

<<棋牌游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<棋牌游戏开发>>

13位ISBN编号：9782111213104

10位ISBN编号：2111213101

出版时间：2012-4-1

出版时间：机械工业出版社

作者：Jessica Mulligan

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<棋牌游戏开发>>

内容概要

本书出自一位世界级资深网络棋牌游戏专家之手，全面介绍了如何构架、发行和维护网络游戏，专业而又详尽地讲述了网络游戏制作、发行及运营中的一些实际细节。

书中汇集了网络游戏开发历程中的经验与教训。

对于从事网络游戏开发的业内人士，特别是管理人员，本书是不可多得的佳作。

本书同样适合于对网络游戏开发有兴趣的玩家和读者。

迄今为止，互联网游戏中人气最旺的，在线人数最多的，最受广大群众欢迎的非棋牌游戏莫属！

休闲棋牌最大的优点在于游戏规则家喻户晓，不复杂，上手快，趣味性强，全国各大地区都有其流行的特色游戏，对电脑配置和参与客户群的要求低，无论男女老少都可以轻易上手。

联众棋牌游戏，QQ棋牌游戏一个月几赢利几千万，中国游戏中心一个月1000多万，黄金岛一个月500多万，特色地方棋牌游戏市场空间很大。

市场分析，棋牌市场这块蛋糕，80%业务会发展到当地棋牌运营商，可想而知，地方性棋牌游戏运营是极具市场潜力的。

随着地方性棋牌游戏的兴起，棋牌游戏开发商也随之多了起来，其中比较出名的有四川的巴蜀科技，深圳完美科技，山东的大众，安徽的悠游等。

这些游戏公司在百度的棋牌游戏开发商搜索中是排列在前的。

<<棋牌游戏开发>>

书籍目录

第一部分 执行

第一章 市场

第二章 计划与预算

第三章 项目管理与项目经理

第四章 营销与发布：零售、下载、或是二者并行？

第五章 计算并扩大利润率：成本控制

第二部分 设计与开发

第六章 基础设计与开发思路

第七章 深入探讨开发与设计

第八章 学会设计

第九章 其他设计与开发问题

第三部分 发行与管理

第十章 发行期

第十一章 游戏发行后的管理

第十二章 游戏运营期间开发团队该做什么？

第四部分 专家的文章

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>