

附录 E 游戏编程资源

下面列出一些资源，相信对身为游戏程序员的您有一定帮助。

E.1 游戏编程和新闻网站

有很多非常棒的游戏编程网站，在此我无法一一列出。下面是我收藏的几个网站：

- IGN
<http://www.ign.com/>
- GameDev.net
<http://www.gamedev.net/>
- FlipCode
<http://www.flipcode.com/>
- MAME 官方网页 (The Official MAME Page)
<http://www.mame.net/>
- The Games Domain
<http://www.gamesdomain.com/>
- The Coding Nexus
<http://www.gamesdomain.com/gamedev/gprog.html>
- 计算机游戏开发者年会 (The Computer Game Developers' Conference)
<http://www.gdconf.com>
- Xtreme 游戏开发者展览 (The Xtreme Game Developers' Expo)
<http://www.xgdc.com>

E.2 下载站点

游戏程序员需要接触好的游戏和工具等，下面列出我喜欢访问并下载的站点：

- eGameZone
<http://www.egamezone.net>
- Happy Puppyp
<http://www.happypuppy.com>
- Game Pen
<http://www.gamepen.com/topten.asp>

- Adrenaline Vault

<http://www.avault.com/pcrl/>

- Download.Com

<http://www.download.com/>

- CNet

<http://www.cnet.com>

E.3 2D/3D 引擎

网上有一个站点集中了所有的 3D 开发引擎，该站点是 3D 引擎列表（The 3D Engine List），包含各种使用不同技术级别的 3D 引擎。令人激动的是许多引擎的作者允许用户免费使用其引擎！下面是其地址：

<http://cg.cstu-berlin.de/~ki/engines.html>

下面是其他一些很棒的专用 2D/3D 引擎的链接：

- Genesis 3D Engine

<http://www.genesis3d.com>

- SciTech MGL

<http://www.scitechsoft.com>

- Lithtech Engine

<http://www.lithtech.com/>

E.4 游戏编程书籍

关于图像、声音、多媒体和游戏开发的书籍很多，但全部都买下来也未免太昂贵。下面给出几个可以查阅游戏相关书籍评论并提供购买建议的网站：

- Games Domain Bookstore

<http://www.gamesdomain.com/gamedev/gdevbook.html>

- Premier Publishing Game Development Series

http://www.premierpressbooks.com/ptr_catalog.cfm?group=Game%20Development

- Charles River Media Game Development Series

<http://www.charlesriver.com>

E.5 微软公司的 DirectX 多媒体展示

毋庸置疑，微软公司有着世界上最大的网站，有数以千计的页面、栏目和 FTP 站点等。但是，您感兴趣的页面是 DirectX 多媒体展示：

<http://www.microsoft.com/windows/directx/default.asp>

在该页面上，可以看到最新的消息，可以下载最新版本的 DirectX 以及老版本的补丁。您每周至少应花一个小时来通读这些信息。这样您将跟上多姿多彩的 Microsoft 和 DirectX 领域的发展脚步。当然，别遗漏了新的 Xbox 网站：

<http://www.xbox.com/>

E.6 新 闻 组

我不太关心 Internet 新闻组，因为我觉得使用它和人沟通太慢了。不过，也有些新闻组值得浏览：

- alt.games;
- rec.games.programmer;
- comp.graphics.algorithms;
- comp.graphics.animation;
- comp.ai.games。

如果以前没有阅读过新闻组，请读下面的说明：您需要一个新闻组浏览器，以便能够下载信息和阅读信息线索。大多数 Web 浏览器，如 Netscape Navigator 和 Internet Explorer 都有内置的新闻组浏览器。只要阅读帮助文件，弄清楚如何设置浏览器以阅读新闻组就行了。然后登录新闻组，如 alt.games，下载所有的信息并开始阅读。

E.7 跟上行业的步伐

Internet 上 99.9% 的内容都只是在浪费带宽。大部分人在不停地闲扯或交流着不着边际的幻想，但也有些网站不会浪费您的时间，其中之一就是 Blues News，它是各种行业要人发表其每天灵感的地方。登录 <http://www.bluesnews.com>，查看每天的新形势。

E.8 游戏开发杂志

据我所知，只有一种英文游戏开发杂志——*Game Developer* 月刊，内容涵盖了游戏编程、艺术、3D 建模、行业动态等。其网址为

<http://www.gdmag.com>

E.9 Quake 资料

您想知道的有关 Quake 的任何知识都可以在这里找到：

<http://www.planetquake.com/>

E.10 免费模型和纹理

这是一个很不错的免费模型、纹理和其他游戏编程素材下载网站：

<http://www.3dcafe.com/asp/default.asp>

E.11 游戏网站开发者

开发游戏时最后应当考虑的是展示游戏的网站！如果试图作为共享软件来销售游戏，建立一个迷你站点来展示它非常重要。您可能知道如何使用 FrontPage 或 Netscape 中简单的网页编辑器，然而要建立一个

很酷的网站来展示您编写的游戏并使其更具有吸引力，应找专业人员来开发网站。我见过太多非常好的游戏却有着一个极其糟糕的网站。

帮我建设网站的公司是 **Belm Design Group**。它们可以帮您为游戏建立网站，收费通常为 500~3000 美元。网址是 <http://www.belmdesigngroup.com>

最后，再次给出我的电子邮件地址：

CEO@xgames3d.com