

# 手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密



[手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密\\_下载链接1](#)

著者:Tim Fields

出版者:电子工业出版社

出版时间:2015-11

装帧:平装

isbn:9787121275036

手游与社交游戏是一个生机勃勃、令人兴奋的产业，飞速发展的互联网与相关技术，成

就了一个又一个广为流传、收益丰厚的游戏产品。与此同时，一批又一批默默无闻或惨淡经营的游戏在望而兴叹、奋力拼搏……如何让你的游戏脱颖而出？答案就在这本书中。

《手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密》详细讲解了如何利用社交网络的特点来制作极具黏性、令人欲罢不能的游戏，内容适合各种类型的游戏设备。通过书中所讲的众多游戏设计策略和营销技巧实例，以及对行业术语和工作思路的细致讲解，你将对手游与社交游戏的设计和货币化机制有更全面、深刻的理解。

《手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密》探讨了游戏行业的演变与趋势，包括手机端及平板电脑上的免费游戏的进化、基于订阅模式的产品不断成熟，以及社交媒体网站上的游戏的兴起；对于用户获取机制及货币化模式这类游戏行业所关注的重点，《手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密》进行了细致剖析，传授了如何在游戏中收集重要的指标参数并进行数据分析，从而进行正确的调整来提高游戏黏性、增加每用户收入；《手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密》还深入探讨了虚拟商品与游戏中的货币系统，这些也是游戏走向成功不可忽视的问题。

时代的发展永无止境，游戏行业的演变日新月异，唯有掌握其基本概念和核心要点，才能面对不断产生的新挑战游刃有余，进而获取成功。

作者介绍:

原作者：Tim Fields

自1995年开始投身于游戏和软件开发工作，担任过设计师、制作人、项目主管、市场销售、商务拓展。曾参与过多个堪称顶级的游戏项目，例如《光环》、《极品飞车》、《使命召唤》、《极限滑雪》，等等。除了带领团队制作出色游戏、帮助公司和团队寻找合作伙伴之外，Tim还是一位活跃在游戏开发与财经界的顾问、作家、演说家。

译者：谢田田

毕业于英国布里斯托大学，高级计算机网络多媒体硕士。韩国上市公司Gamevil市场商务总监，负责大中华产品发行。建立Game Bruce游戏媒体，更广泛的传播移动游戏行业情况。拥有丰富的移动游戏行业的资源与经验。

目录: 第1章 序曲 / 1

1.1 潮流变化 / 1

1.2 此书非彼书 / 5

第2章 社交游戏是什么？手游社交化吗？ / 7

2.1 迎接挑战 / 7

2.2 BBS 与MUD 游戏 / 9

2.3 MMO 游戏 / 11

2.4 社交游戏不止于多用户 / 13

2.5 优秀手游离不开社交 / 14

2.6 《Words With Friends》创作者Paul Bettner 和David Bettner 访谈 / 16

第3章 游戏货币化发展史 / 20

3.1 货币化的含义 / 20

3.2 游戏货币化发展简史 / 20

3.3 Richard Garriott 访谈：游戏的三大时代 / 25

第4章 为什么要开发社交游戏或手游 / 33

4.1 社交游戏与手游赋予开发者强大力量 / 33

4.1.1 更小的开发团队与更短的开发周期 / 34	34
4.1.2 没有必要发行盒装产品 / 34	34
4.1.3 成为自己的发行商 / 35	35
4.1.4 更快的支付 / 35	35
4.1.5 无须自有服务器 / 36	36
4.1.6 快速获得玩家反馈 / 36	36
4.2 社交游戏赋予开发者责任 / 37	37
4.3 社交游戏赋予用户力量 / 38	38
4.3.1 让游戏易于上手 / 38	38
4.3.2 简化游戏的结束流程 / 39	39
4.3.3 让游戏更便于与好友同玩 / 41	41
4.3.4 由用户决定花费的金额 / 42	42
4.3.5 简化重返游戏的流程 / 44	44
4.4 二手零售类游戏销售：结交社交游戏和手游开发商 / 44	44
4.5 Jason Decker 与《口袋传奇》访谈：来自社区的情书 / 46	46
第5章 行业术语与指标 / 54	54
5.1 引言 / 54	54
5.2 衡量用户规模 / 54	54
5.2.1 日活跃用户数 / 55	55
5.2.2 月活跃用户数 / 55	55
5.2.3 最高同时在线人数 / 56	56
5.3 衡量收益 / 57	57
5.4 社交网络广告 / 58	58
5.5 手游术语 / 59	59
5.6 通用术语 / 59	59
5.7 为什么这些指标很重要 / 62	62
5.8 案例研究：《Ravenwood Fair》与游戏中的指标运用 / 64	64
5.9 Everett Lee 访谈：社交游戏设计的科学 / 70	70
第6章 什么是社交网络 / 76	76
6.1 如何成为社交游戏 / 76	76
6.2 认识典型的社交游戏玩家与典型的手游玩家 / 79	79
6.3 当前流行社交网络 / 83	83
6.4 游戏全球化 / 90	90
6.5 一切都与规模有关 / 92	92
6.6 借助社交网络扩展传统游戏 / 93	93
6.7 创建作为平台支持者的社交网络 / 97	97
6.8 苹果游戏中心是社交网络吗 / 99	99
6.9 小结 / 100	100
6.10 Janus Anderson 访谈：游戏与社交图谱 / 100	100
第7章 如何获取/留存/重获用户 / 109	109
7.1 如何做游戏才能吸引用户 / 109	109
7.2 购买漏斗 / 109	109
7.3 获取：如何获得玩家 / 112	112
7.4 在Facebook 获取新用户 / 114	114
7.5 在手机平台获取新用户 / 115	115
7.6 有效投放广告 / 116	116
7.7 不断上涨的CPI 成本 / 116	116
7.8 病毒式传播 / 117	117
7.9 用户重定向 / 119	119
7.10 如何留存用户 / 120	120
7.11 追踪留存用户 / 122	122
7.12 通过排行榜和消息推送增加黏性 / 122	122
7.13 用信息召回用户 / 126	126
7.14 最后一步才是最重要的 / 127	127

7.15 Exploding Barrel Games 访谈：给玩家想要的 / 128	
第8章 货币化战略 / 137	
8.1 我们渴望盈利 / 137	
8.2 经典的有偿下载模式 / 137	
8.2.1 移动应用商店 / 138	
8.2.2 Steam / 139	
8.2.3 Steam 的竞争者 / 140	
8.3 订购 / 142	
8.4 免费增值 / 143	
8.4.1 出售时间 / 143	
8.4.2 出售虚拟商品 / 144	
8.4.3 游戏内容解锁与PDLC / 144	
8.4.4 服务费 / 146	
8.4.5 利用玩家的关注实现盈利 / 146	
8.4.6 推广墙 / 147	
8.4.7 弹出式广告 / 148	
8.4.8 植入式广告 / 149	
8.4.9 娱乐化广告 / 150	
8.4.10 促进LTNV的提升 / 150	
8.5 关注数字 / 151	
8.6 组合 / 152	
8.7 案例研究：《狩猎者：第一章》与不同的货币化方法 / 152	
8.8 为什么要避免给玩家现金 / 156	
8.9 过渡模式 / 157	
8.10 不同游戏与不同模式 / 159	
8.10.1 角色扮演类游戏 / 159	
8.10.2 回合制建设类游戏 / 160	
8.10.3 模拟类游戏 / 161	
8.10.4 虚拟世界 / 161	
8.10.5 非持久性动作游戏与即时战略游戏 / 162	
8.10.6 在线集换式卡牌类游戏 / 164	
8.11 Ryan Cleven 访谈：社交平台 / 166	
第9章 虚拟商品 / 174	
9.1 伪资产 / 174	
9.2 出售优质商品 / 175	
9.3 功能优势 / 176	
9.4 关乎游戏平衡的若干因素 / 179	
9.5 美丽的“虚荣”道具 / 180	
9.6 限量销售 / 181	
9.7 Deadpan Dodo 创始人Dimitri Delattre 访谈：独立游戏视角 / 182	
第10章 货币 / 188	
10.1 获胜经济学 / 188	
10.2 单货币系统 / 189	
10.3 双货币系统 / 190	
10.3.1 软硬货币的用途 / 191	
10.3.2 双货币游戏运营技巧 / 192	
10.4 封闭与开放经济 / 194	
10.5 游戏的“公平” / 196	
10.6 Ben Lamm 访谈：混沌控制 / 197	
第11章 尾声 / 201	
11.1 时代的趋势 / 201	
11.2 回顾 / 203	
11.3 向朋友们道别 / 209	
• • • • • <a href="#">(收起)</a>	

标签

游戏

游戏设计

手游

社交游戏

游戏策划

互联网

用户体验

购书2016

评论

1

-----  
主要是盈利模式和游戏机制。「不要浪费时间发明新东西，我信奉原创，但首先要回顾已有的优秀作品并且向他们学习，然后才能发出自己的声音。」

-----  
写得很扎实，很实用，穿插了不少一线人士的访谈。

-----  
此书的书评应该不会丢在豆瓣上了，完成后会加链接

-----  
业外人士读来觉得挺好，了解了一些游戏界常识，翻译得不错

-----  
谈不上解密，比较新手向。

-----  
作者很擅长梳理历史：游戏的历史、社交游戏的历史、货币化的历史，在历史里会提及各种方法；也因为这样的讲述方式，内容比较入门、浅显，案例不多、分析也不深刻。只能概览，指导和启发作用不强，比较失望。全书多次强调了像优秀游戏学习。

-----  
大多是常识，观点总结地很好。

-----  
2

-----  
系统梳理了一遍手游、社交游戏的基础知识和未来发展

-----  
还行，F2P的概览性书籍：)

-----  
对于我这种菜鸟, 这是一本非常全面的,入门的书.  
尤其'获取/留存/重获'.和'货币'这两章对我挺有帮助的

-----  
2019#102nd。新手入门向，思路清晰，而行业发展太快，导致案例早已过时。

-----  
没找到特别契合的视角去看这本书

-----  
果然只适合新手

-----  
从赚钱的角度分析游戏。

-----  
水。

-----  
里面的问答环节好赞，有一些做游戏的思考与现在市场与未来的想法，看完之后有新的思考

-----  
很棒的入门书

-----  
非常棒的解读，如果之前早点度过此书，可以少走很多弯路

-----  
[手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密 下载链接1](#)

## 书评

译者是市场背景，虽然译者序中自称是理工科出身，但是明显缺乏工程方面的概念。第6页提到开发模式，“old-school waterfall”居然不翻译直接放原文。求知精神之匮乏令人震惊。软件工程中经典的瀑布模型，随便一搜就能查到：[[https://en.wikipedia.org/wiki/Waterfall\\_model](https://en.wikipedia.org/wiki/Waterfall_model)] ...

-----

作者已经意识到社交对手游的改变，并对此进行了多方面的论述。唯一可惜的是，整体来看，在目前高速发展的游戏领域，该书的内容相对基础了，不过好在比较全面，而且对游戏发展历史也有较多介绍。  
游戏的设计理念如何通过社交图谱传播是一个即使在当前仍需要深度思考的点，特别...

-----  
[手游与社交游戏设计：盈利模式与游戏机制解密 下载链接1](#)