编译和适应他人的逻辑之上，还不如学引擎

-GDC2019:《漫威蜘蛛侠》的技术复盘https://zhuanlan.zhihu.com/p/60501986?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

技术演示

-【专栏】**游戏设计复读机**

搬运并翻译优秀的游戏设计文章https://zhuanlan.zhihu.com/c_1055482039062671360

【专栏】安柏霖gamedev

hardcore <https://zhuanlan.zhihu.com/anbailin-gamedev>

-【专栏】**Grfx.IO**

游戏开发<https://zhuanlan.zhihu.com/GrfxIO>

-【专栏】**Tech Artist Memo**

游戏开发、CGI技术、程序化内容生成等技术分享<https://zhuanlan.zhihu.com/LayneHsu>

游戏设计

-涌现式游戏设计：荒野大镖客2和开放世界的未来https://zhuanlan.zhihu.com/p/52440574?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

《Stellaris 群星》好玩吗? https://zhuanlan.zhihu.com/p/55193898?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-为什么一些索尼游戏（如神秘海域4，最后生还者，新战神）都会有一个NPC跟随?

https://www.zhihu.com/question/304198017/answer/551191704?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-为什么《辐射4》被很多老玩家差评?

https://www.zhihu.com/question/57897103/answer/546073058?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-重返流放之路：受控随机性与策略深度https://zhuanlan.zhihu.com/p/23040056?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

一个游戏开发者自己本身玩过很多游戏吗?

https://www.zhihu.com/question/310706068/answer/599860512?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-《CS:GO》设计师谈De_Cache的关卡设计 https://zhuanlan.zhihu.com/p/55171135?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

开发日志13：能量武器与未读完的信https://zhuanlan.zhihu.com/p/55667145?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-【专栏】**纽大的游戏故事**

几个NYU Game Center学生的日常随笔杂谈堆放处。 <https://zhuanlan.zhihu.com/NYUGC>

-【专栏】**旗舰评论——战略空军元帅的旗舰**

游戏设计·分析·评论 Design·Review·Analysis 战略空军元帅的旗舰

(necromanov.wordpress.com) 的知乎分舰。专注于游戏设计的历史，现在和未来。游戏行业谈得太多市场、数据和运营，谈得太多成王败寇和成功学，偶尔也需要个地方来谈谈理论吧。不定期搬运战舰

的旧文章和讨论主题，供大家和搜索引擎查询。

<https://zhuanlan.zhihu.com/necromanov/about>

-【专栏】**白塔黑架**

Hinc itur ad astra.<https://zhuanlan.zhihu.com/futuresecurity>

一些有关设定的事情?

旁支

-为什么很多作者要在《我的世界》里制作建筑物，而不是其它专业的建筑或者建模软件?

https://www.zhihu.com/question/322530273/answer/684553030?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-动作游戏打击感的来源是什么?

https://www.zhihu.com/question/21342866/answer/18684226?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-在Minecraft中如何合理规划一个大型城镇?

https://www.zhihu.com/question/295148922/answer/551835199?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

-如何评价游戏公司 Atlus?

https://www.zhihu.com/question/26826185/answer/649859199?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/312460388/answer/606153466?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

一些关于老游戏和游戏系列的事情

-媒体对部分独立游戏的评分是否过于宽松? 独立游戏和3A游戏的评分标准是否不同?

[https://www.zhihu.com/question/312460388/answer/606153466?](https://www.zhihu.com/question/312460388/answer/606153466?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/312460388/answer/606153466?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

-【专栏】安全计算与密码学https://zhuanlan.zhihu.com/c_146254861

-【专栏】生命的设计原则

本专栏将讨论各种生命现象中的「设计原则 (Design Principle)」问题, 即讨论那些在进化中可能影响重大的一些「优化」。 <https://zhuanlan.zhihu.com/DesignPrinciple>

-【专栏】计算摄影学

深入的、系统性的介绍计算摄影学<https://zhuanlan.zhihu.com/hawkcp>

说不清道不明的“机内处理”, RAW格式和官方/第三方解析软件, 不同的相机机身的区别, 图像压缩的失真特征等

自学游戏开发

TRULYSPINACH 坦克大战系列教程 (重点, 非常适合入门)

<https://www.bilibili.com/video/av2979559>

风语者字幕组 Pluralsight unity基础-美术-程序 教学视频 (极其齐全)

<https://space.bilibili.com/15099930/video?tid=0&page=2&keyword=&order=pubdate>

-游戏开发入门指南—Unity+<https://zhuanlan.zhihu.com/gdguide> (零散简单教程)

-要学游戏开发需要哪些知识基础?

[https://www.zhihu.com/question/303614366/answer/539989788?](https://www.zhihu.com/question/303614366/answer/539989788?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/303614366/answer/539989788?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

-2018年Unity学习资源指南

[https://zhuanlan.zhihu.com/p/50896210?](https://zhuanlan.zhihu.com/p/50896210?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://zhuanlan.zhihu.com/p/50896210?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

-Unity学习路线

[https://zhuanlan.zhihu.com/p/50666588?](https://zhuanlan.zhihu.com/p/50666588?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://zhuanlan.zhihu.com/p/50666588?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

-计算机专业大学生如果想毕业后进入游戏行业, 在大学期间应该怎样准备?

[https://www.zhihu.com/question/20194667/answer/14291279?](https://www.zhihu.com/question/20194667/answer/14291279?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

[utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248](https://www.zhihu.com/question/20194667/answer/14291279?utm_source=wechat_session&utm_medium=social&utm_oi=927157294658101248)

书籍

1.《C#初学者指南》(轻薄, 适合作为速查手册)

2.菜鸟教程c# (网络编程教程, 适合作为速查手册)

<https://www.runoob.com/csharp/csharp-tutorial.html>

3.unity官方主要教程: <https://unity3d.com/cn/learn/tutorials>(分模块的讲解和项目案例都有, 案例视频有墙)

4.unity官方手册<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html> (图文介绍引擎所有组件和功能的参数和注意事项)

5.unity官方脚本API<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/index.html> (图文介绍所有API具体内容和标准使用方法, 但通常最实际的使用方法要从别人写的代码里看别人的用法来学。不要纯看这部分, 极打击自信, 照抄代码做过小案例再来看。千万不要背, 用到再查, 看着看着就熟悉编排逻辑了)

(官方网站全英文, 可借助Google Chrome自带网页翻译浏览)

想给unity编程:

1.将示例场景中的脚本拆开使用 (很难拆开)

2.用以PlayMaker为代表的可视化编程插件和商店里的现成游戏框架 (相对简单, 但要学一套独有的逻辑, 常有语言障碍和教程稀少的问题)

3.用C#直接写代码 (最难但最可控)

教程:

先看TRULYSPINACH坦克大战, 跟着做, 代码照抄, 做到敌人部分时可以自己改改试试, 然后可以看程序书和官方API。

C#是unity的主要编程语言，通过其了解语言经典特性如数据类型、类型转换、运算符、循环和判断语句、函数、类以后就可以看unityAPI了，API即编程接口，引擎的功能大都以此为根据供你调用，TRULYSPINACH中莫名其妙的调用都可以在此找到详细解释，一切都在逻辑之中，并没有玄学。
