

<<网络游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏开发>>

13位ISBN编号：9787111143918

10位ISBN编号：7111143914

出版时间：2004-6

出版时间：机械工业出版社

作者：Bridgette Patrovsky, Jessica Mulligan

页数：341

译者：姚晓光, 恽爽, 王鑫

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>

## <<网络游戏开发>>

### 内容概要

网络游戏已经出现——不再是未来的梦想！  
如果你是网络流从业人士，就绝对不能错过本书！

本书汇集了许多大型网络游戏开发的优秀经验，采用书中的这些建议可以为公司节省数百万美元的成本。

## <<网络游戏开发>>

### 作者简介

Jessica Mulligan, 曾参考过50多款网络游戏的设计、研发、售后管理的工作, 其中包括《无冬之夜》《天旋地转在线》《混乱在线》以及《网络创世纪》。

Themis Group公司创立者之一, 董事会成员。

她目前是网络游戏设计、开发及管理方面的顾问。

Brdgette Patrovsky、Access24 的

## <<网络游戏开发>>

### 书籍目录

研发：中国网游新起点学习使人进步不是精品不动心作者简介序言前言第一部分 执行第1章 市场第2章 计划与预算第3章 项目管理与项目经理第4章 营销与发布：零售、下载或是二者并行？第5章 计算并扩大利润率：成本控制第二部分 设计与开发第6章 基础设计与开发思路第7章 深入探讨开发与设计第8章 学会设计第9章 其他设计与开发问题第三部分 发行与管理第10章 发行期第11章 游戏发行后的管理第12章 游戏运营期间开发团队该做什么？第四部分 专家的文章第13章 微软的《超级兵团》：为什么这个回合制游戏失败了第14章 《混乱在线》回忆录第15章 荣誉与耻辱：网络游戏中的强力心理学第16章 案例研究：网络游戏生命周期第17章 大型多人游戏热血玩家之狱火重生第18章 回顾：《卡洛特的黑暗时代》的神话第19章 管理在线世界中的出轨行为第20章 《子午线59》的历史影迹 附录 附录A 游戏制作人需考虑的事项清单 附录B 被访者说 附录C 巴图商调查问卷及部分结果 附录D 红心、梅花、方块、黑桃MUD游戏玩家分类 附录E 网络游戏大号年记 附录F 术语表

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>