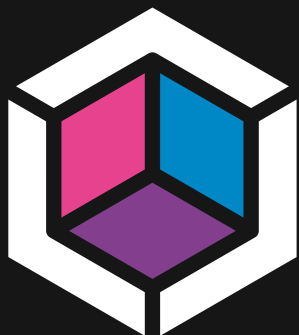


Mike Geig



unity

Przewodnik projektanta gier // **Wydanie III**



*Dalsza część książki dostępna w wersji
pełnej.*

