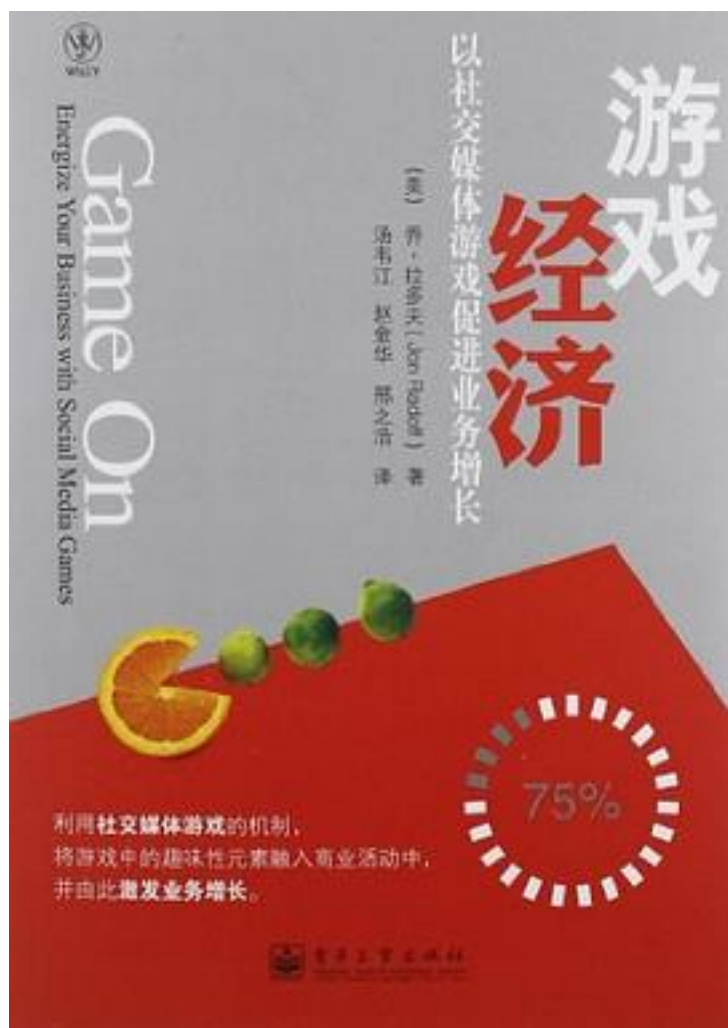


游戏经济



[游戏经济_下载链接1](#)

著者:乔·拉多夫

出版者:

出版时间:2012-6

装帧:

isbn:9787121170393

《游戏经济:以社交媒体游戏促进业务增长》内容简介：社交媒体游戏以其富有曲折的

故事情节、情感体验和互动性，令用户着迷，如果能把社交媒体游戏的机制运用于公司的业务活动，从而为客户、合作伙伴创造独特的体验，将为公司带来极大的收益。《游戏经济:以社交媒体游戏促进业务增长》分两部分：理解社交媒体游戏的机制和如何将该机制加以运用，告诉企业营销人员、产品设计师、网站设计师、管理者如何巧妙运用，利用社交媒体游戏的魔力推动业务增长。《游戏经济:以社交媒体游戏促进业务增长》独具创新性地将社交媒体游戏运用于公司业务活动，能帮助公司赢得更多客户，创造更多利润。书中包含大量实际游戏的讲解，方便理解和运用。

作者介绍:

目录:

[游戏经济_下载链接1](#)

标签

游戏

游戏经济

互联网

商业

游戏设计

游戏化

营销

游戏策划

评论

最赞的里面根据管理者、技术者还有宅男宅女三种角色分别展现他们所感兴趣的章节阅读方式

这么好的一本书，翻译为嘛这么渣？

介绍了很多关于社交游戏的设计原理、流程，以及相关的理论依据。

对游戏的分析很有启发 和业务的关联性好像不是特别大？

书的内容很详实，只是逻辑有些混乱哈。游戏化是体验经济未来发展的方向，不妨一读

我是这本书的主译者。本书是我的第一部译作，我对本书的所有翻译缺陷负责。因水平有限，对阅读过程中造成的不便，本人深表歉意。

[游戏经济 下载链接1](#)

书评

[游戏经济 下载链接1](#)