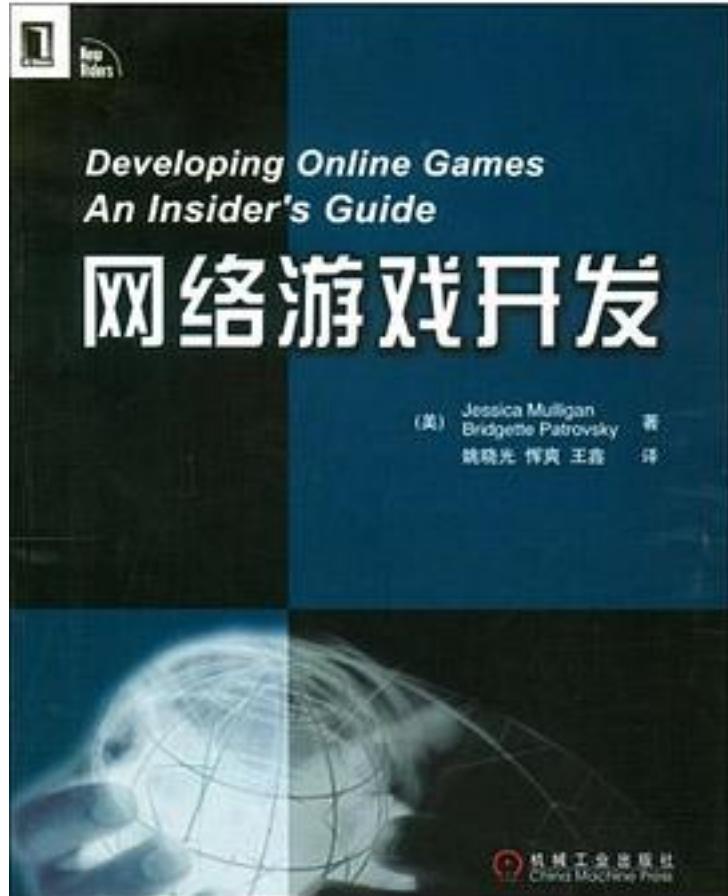


网络游戏开发



[网络游戏开发 下载链接1](#)

著者:Bridgette Patrovsky

出版者:机械工业出版社

出版时间:2004-6

装帧:平装(无盘)

isbn:9787111143918

本书出自两位世界级资深网络游戏专家之手，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发展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。

网络游戏已经出现——不再是未来的梦想!如果你是网络游戏从业人士。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” gordon walton，maxis公司副总裁，《模拟人生在线》执行制作人

你已经准备好要制作顶级的网络游戏，在这个利润丰厚的行业一展身手了吗?要达到这个目标，最好的方法就是去学习他人的经验!但要获取成功的秘诀并不容易
业界领军人物jessica mulligan和bridgette patrovsky带你进入幕后，分享成功秘诀，而这些都来自作者30年的从业经验。

本书的精彩之处：

在开发者还未开始编码之前最常犯和最致命的错误（第6章）

如何正确地发行游戏，了解产品和服务何者才是重点（第11章）

在大规模发行之前最关键的因素（第10章）

网络游戏开发团队最需要却最容易被忽视的人（第3章）

作者介绍：

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

第十三章 微软的《超级兵团》：为什么这个回合制游戏失败了

第十四章 《混乱在线》回忆录

第十五章 荣誉与耻辱：网络游戏中的强力心理学

第十六章 案例研究：网络游戏生命周期

第十七章 大型多人游戏热血玩家之狱火重生

第十八章 回顾：《卡米洛特的黑暗时代》的神话

第十九章 管理在线世界中的出轨行为
第二十章 《子午线59》的历史影迹
· · · · · (收起)

[网络游戏开发](#) [下载链接1](#)

标签

游戏开发

网络游戏开发

游戏

游戏设计

网络游戏

管理

IT

网游

评论

想买这本书好几年了，早知道把大学图书馆那本偷出来....

实用 可惜我不做游戏了

1

略有过时。

了解过去能预知未来。挺好。

游戏行业入门书籍

非常好的游戏设计教材，大量的实例和见解。

网游运营，开发指南

不要自我设限，

朴实无华到nb闪闪的地步

这本书给人的感觉是，从一个制作人的角度来看待网游开发，开阔了视野。

经典教材

网游的上古时代

國內比較好的一本網游開發翻譯書

非常不错的一本书

一本不错的出，将游戏制作的各个环节都做了不错的说明，并有实例说明。

如果你要开发网络游戏 建议先看看这本书 如果你从中国互联网mud时代开始做wiz
那么里面的大部分内容你已经知道 如果你想从事网游相关的事业
建议你先看一下这本书 不仅仅是发展 还有对玩家的分析
以及一些成功和失败游戏的经验 当然 还有一些调查

策划方面的比较多

[网络游戏开发 下载链接1](#)

书评

买这本书完全是因为gameres上一位前辈的推荐，于是在书店和那本《设计虚拟世界》一起斩下。翻译中看到了姚晓光的名字，也就是大名鼎鼎的NPC6，技术校审还有《设计虚拟世界》作者Bartle，想必质量定是有保证的。

初看之下觉得完全不符合自己的初衷，本来是想买本基础的游戏设计...

我一个离职的员工送我的，我在这里十分感谢他！

虽然本书有点过时，但是很多理念的参考价值还是很高的

确实如书中提到的，可以帮助你节省很多美刀在一些经验问题上
总的感觉还不错，正在阅读

个人认为，本书是侧重从项目制作人的角度来考虑问题。如果你想找一本网络游戏开发的入门书籍，这本书并不适合你。书中的内容，也许只有切身从事过这方面的开发或研究的人，才会有更深的体会。不过，还是推荐有兴趣的人一读。

[网络游戏开发 下载链接1](#)