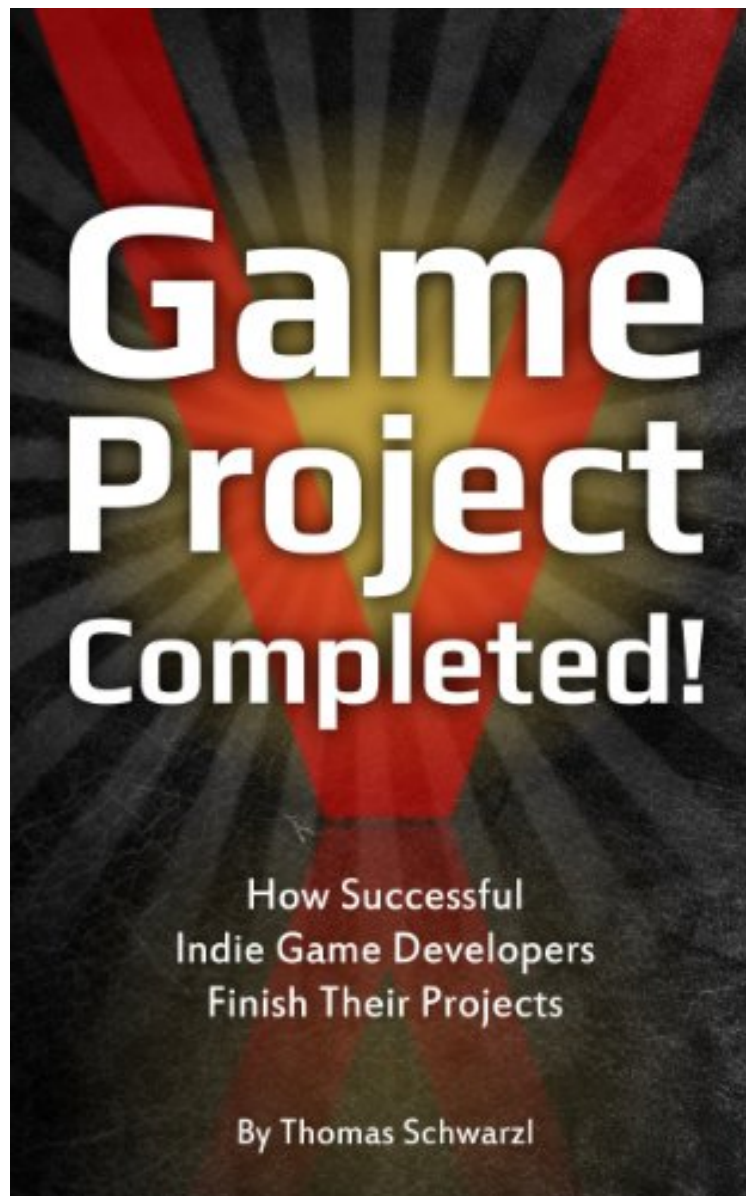




(Library ebook) Game Project Completed: How Successful Indie Game Developers Finish Their Projects (English Edition)

Game Project Completed: How Successful Indie Game Developers Finish Their Projects (English Edition)

Von Thomas Schwarzl
ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



 Download

 Read Online

Produktinformation - Verkaufsrang: #43153 in eBooks Veröffentlicht am: 2014-02-24 Erscheinungsdatum: 2014-02-24 File Name: B00INF6MGA | File size: 27.Mb

Von Thomas Schwarzl : **Game Project Completed: How Successful Indie Game Developers Finish Their Projects (English Edition)** before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Game Project Completed: How Successful Indie Game Developers Finish Their Projects (English Edition):

Kundenrezensionen
Hilfreichste Kundenrezensionen
0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Für jeden, der einen Tritt in den Hintern braucht
Von Kunde
Der Autor liefert genau das, was er verspricht. Mit der Beschreibung von typischen Fehlerquellen, in denen ich mich leider selbst ständig wiedergefunden habe, sowie persönlichen Eingeständnissen des Autors und brauchbaren Vorgehensmaßnahmen, liefert er in gleichermaßen Motivation wie Selbsterkenntnis. Meiner Meinung nach ist die Grundfrage, die gestellt wird: Will ich Games als Hobby entwickeln oder möchte ich damit auch Geld verdienen?
Eine Anleitung, wie man jetzt konkret ein Projekt Schritt für Schritt angehen sollte, hätte mir persönlich aber noch gefehlt...
1 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Für jeden Hobby- und angehenden Profi-Spieleentwickler
Von B. W.
Dieses Buch ist sein Geld wert: Es zeigt einem Entwickler wie mir die Probleme auf, die er bisher nicht gesehen hat, weil sie nicht-technischer Natur sind, und beschreibt auch, wie sie zu vermeiden sind. Viele der Hinweise sind natürlich auch in diversen Artikeln im Internet in der einen oder anderen Form schon mal aufgetaucht, aber mir ist bisher neben diesem Buch nichts untergekommen, wo ich diese Informationen gesammelt finden könnte.
Ist damit jetzt sicher, dass mein eigenes Spiel ein Erfolg wird? Eher nicht. Aber die Lektüre dieses Buches sorgt zumindest dafür, dass es nicht am grundlegenden Projektmanagement oder meiner Motivation scheitern wird.

Kurzbeschreibung
Learn How To Become A Successful Indie Game Developer.
Most game development books address design, coding, graphics or similar topics. They teach you how to make games. This book does not show you how to make games. It shows you how to take your game project to the finish line. Many game projects never make it beyond the alpha state.
Game Development Success Is All About The Inner Game.
Being a successful game developer does not (just) mean being a great programmer, a smart game designer or a gifted artist. It means dominating the inner game of game making. This separates the pros from the wannabes. It's the knowledge of how to stay focused, motivated and efficient during your game projects. It's the skillset of keeping things simple and avoiding misleading dreams of the next overnight success. Finally it's about thinking as a salesperson, not just as a designer, programmer or artist.
Kurzbeschreibung
Learn How To Become A Successful Indie Game Developer.
Most game development books address design, coding, graphics or similar topics. They teach you how to make games. This book does not show you how to make games. It shows you how to take your game project to the finish line. Many game projects never make it beyond the alpha state.
Game Development Success Is All About The Inner Game.
Being a successful game developer does not (just) mean being a great programmer, a smart game designer or a gifted artist. It means dominating the inner game of game making. This separates the pros from the wannabes. It's the knowledge of how to stay focused, motivated and efficient during your game projects. It's the skillset of keeping things simple and avoiding misleading dreams of the next overnight success. Finally it's about thinking as a salesperson, not just as a designer, programmer or artist.