

<<游戏运营教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏运营教程>>

13位ISBN编号：9787508488233

10位ISBN编号：7508488237

出版时间：2011-9

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：168

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>

<<游戏运营教程>>

内容概要

本书全面而系统地对游戏的运营与管理进行了阐述，全书共有13章，内容包括营销学基础知识、游戏运营概述、运营环境分析、市场调研、运营产品选择、组建运营团队、前期宣传与造势、游戏发行的危机管理、测试管理、版本控制、产品宣传、渠道分销、网吧推广等内容。

本书可以作为游戏或管理专业的本科生、专科生或高职生相应课程的教材，亦可作为游戏开发者、管理者的参考书。

<<游戏运营教程>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 营销学基础知识

1.1 营销学概述

1.1.1 什么是营销

1.1.2 市场营销史上的四个阶段

1.1.3 营销策略要素

1.1.4 营销的成本和职能

1.2 营销管理过程

1.2.1 分析市场机会

1.2.2 选择目标市场

1.2.3 拟定营销组合

1.2.4 管理营销努力

1.3 营销环境分析

1.3.1 公司的微观环境

1.3.2 公司的宏观环境

1.4 成功的营销经营技术

1.4.1 电子商务

1.4.2 关系营销

1.5 营销计划

1.5.1 什么是营销计划

1.5.2 销售策略的制定

1.5.3 销售预测

1.6 成功案例

ID Software公司

习题

第2章 游戏运营概述

2.1 游戏运营概述

2.1.1 游戏运营的含义

2.1.2 游戏运营的产生

.....

第3章 运营环境分析

第4章 市场调研

第5章 运营产品选择

第6章 组建运营团队

第7章 前期宣传与造势

第8章 游戏发行的危机管理

第9章 测试管理

第10章 版本控制

第11章 产品宣传

第12章 渠道分销

第13章 网吧推广

章节摘录

版权页：插图：一款网络游戏在运营过程中通常分为若干个阶段，针对每个阶段的特点，都会有相应的运营策略。

目前市场上参与游戏运营的公司中，大体上都对一款网络游戏的各个阶段做如下划分：（1）成长期：内测开始，这对于网络运营商来说是最关键的时期，一款游戏刚刚面市的时候，会有很多玩家来尝试一下这款游戏，玩家在此期间逐渐了解游戏的各方面内容。

如果在这个时期有良好的组织规划，玩家会对游戏产生好感并继续游戏，否则很可能1个小时就会宣判游戏的死刑，并且到处传播——这种宣泄对新游戏在新玩家中的影响是毁灭性的。

（2）发展期：公测开始，如果内测比较成功的话，这个时期会有一些数量的玩家了，对这个时期来说，最重要的是如何留住现有的玩家并且大量吸引新玩家进入，为收费做好充足的准备。

（3）成熟期：经过内测和公测，收费开始了。

该时期是玩家在游戏生命中最长的时期，是游戏运营商创收的最关键期，也是最容易出问题的时期。在这个时期，如何控制玩家的数量和在线时间长短是公司获得利润多少的关键，留住的玩家越多，留住玩家的时间越长，运营公司的收益也就越大。

（4）衰落期：这是很自然的，无论一个游戏多么出色，人也会产生厌倦情绪，或者因为自己的年龄成长或因为某些外在影响，玩家会彻底离开这个游戏世界。

运营公司的任务就是想尽一切办法把这个时期推后，尽量使流失的玩家数量达到最少。

最常见也最有效的做法，是频繁的更新游戏版本，不断添加新内容，包括新装备、新地图、新任务甚至是新职业等。

就是指在游戏运营过程中，对游戏产品的内测、公测、收费及后续版本更新等各个阶段的规划控制，包括对内容控制和对时间控制。

每个阶段都是非常关键的环节，只有把每个阶段的事情都做好，游戏产品才能运营成功。

<<游戏运营教程>>

编辑推荐

《游戏运营教程(动漫游戏类)》内容丰富，结构完整，通俗易懂，步骤明确，讲解详尽，是一本系统学习游戏的好书。

本教材的编写目标是：努力追求“一读就懂，学了能用，一用就灵”的学习效果，可以作为全国各高等院校游戏专业课程的教材，也可作为广大游戏从业人员和管理者的学习用书。

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>