

게임콘텐츠스쿨 추천		
번호	제목 / 저자 / 출판사	이미지
1	<b>THE ART OF GAME DESIGN</b> 게임 디렉터, 기획자, 개발자가 꼭 읽어야 할 게임 디자인에 관한 모든 것 / 제시 셀 지음   전유택, 이형민 옮김   에이콘출판	
2	<b>피, 땀, 픽셀</b> 제이슨 슈라이어 저   권혜정 역   한빛미디어	
3	<b>협업의 기술</b> 브라이언 피츠패트릭, 벤 콜린스-서스먼/장현희역, / 제이펍	
4	<b>만화로 보는 비디오 게임의 역사</b> 조너선 헤네시 저   계단	
5	<b>디지털 게임 교과서</b> - 아날로그 보드게임에서 인공지능 게임까지 디지털 게임의 모든 것 / 디지털 게임 교과서 제작위원회 지음   최재원, 김상현 옮김   에이콘출판	
6	<b>한국 게임의 역사</b> 저자 윤형섭, 강지용, 박수영, 오영욱, 전홍식, 조기현 / 북코리아	
7	<b>콘솔 워즈</b> 세가 vs 닌텐도, 세기의 대결 저자 블레이크 J. 해리스 역자 이미령	
8	<b>누워서 읽는 알고리즘</b> / 임백준 / 한빛미디어	
9	<b>행복한 프로그래밍</b> / 임백준 / 한빛미디어	
10	게임 프로그래머를 위한 <b>기초 수학과 물리</b> 더스틴 클링맨 외 지음   엄윤섭 옮김   제우미디어	