

01 遊戲，從哪裡開始？	索書號
創作的基因：書籍、電影、音樂，賦予遊戲製作人小島秀夫無限創意的文化記憶	011.69 8476
遊戲設計與電競運動概論	484.6 8455:2
遊戲化實戰全書	484.6 8655
電競運動管理概論：從娛樂到職業-選手、實況、粉絲經濟，解構新興億萬商機	484.6 8696
電子遊戲產業概論	484.6 8735:2
改變世界的任天堂	484.67 8456:2
半路叛逃：APP遊戲製作人的1000日告白	494.1 8464:3
遊戲思維：像熱門遊戲的設計開發一樣，讓玩家深度參與你的產品創新	496.1 8369
任天堂大旋風	499.31 8207 * C.2
遊戲改變世界，讓現實更美好！	541.49 8365:3
寶可夢之父：田尻智	783.18 8596 8454
電玩翻譯：新手譯者的生存攻略	811.7 8508
遊戲之旅：我的程式設計感悟	997.029 8305
打不死的game boy：企業中的電玩族浪潮	997.029 8405
遊戲設計概論	997.029 8455-a
大師談遊戲設計	997.029 8575
大師談遊戲美術與動畫製作	997.029 8738
大師談Java遊戲設計	997.029 8776
遊戲大師談數位互動劇本創作	997.029 8842
電玩遊戲進化史：從桌遊、RPG、任天堂到VR 回味玩心設計大躍進的魅力指南	997.8 8505
Minecraft超級建築這樣蓋！	997.82 8654
數位遊戲設計達人講座	997.82 8842

02 為什麼讓人停不下來？	索書號
愉悅的秘密：解開人類成癮之謎	172.1 8704
遊戲與現實	175.7 8355 C.2
大腦不滿足：打破「匱乏循環」，在數位浪潮中奪回生活主導權	176.8 8855
關掉螢幕，拯救青春期大腦：頂尖成癮專家揭發數位科技破壞大腦功能的恐怖真相	312.014 8437
SOS，3C成癮怎麼辦	312.014 8492
網路失控：情色勒索、網路霸凌、遊戲成癮無所不在！孩子的安全誰來顧？	312.76 8357
多巴胺國度：在縱慾年代找到身心平衡	411.8 8455
失控的焦慮世代：手機餵養的世代，如何面對心理疾病的瘟疫	415.95 8255
網開醫面：網路成癮、遊戲成癮、手機成癮必讀書籍	415.95 8745:2
欲罷不能：科技如何讓我們上癮？滑個不停的手指是否還有藥醫！	541.7 8905
你玩遊戲，還是遊戲玩你？	541.8 8500
智慧型手機養大的孩子：200名托兒所至國高中教師現場直擊：手機陪伴長大的孩子	544.6 8456:2
剁手指也買不停的情緒經濟學：數十位諾貝爾獎得主、經濟大師，鐵證背書！克服	550.14 8428
一定要懂的行為經濟學：洞悉衝動購物、跟風投資、網路沉迷的心理，掌握深層消	550.14 8446

03 遊戲也需要設計	索書號
遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與	312.8 8203
全民做遊戲：Unity 跨平臺遊戲開發進階寶典	312.8 8246-2 C.2
iOS射擊遊戲程式實務	312.8 8329
App Inventor 2：趣味手遊自己做	312.8 8444:3
遊戲設計的有趣理論	312.8 8555

Minecraft的新魔法：打破虛擬沙盒世界的界限	312.8 8666:2
arcalet多人連線遊戲開發實務	312.8 8756 C.2
Unity 3D遊戲設計實戰	312.8 8763:2-2
3D遊戲設計全攻略：遊戲機制x關卡設計x鏡頭訣竅	312.8 8766:2
KorGE遊戲開發：帶你學會運用Kotlin、KorGE、Ktor技術打造自己的小遊戲	312.8 8769
Unity行動遊戲開發實務	312.8 8796
電玩物理學	330 8554 104

04 遊戲正在改變世界	索書號
全職高手番外：巔峰榮耀	857.7 8545:7
1/2王子 (共8集)	857.83 8708:3-3 V.1
刀劍神域 (共21集)	861.57 8733:2-2 V.1
午夜圖書館	873.57 8304:7-3
明日，明日，又明日	874.57 8506:6-2
一級玩家	874.57 8584:3
二級玩家	874.57 8584:3-3
OVERLORD (共6集)	861.57 8566:4 V.1
刺客教條：文藝復興	873.57 8604:2
返校：影集小說	857.7 8469:3
冰風之谷：白銀溪流	874.57 8535-3 V.3
冰風之谷：白銀溪流	874.57 8535-3 V.4