

# 《免费游戏盈利之道》

## 图书基本信息

书名：《免费游戏盈利之道》

13位ISBN编号：9787115365865

出版时间：2014-12-1

作者：[英]Will Luton

页数：173

译者：田思源

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](http://www.tushu000.com)

# 《免费游戏盈利之道》

## 内容概要

免费游戏(Free to Play, F2P)商业模式已经完全彻底地改变了视频游戏行业。当前,越来越多的游戏开始向F2P转型。

《免费游戏盈利之道》详细介绍了F2P基础框架,包括它如何工作,以及组件之间如何相互影响。《免费游戏盈利之道》还介绍了制作和运营F2P游戏所需要的知识,阐释了如何让玩家不断回来玩以及如何使用分析工具持续改进游戏;此外,《免费游戏盈利之道》还告诉读者从F2P游戏赚钱需要了解什么,包括如何营销推广游戏。

《免费游戏盈利之道》适合游戏产业从业人员、行业观察者阅读,尤其是那些有兴趣了解游戏产业的商业模式以应对我们所面临的市场挑战的读者,也适合风险投资者、游戏开发和发行公司的管理者阅读参考。

# 《免费游戏盈利之道》

## 作者简介

威尔·卢顿，一位网络免费游戏设计师和顾问，曾与世佳（SEGA）和四频道等公司合作。他制作游戏已经超过十年了，最近在屡获殊荣的工作室移动派（MobilePie）担任创意总监。他定期为《Gamasutra》、《Develop》和《Games Industry International》等杂志撰写文章，拥有电脑游戏设计的（荣誉）学士学位，并于2011年被《Develop》杂志授予“30Under 30”奖。

## 书籍目录

第1章 经济学：如何运作资金  
实体和数字（比特不同于原子）  
互联网是一个开放的市场，而游戏不是开放的  
我们不买东西；我们买情感  
不是所有的玩家都作同样的花费  
数学公式  
缩写：入门  
金钱公式  
赢得F2P：用KPI增加利润  
用户和参与  
用户保留率和流失率  
消费和转化率  
单用户获取成本  
间接成本  
提高整体KPI  
第2章 玩游戏：让玩家不断回来玩  
F2P模式：优秀游戏革命  
核心循环：游戏跳动的的心脏  
循环的结构  
在循环中升级  
在循环中等待  
循环中的研磨  
会话：告诉玩家门径何在  
有限循环：会话如何工作  
返回触发：吸引玩家回来  
预约触发  
竞争触发  
社交承诺触发  
位置触发  
促销和活动触发  
推动触发  
玩家的动机：红心、梅花、钻石和黑桃  
红心（社交型）  
梅花（杀手型）  
钻石（成功型）  
黑桃（探索型）  
这是一种理解  
目标系统：将玩家保留多年  
箱子里的老鼠：变量强化的秘密  
增量奖励  
选择时间表  
目标系统实例  
不要在所选框中打勾  
第3章 货币化：玩家用金钱回馈你  
IAP  
卖什么：IAP的四个“C”  
内容（Content）

# 《免费游戏盈利之道》

方便 (Convenience)  
竞争优势 (Competitive advantage)  
定制 (Customization)  
各个“C”的混合  
创造需求：供应和夹点  
虚拟货币  
能量  
虚拟物品  
从需求中赚钱  
创造价值：比较、质量和体验  
比较  
质量与体验  
突破障碍：让玩家花钱  
用户体验  
首次购买交易  
社交证明  
超越IAP  
广告  
横幅广告  
插播式广告  
视频广告  
积分墙  
广告联盟链接  
广告带来的其他收益  
广告的负面效应  
产品植入  
商品  
购物卡  
观察、改进、重复  
第4章 分析：了解玩家并为玩家服务  
永远的Beta版  
不要听别人说什么，要看他们做什么  
收集数据  
需要的指标  
人口统计指标  
游戏追踪  
资源和道具  
定制指标  
AB测试  
数据质量  
统计数据：分析师工具箱  
平均值：均值、众数和中位数  
因果关系和变量  
回归分析  
解释的艺术  
收集数据、测试、分析  
第5章 市场营销：获得玩家  
关注游戏  
购买玩家

# 《免费游戏盈利之道》

新闻媒体

有机流量

突发营销

黄金反馈循环

病毒式营销

营销漏斗

没有两个玩家是一样的

捕捉泄漏：共享玩家和建设社区

战略定位

高级别主题

最好的营销

附录A F2P电子表格

附录B 网络免费游戏的额外资源

附录C 对星佳（Zynga）联合创始人兼首席执行官马克·平卡斯（MarkPincus）的采访

# 《免费游戏盈利之道》

## 精彩短评

- 1、原以为会有什么干货，不过确实也有些干货，但是都是被国内的页游、手游玩出花的东西了，只是目前业内缺少对这些东西比较客观、全面性的归纳总结的书籍、文献or业内论坛的分享文章；时间节奏表、奖励节奏表，这些已经被玩烂的了，签到、在线时长奖励、累计奖励等.....然后碎碎念一句，翻译好烂.....
- 2、对于刚刚接触游戏运营工作的新人，是一本不错的参考书，但如果有能力还是建议看原版，翻译的错误较多

# 《免费游戏盈利之道》

## 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](http://www.tushu000.com)