

手游创业：从开发到推广那些事



[手游创业：从开发到推广那些事_下载链接1](#)

著者:唐一辰

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-3

装帧:平装

isbn:9787121281310

自从手游行业诞生以来，无数优秀的手游开发团队一直在不知疲倦地寻求着众多问题的答案：什么是好游戏？钱还是情怀？如何工作？谁来为成本买单？……而在《手游创业：从开发到推广那些事》里，我们将分享在这漫长的“解题过程”中所遇到的困难、所

收获的心得、所听过的见解、所嗅到的端倪，有作者关于答案的片面之谈，也有关于问题的无限延展，甚至关于行业的圈内趣事。

可想而知，大多寻找着答案的业内朋友们也都不曾奢望他们的结论是打着“标准”标签的唯一典范，《手游创业：从开发到推广那些事》作者希望分享在寻求问题答案过程中的所得、所思，却绝不奢求它们完美而不带瑕疵地存活于世。因为对每一款手游产品漫长而艰难的设计、开发、发布、推广流程来说，只要不停止发问，就意味着我们还在不断进步，不断向着完美靠近。

作者介绍:

唐一辰：90后猫性女子，水瓶座，好自由，喜独处，爱猫。自由撰稿人、独立游戏开发者，HelloMeow工作室创始人。手游代表作品：《清宫Q传》、《爬爬喵》、《喵喵拖线线》等。

新浪微博@糖小渣

温捷：80后资深程序员，水瓶座，执着于宇宙科学，沉迷于心理学。毕业于西安交通大学计算机专业，独立游戏开发者，HelloMeow工作室创始人。手游代表作品：《清宫Q传》、《爬爬喵》、《喵喵拖线线》等。

新浪微博@香菇胡萝卜炖牛肉

目录: 第1章 开启手游创业的大门：Hello World

1. 从Hello World开始 / 1

2. 新世界，小圈子 / 2

3. 眼光和机遇 / 3

4. 战斗打响 / 5

第2章 他为什么创业

1. 序幕——“孩子，找份正经工作吧” / 6

2. “我想创立一家很酷的公司”——王信文和《刀塔传奇》 / 7

3. “因为热爱”——草根程序员的“红海裸泳”记 / 11

4. “梦想世界在你手中”——柳柳和他的橙光游戏 / 14

5. “情感倾诉者”——太小白的移动工作室 / 19

第3章 它为什么成功

1. 你想当皇帝吗——较真，是致胜关键 / 22

2. 低面设计、极简主义和《无限回廊》——借鉴，是创新的钥匙 / 25

3. 一飞冲天的小鸟——运气，是成功的助推器 / 30

4. 数字之间的战争——山寨，真的可耻吗 / 33

5. 疯狂试错——King和它的糖果王国 / 36

6. 无尽的探索——《我的世界》 / 39

7. 像病毒一样扩散——玩法，是游戏的核心 / 43

8. 萍水相逢，尽是他乡之客——艺术与游戏 / 46

第4章 认识手游：一个“拜金”行业

1. 一场“烧钱”的狂欢——从游戏拜金主义掌门人史玉柱说起 / 49

2. 七大“烧钱”方式之一——社交网络的秘密(“烧钱”指数：★★) / 51

3. 七大“烧钱”方式之二——你所不知道的App开屏广告(“烧钱”指数：★★★) /

53

4. 七大“烧钱”方式之三——当手游走上荧幕(“烧钱”指数：★★★★★) / 56

5. 七大“烧钱”方式之四——活动营销引发的血案(“烧钱”指数：未知) / 59

6. 七大“烧钱”方式之五——榜单之战(“烧钱”指数：★) / 61

7. 七大“烧钱”方式之六“幺蛾子”频出的天价代言(“烧钱”指数：★★★★★) /

| | |
|--|-----|
| 63 | |
| 8. 七大“烧钱”方式之七——IP营销，谁为情怀买单（“烧钱”指数：★★★★★） / | 65 |
| 9. 从神坛坠楼——手游的生命周期之痛 / | 68 |
| 10. 三人行必有“大哥”，渠道商、发行商、开发商 / | 71 |
| 11. 产品重要还是营销重要 / | 73 |
| 第5章 脚踏实地：从设计到开发 | |
| 1. 回归产品，不忘初心 / | 75 |
| 2. 小团队创业：草根的优势——从《找你妹》说起 / | 75 |
| 3. 创业伊始：拿什么拯救你，独立游戏 / | 78 |
| 4. 旧话题：山寨还是创新 / | 81 |
| 5. 站在巨人的肩膀：我们如何山寨 / | 82 |
| 6. 一份产品体验笔记：我们如何创新 / | 88 |
| 7. 思路确立：这是我要的游戏 / | 96 |
| 8. “核心玩法”保卫战 / | 100 |
| 9. 如何挑选你的技术武器 / | 101 |
| 10. 第九艺术和视觉盛宴 / | 105 |
| 11. 产品预测：3道选择题 / | 113 |
| 12. 产品评估：14道简答题 / | 118 |
| 第6章 “我需要一个团队” | |
| 1. 三要素：策划、美术、程序 / | 122 |
| 2. “人月”神话 / | 129 |
| 3. 小团队，大能量 / | 130 |
| 4. 众里寻他千百度——关于招聘的9条忠告 / | 133 |
| 5. 善用外包 / | 139 |
| 6. 项目进度的真相 / | 143 |
| 第7章 团队初创：和钱有关的那些事儿 | |
| 1. 创业资金第一话：所谓投资 / | 148 |
| 2. 创业资金第二话：你为什么拿不到投资 / | 153 |
| 3. 创业资金第三话：如何选择投资商 / | 155 |
| 4. 创业资金第三话：学会花钱 / | 157 |
| 5. 小成本营销第一话：黄金法则 / | 160 |
| 6. 小成本营销第二话：“口口相传”的神话 / | 163 |
| 7. 小成本营销第三话：“长生不死”的幻梦 / | 166 |
| 8. 创业中期：蜂拥而至的广告商 / | 168 |
| 9. 创业思考：“产品”和“作品” / | 173 |
| 第8章 我们如何生存 | |
| 1. 前瞻性：离开手游，我们还剩什么？ / | 175 |
| 2. 生存现状之灰色地带：盗版与二次打包 / | 177 |
| 3. 生存现状之App Store与恶意退款 / | 179 |
| 4. “站着挣钱”的呐喊 / | 181 |
| 5. 跟着感觉走 / | 183 |
| 后记 一千个哈姆雷特，一千个手游开发者 / | 185 |
| 附录A 天使湾创业投资20问 / | 188 |
| 附录B App Store审核被拒常见原因 / | 190 |
| · · · · · (收起) | |

[手游创业：从开发到推广那些事_下载链接1](#)

标签

手游

游戏策划

创业

游戏开发

游戏设计

独立游戏

计算机

编程

评论

学习一个

对手游市场的介绍还是有一定指导意义的，科普为主。

「技术门槛低，意味着能力门槛高。」

相当一般，非常浅。作者真的是业内人吗

zhiru

很多案例分析，干货十足。

为啥没人点赞啊

一个手游创业者的经验分享、案例

鼓励下妹子的书

赞！很专业

是本适合新人看的书，作者从开发到推广都大致的写出来了。作为小白有所收获。手游看似光鲜亮丽，来钱快，其实很不容易啊！

很空泛 甚少干货 见解也不深刻

零碎时间看完了这本书，此书内容上是作者根据从事手游行业的一些经验，以及一些调研和手游开发圈内的一些事件下笔。书中也提供了不少案例，对于喜欢玩手游，可以了解手游开发到运营的模式。对于刚进手游开发圈的人来说可以在早期就能稍微了解到整个开发的流程。本出版于2015年，这并不是一本宝典，他或许可以给你一些想法和一定的启发，比如谈到手游广告植入那一块，作者所举的《猫咪后院》广告的插入方式就很有创意，至少玩家不会立马讨厌这种广告形式，让人眼前一亮。

[手游创业：从开发到推广那些事_下载链接1](#)

[手游创业：从开发到推广那些事 下载链接1](#)