

《产品为王：移动游戏产品设计规则》

图书基本信息

书名：《产品为王：移动游戏产品设计规则》

13位ISBN编号：9787121306131

出版时间：2017-1

作者：林宾华

页数：268

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《产品为王：移动游戏产品设计规则》

内容概要

《产品为王：移动游戏产品设计规则》基于国内当前游戏行业背景创作，通过7个章节，分别从产品框架搭建、品牌及文化衔接、游戏核心系统、游戏数值架构、无所不在的惊喜、产品内容呼应和产品个性烙印几方面，系统地阐述一个基于移动平台的游戏产品，从产品设计到用户需求需要经历哪些方面的深入思考，并讲解最终产品又应当如何呈现游戏设计师想要达到的效果。

《产品为王：移动游戏产品设计规则》力求让游戏设计师在阅读完本书之后，有一个可参照的成熟体系，同时也期望通过系统剖析，将一些相对成熟和成型的经验、心得及解决方案，通过案例分析的方式，传递给有需要的游戏设计师。最终让更多的相关从业者，从当下纷乱的由渠道主导的市场竞争中回归到更关键也更接近本质的产品设计领域。

书籍目录

- 第 1 章 产品框架搭建 1
 - 1.1 产品框架的重要性 2
 - 1.2 几种常见的产品框架类型 9
 - 1.3 开放与闭合式结构的深入探讨 20
 - 1.4 模块化是必然的趋势 26
- 第 2 章 品牌及文化衔接 32
 - 2.1 用户容易从哪些地方流失 34
 - 2.2 如何衔接不同的游戏内容 43
 - 2.3 如何衔接不同的功能系统 50
 - 2.4 天衣无缝与起承转合 61
 - 2.5 生硬的衔接不如没有衔接 69
- 第 3 章 游戏核心系统 75
 - 3.1 多少个系统才能让用户满意 77
 - 3.2 基础系统和创新系统 82
 - 3.3 功能系统及增值系统 89
 - 3.4 由简入繁易，系统架构难 99
 - 3.5 没价值的系统统统砍掉 109
 - 3.6 什么样的系统能提升用户体验 116
- 第 4 章 游戏数值架构 123
 - 4.1 和端游相比，手游数值太简单 125
 - 4.2 擦亮数值不是为了赚钱，而是为了赚更多的钱 133
 - 4.3 数值不好的产品没有未来 144
 - 4.4 优先加减，少用乘除 153
 - 4.5 公式简单，细节难 160
- 第 5 章 无所不在的惊喜 167
 - 5.1 没有玩家不喜欢惊喜 168
 - 5.2 不要让玩家觉得惊喜是被刻意制造出来的 174
 - 5.3 玩家认可惊喜的热情总是在衰退 182
 - 5.4 惊喜仍然是重头戏 189
 - 5.5 只要有效的桥段就是好桥段 194
- 第 6 章 产品内容呼应 202
 - 6.1 能做到内容呼应的产品都是用心做的产品 204
 - 6.2 有呼应设计的产品生命周期会更长 213
 - 6.3 什么样的呼应会让玩家沉迷 220
 - 6.4 别轻易改动已经形成的玩家心理 228
- 第 7 章 产品个性烙印 238
 - 7.1 细节并不足以承载文化 239
 - 7.2 烙印本身就代表了产品成功 243
 - 7.3 烙印的产生往往源自理念的确立 247
 - 7.4 小众或特别的文化内涵更容易形成烙印 249
 - 7.5 心有多大，舞台就有多大 251
- 结语 253

《产品为王：移动游戏产品设计规则》

精彩短评

1、看到是在清华美院任课的作者所以买下了，通读之后，觉得不值这个价，全书的精华集中在第一章，整体的见解和认知并没有比游戏编辑高明很多。

《产品为王：移动游戏产品设计规则》

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：www.tushu000.com