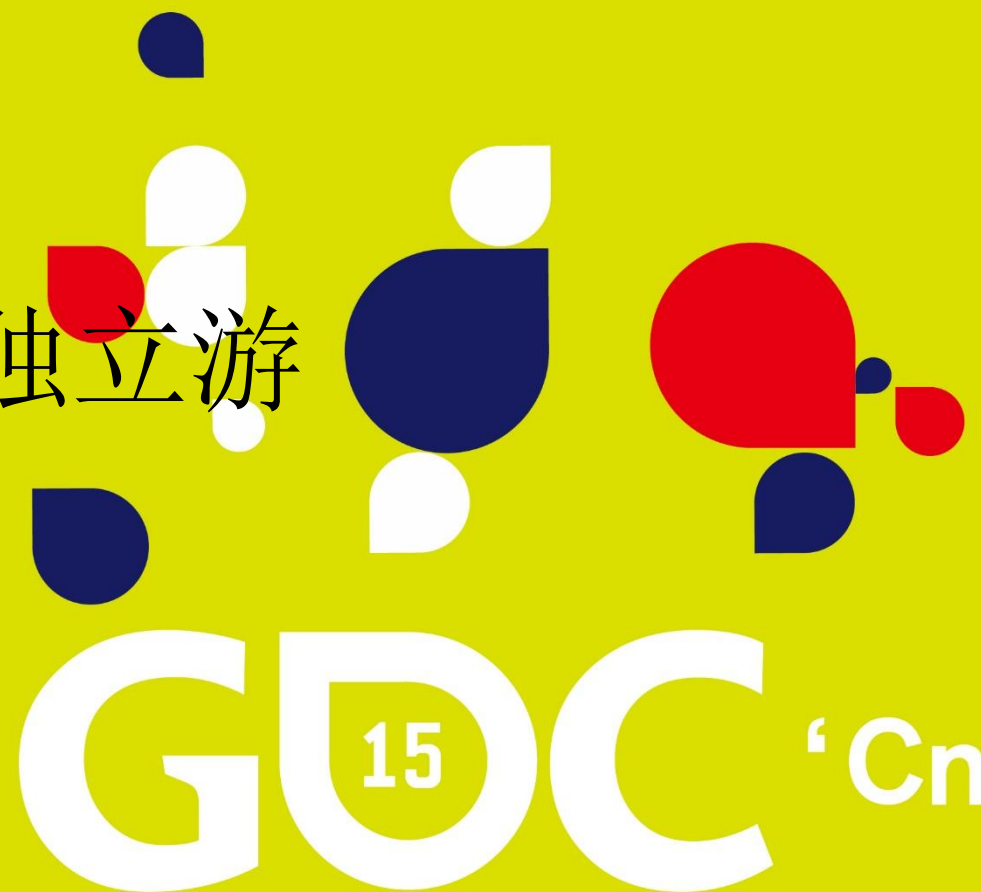


如何持续打造可盈利的独立游戏

Ryan Clark
创始人, Brace Yourself Games

The logo for GDC 15 'Cn features the text "GDC 15 'Cn" in a white, sans-serif font. The "15" is smaller and positioned between the "D" and "C". Above the text are several abstract shapes in white, dark blue, and red, resembling stylized figures or game pieces. The entire logo is set against a yellow background.

GDC 15 'Cn

游戏开发者大会·中国

GAME DEVELOPERS CONFERENCE CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 25-27, 2015

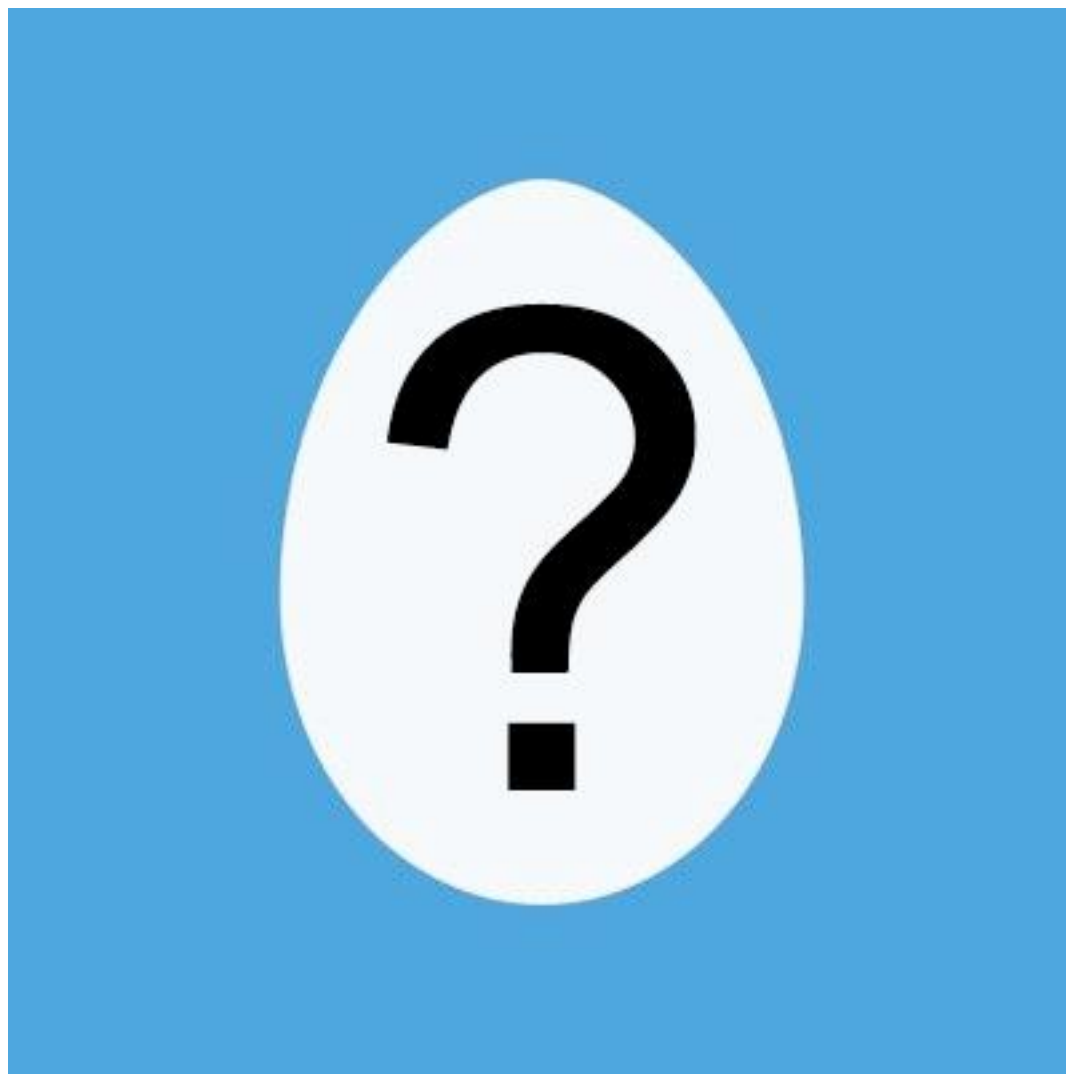
大纲

- 我是谁？
- 战略概述
 - 鱼钩
 - 市场分析
 - 推广
- 其他考虑因素：
 - 抢先体验（Early Access）
 - 独立游戏危机（Indiepocalypse）？
 - 为什么游戏变得更有意思了？
 - 其他技巧
- 总结





《节奏地牢》（Crypt of the NecroDancer）

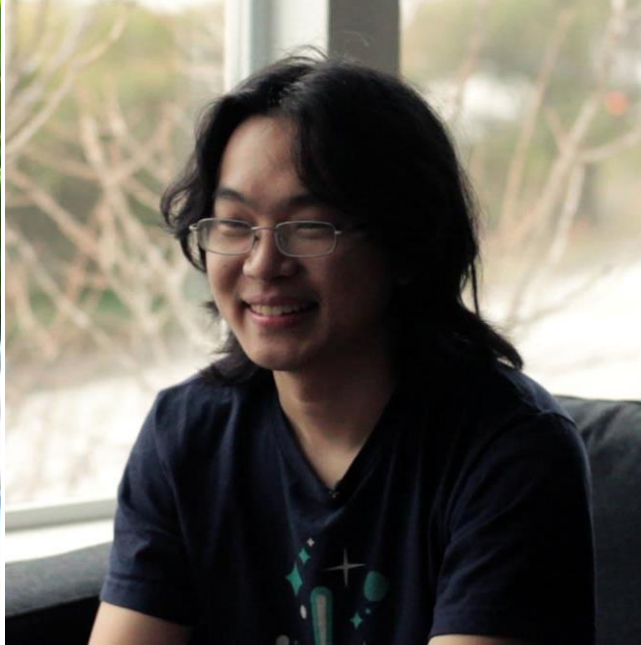
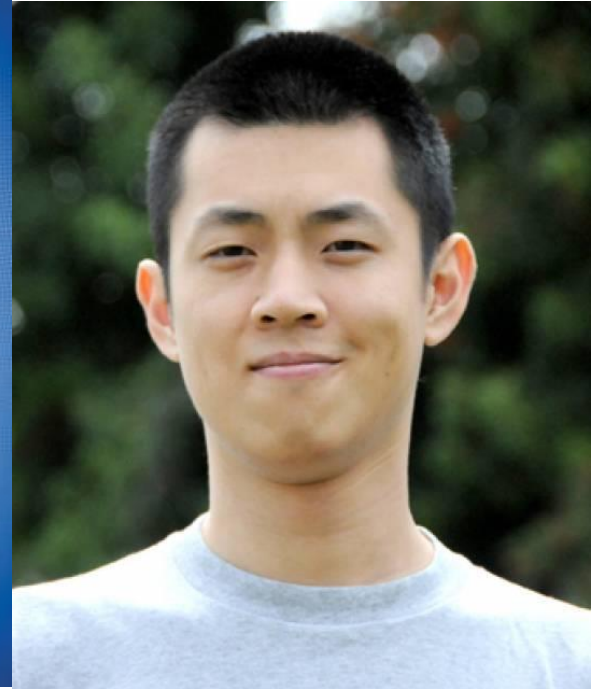


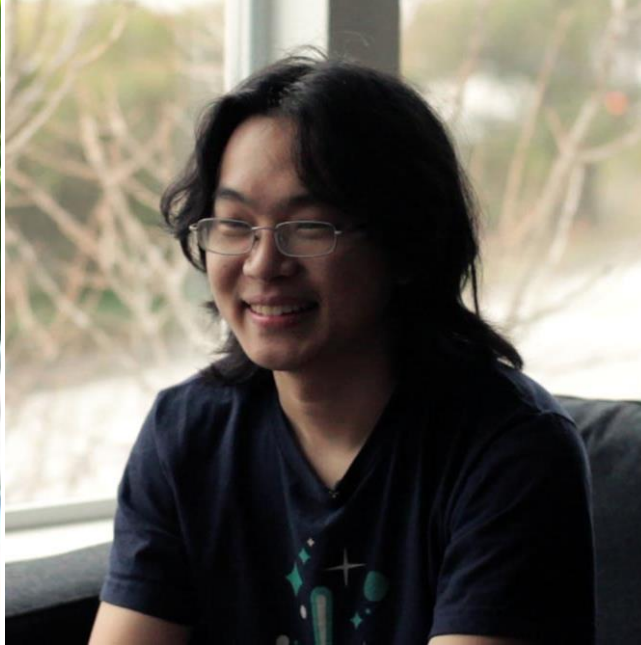
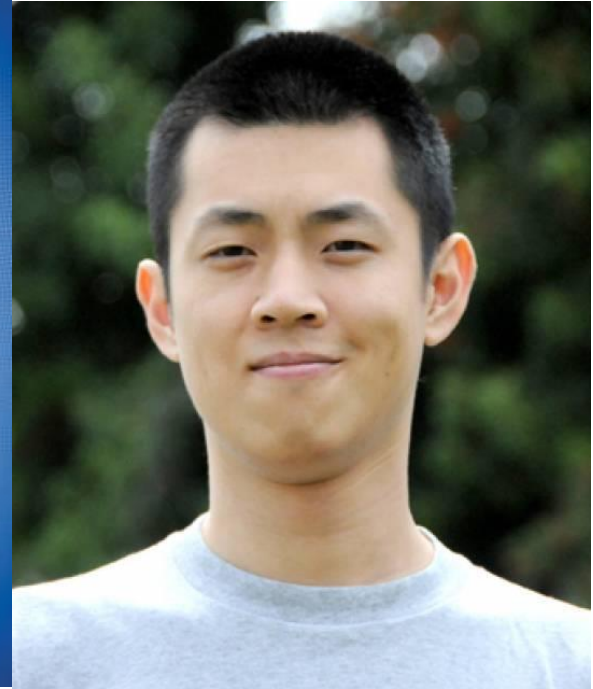




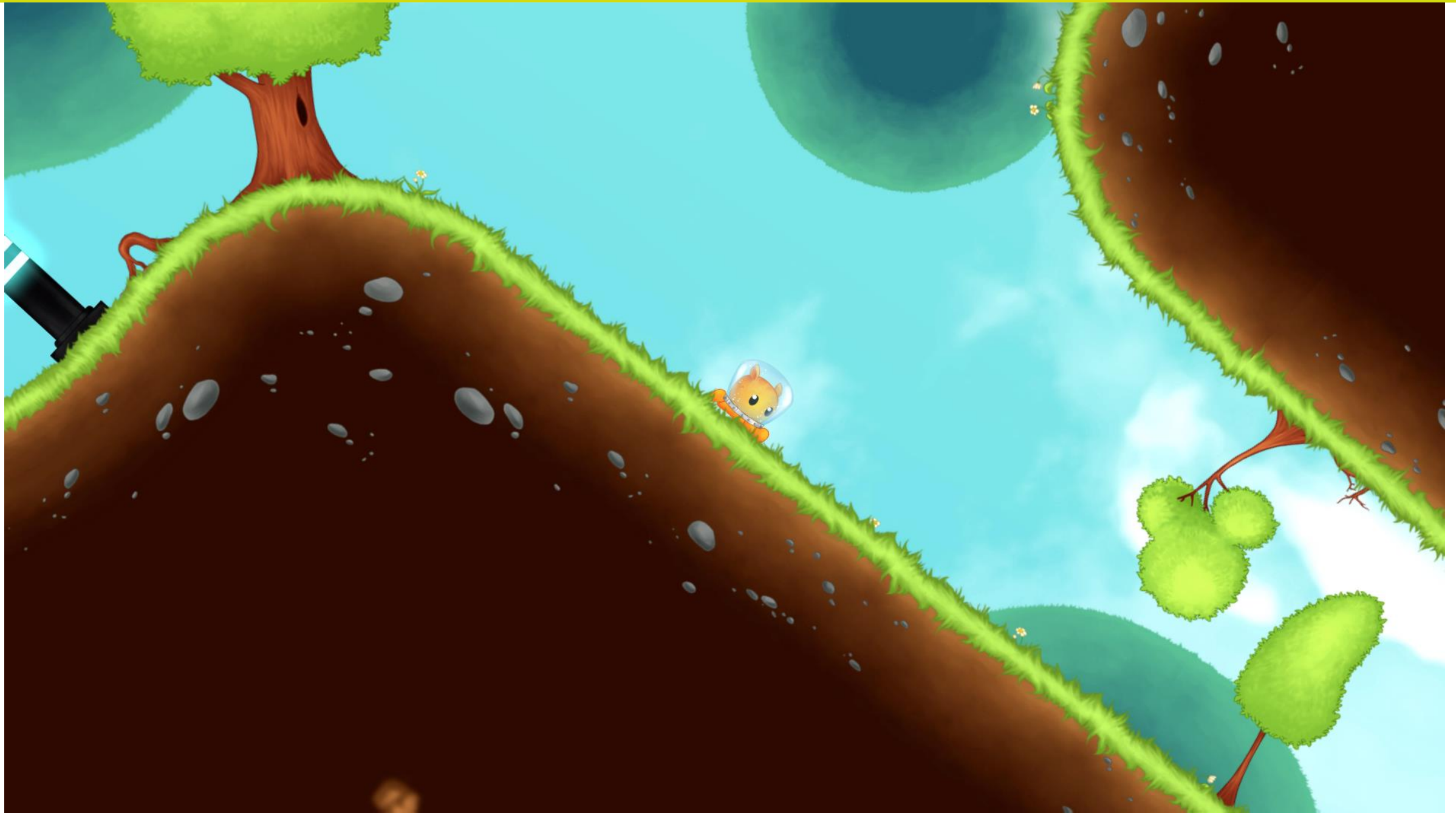






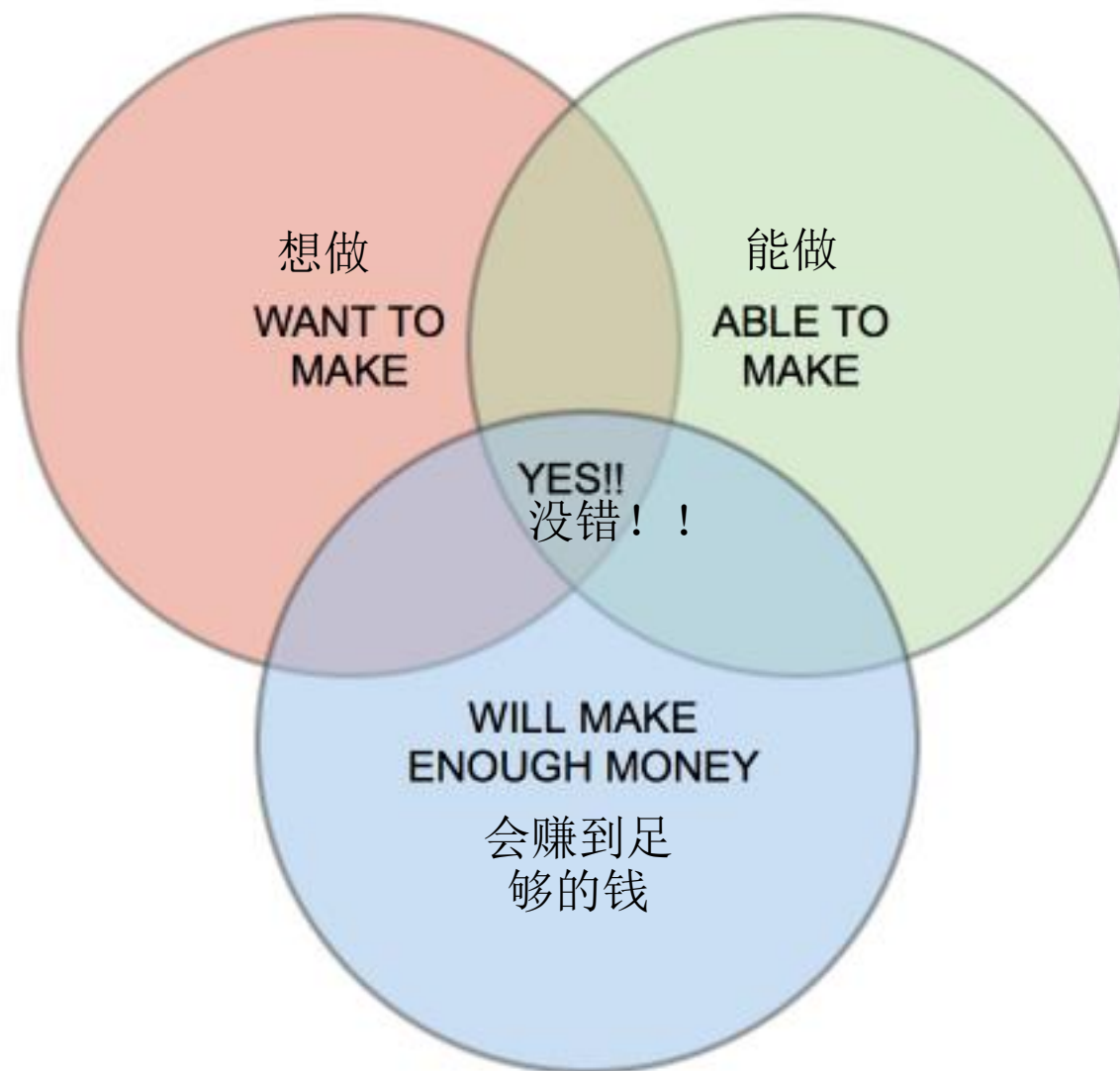








全职开发独立游戏... 很有趣?





鱼钩

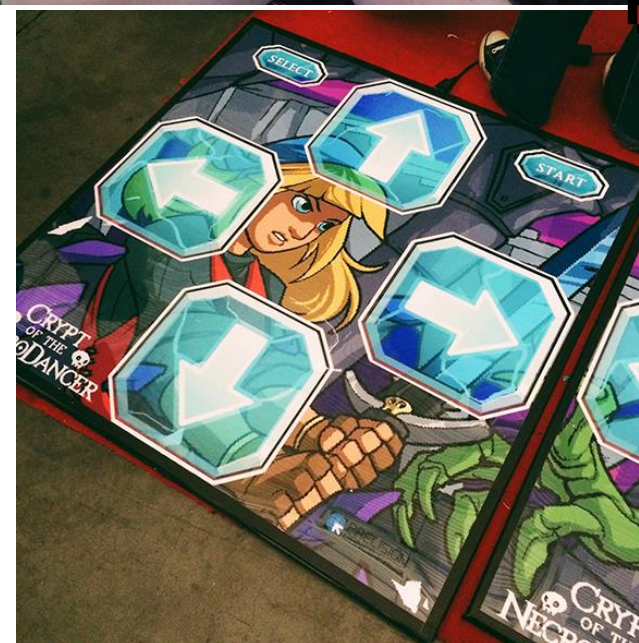
















Darkest Dungeon™

plague doctor

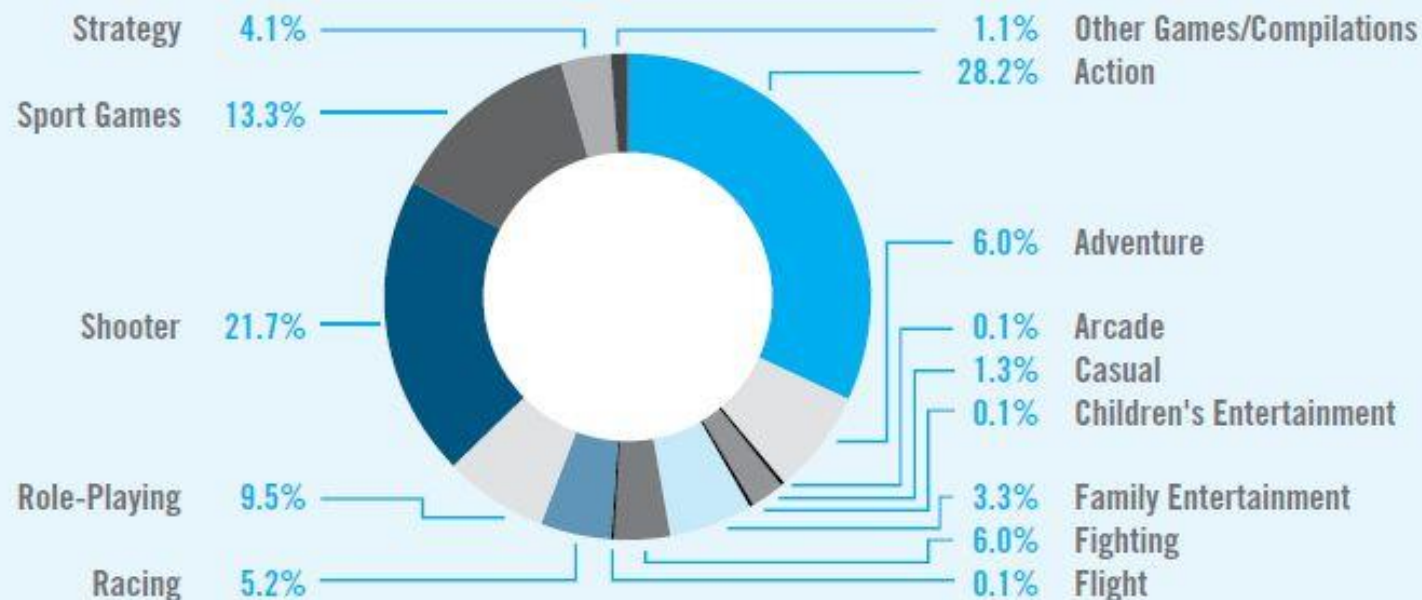


市场分析很有趣！



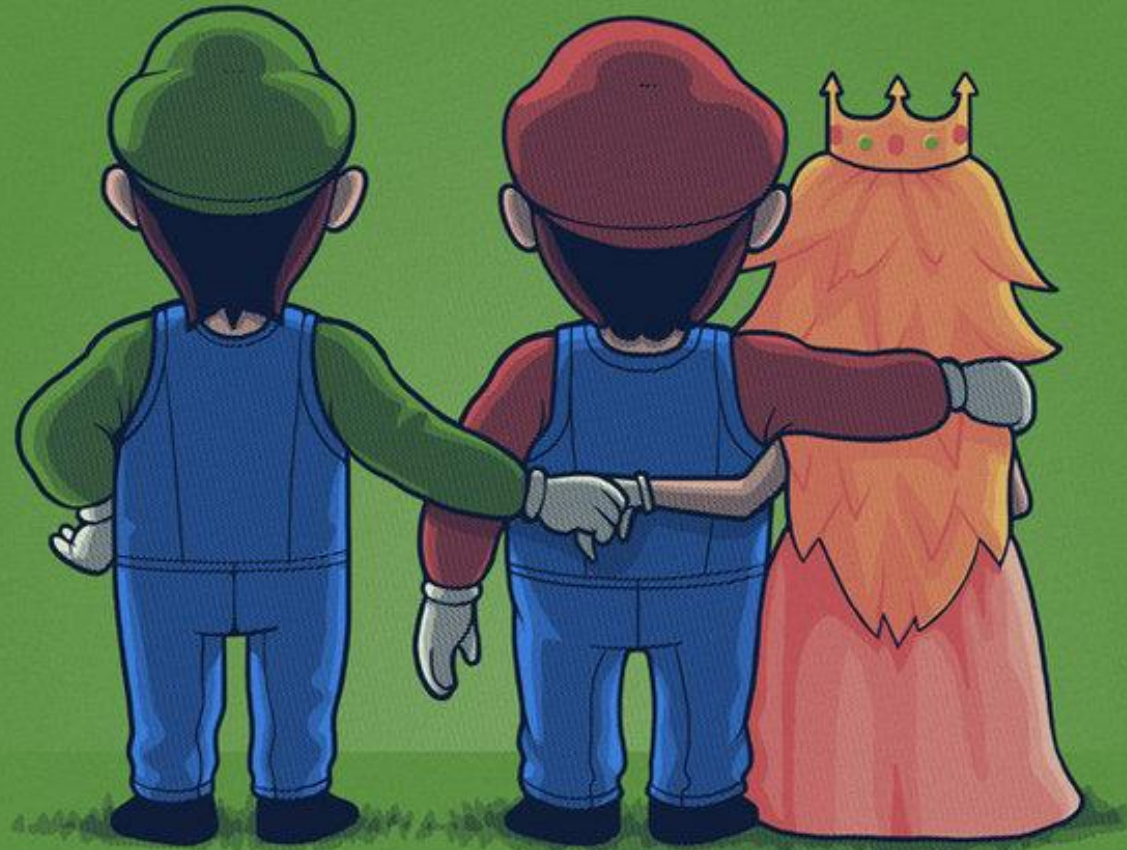
如果你没有自信能够解释为什么热门游戏大获成功而其他游戏却未能成功，*那么你也不该对自己的游戏的未来拥有信心。*

Best-Selling VIDEO GAME Super Genres by Units Sold, 2014



Source: The NPD Group/Retail Tracking Service

别看这类图表！它们过于笼统，没有帮助。相反的，看看与你的游戏类似的游戏的SteamSpy结果。



音乐节奏 + ROGUELIKE风格 = 利润？

音乐节奏+ ROGUELIKE风格 = 利润？

喜爱 + 喜爱 = 板上钉钉的买卖！

音乐节奏 + ROGUELIKE风格 = 利润？

喜爱 + 喜爱 = 板上钉钉的买卖！

讨厌 + 喜爱 = 卖不出去

音乐节节奏 + ROGUELIKE风格 = 利润？

喜爱 + 喜爱 = 板上钉钉的买卖！

讨厌 + 喜爱 = 卖不出去

喜爱 + 讨厌 = 卖不出去



《重力幽灵》
(Gravity Ghost)



1. 查看所有者。

2. 考虑捆绑销售。



Humble Bundle

3. 考虑降价/折扣。（查询网站，如like steamdb.info）

4. 考虑平台费用、税金如增值税、估计预算和收入分成。

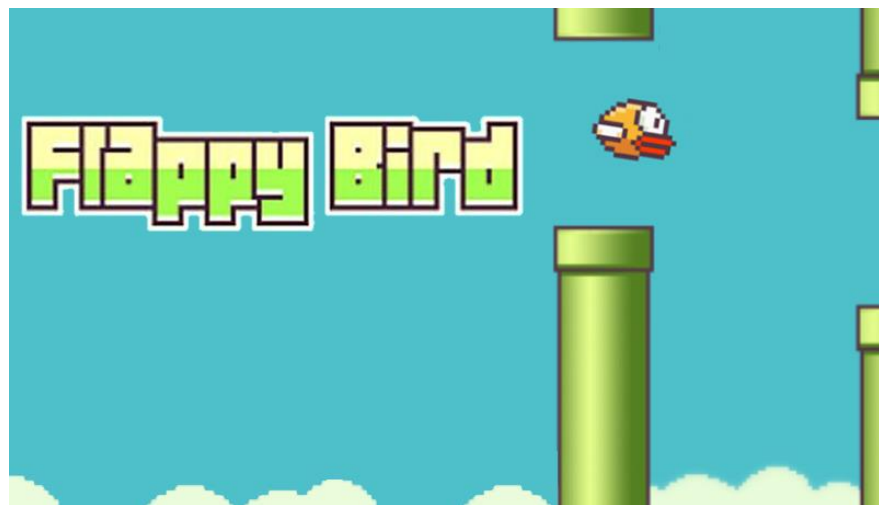
时代潮流中的时尚或是大坑？



时代潮流中的时尚或是大坑？



时代潮流中的时尚或是大坑？



推广



（推广你的游戏并不需要这样！）

Buy Crypt of the NecroDancer on Steam



Crypt of the NecroDancer is an award winning hardcore roguelike rhythm game. Move to the music and deliver beatdowns to the beat! Groove to the epic Danny Baranowsky soundtrack, or select songs from your own MP3 collection!

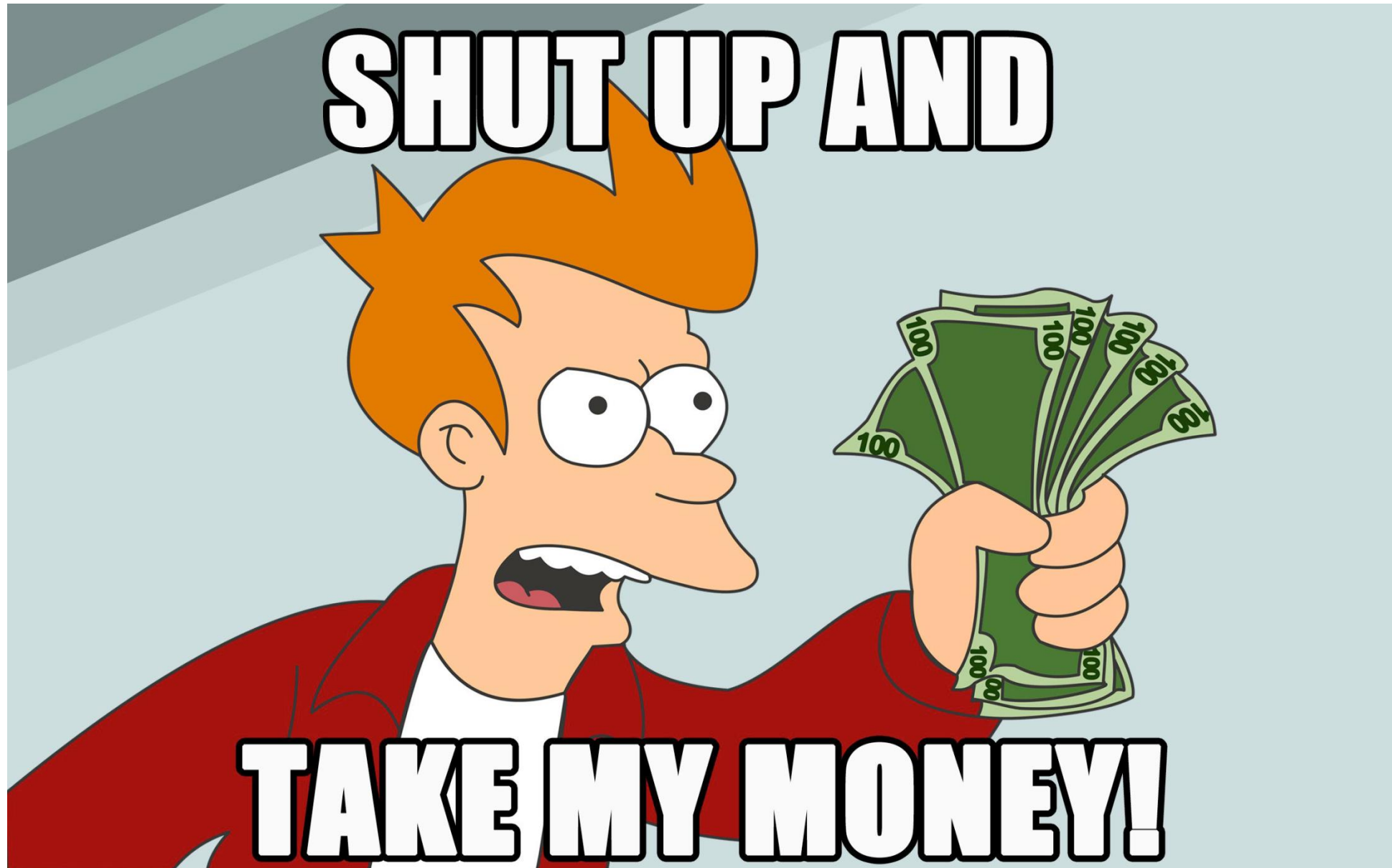
STEAMPLAY   

CDN\$ 16.99 [BUY ON STEAM](#)

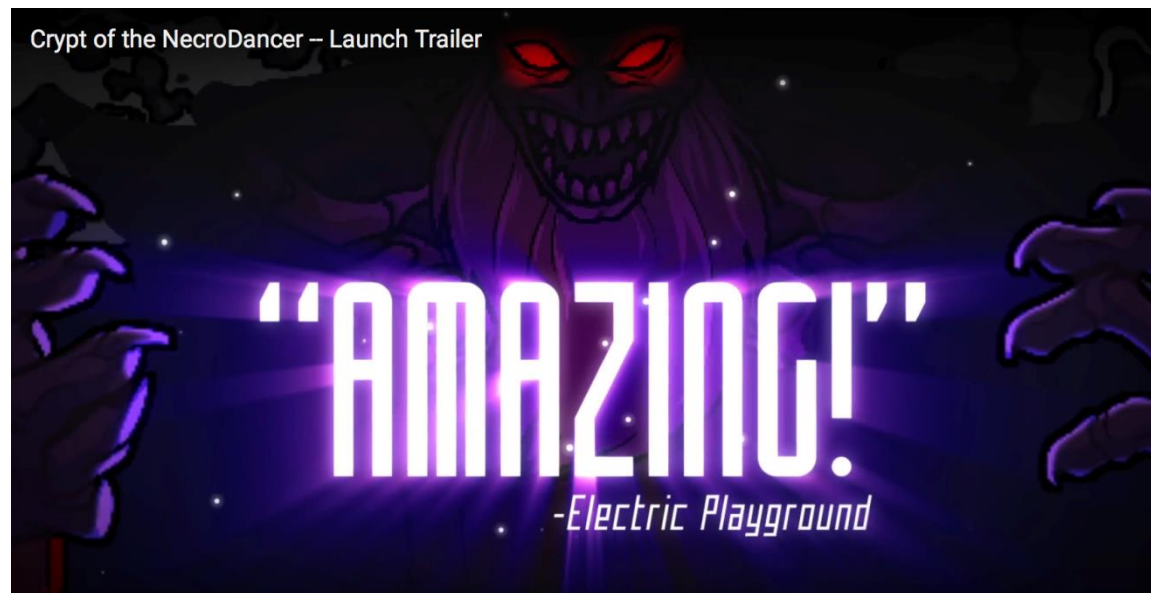
确保能够通过引入注目的方式如文字或预告来描述你的游戏设计！

测试你的鱼钩！预告片、展会、数据流、任何方法！





奖项、荣誉和评价非常有用！



其他推广技巧:

- 给予玩家人本视角

其他推广技巧

- 给予玩家人本视角
- 各大展会是很好的推广平台，但你的展台必须引人注目！

其他推广技巧

- 给予玩家人本视角
- 各大展会是很好的推广平台，但你的展台必须引人注目！
- 还要有一些运气和时机——《MegaDancer》 mod

其他推广技巧

- 给予玩家人本视角
- 各大展会是很好的推广平台，但你的展台必须引人注目！
- 还要有一些运气和时机——《MegaDancer》mod
- 不要归咎于“糟糕的市场营销”。游戏需要自我营销。你能够完成的任何其他推广都是锦上添花。

你需要一个可爱的预告片！



预告片是关键！！！！

- 尽早开始

预告片是关键！ ！ ！

- 尽早开始
- 尽量简短

预告片是关键！ ！ ！

- 尽早开始
- 尽量简短
- 采取行动

预告片是关键！！！！

- 尽早开始
- 尽量简短
- 采取行动
- 利用你的奖项、荣誉和推荐评价

预告片是关键！！！！

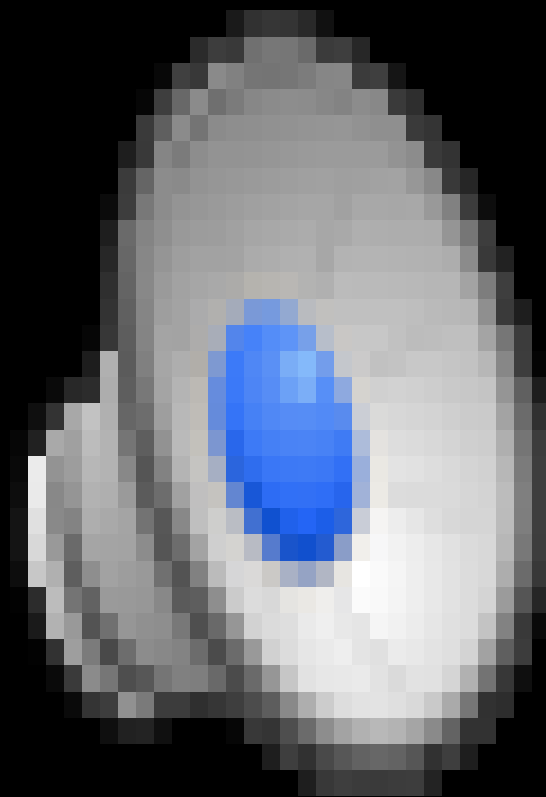
- 尽早开始
- 尽量简短
- 采取行动
- 利用你的奖项、荣誉和推荐评价
- 认真考虑音乐

预告片是关键！！！！

- 尽早开始
- 尽量简短
- 采取行动
- 利用你的奖项、荣誉和推荐评价
- 认真考虑音乐
- 要有创意

预告片是关键！！！！

- 尽早开始
- 尽量简短
- 采取行动
- 利用你的奖项、荣誉和推荐评价
- 认真考虑音乐
- 要有创意
- 聘请专业人员（我们使用了<http://mwiebe.com/>）



创意不值钱？



并非如此，只要设计：

- 拥有出色的鱼钩，

创意不值钱？



并非如此，只要设计

- 拥有出色的鱼钩，
- 拥有可行市场，

创意不值钱？



并非如此，只要设计

- 拥有出色的鱼钩，
- 拥有可行市场，
- 推广容易，

创意不值钱？



并非如此，只要设计

- 拥有出色的鱼钩，
- 拥有可行市场，
- 推广容易，
- 是你热衷实现的目标，并且

创意不值钱？

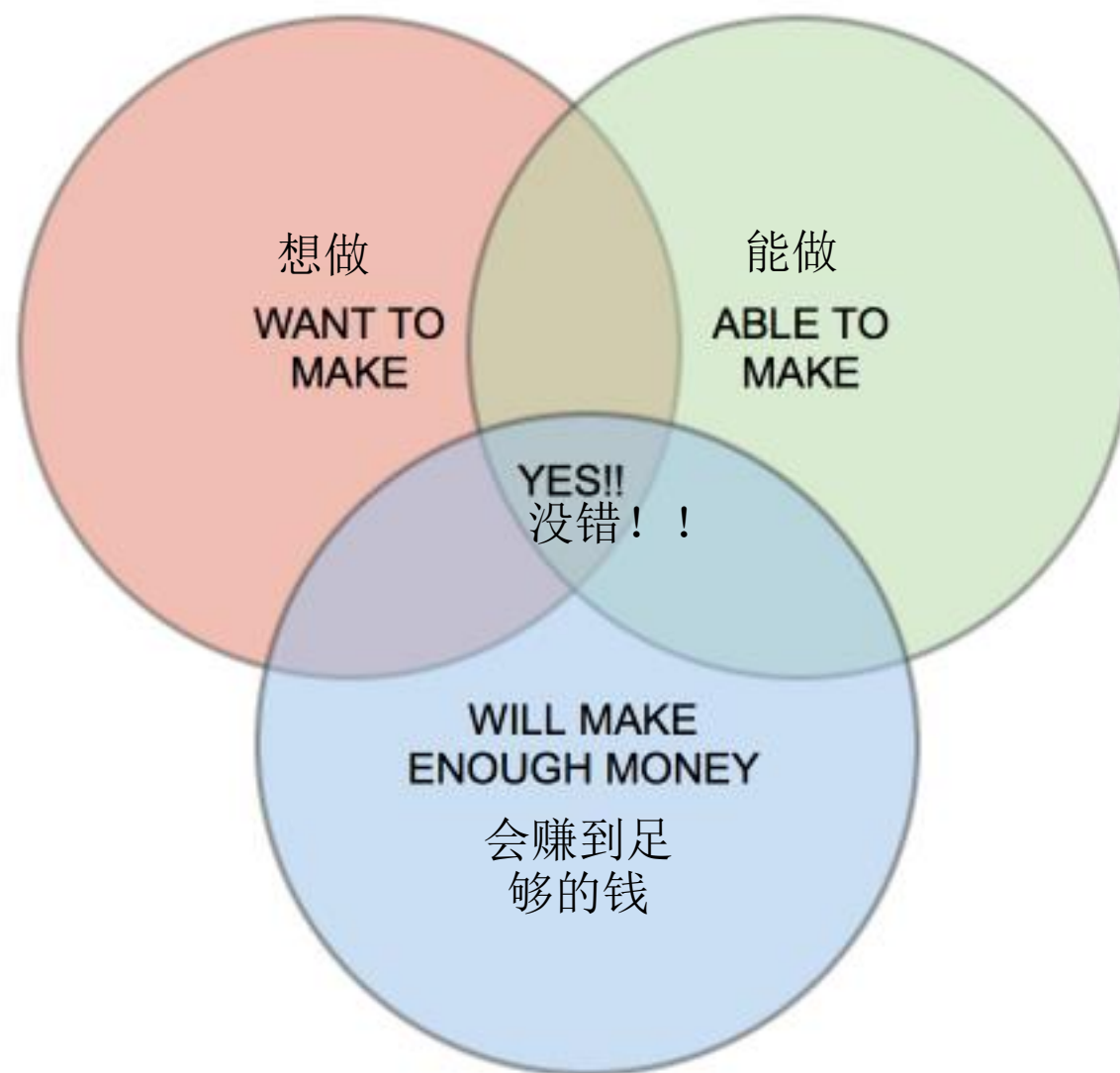


并非如此，只要设计

- 拥有出色的鱼钩，
- 拥有可行市场，
- 推广容易，
- 是你热衷实现的目标，并且
- 具备完成的技能和资源

忠于自己



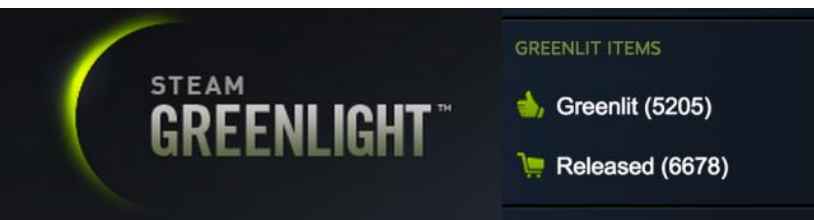


其他考虑因素！

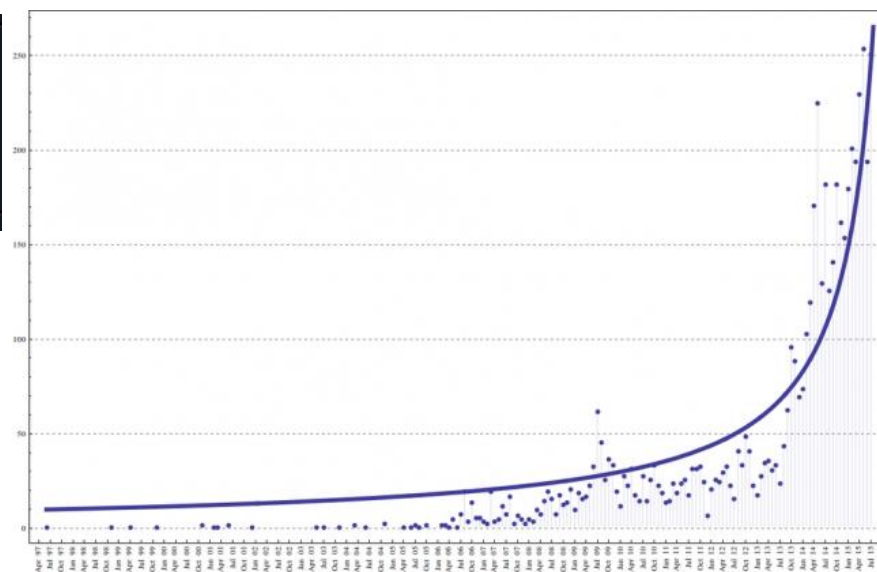
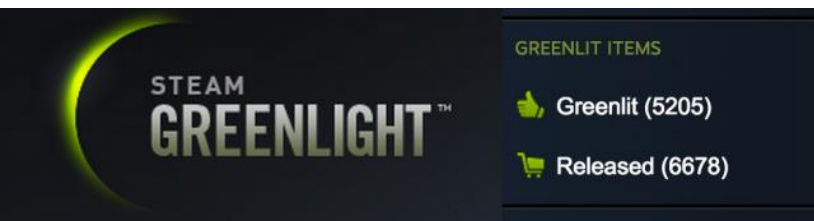
抢先体验？



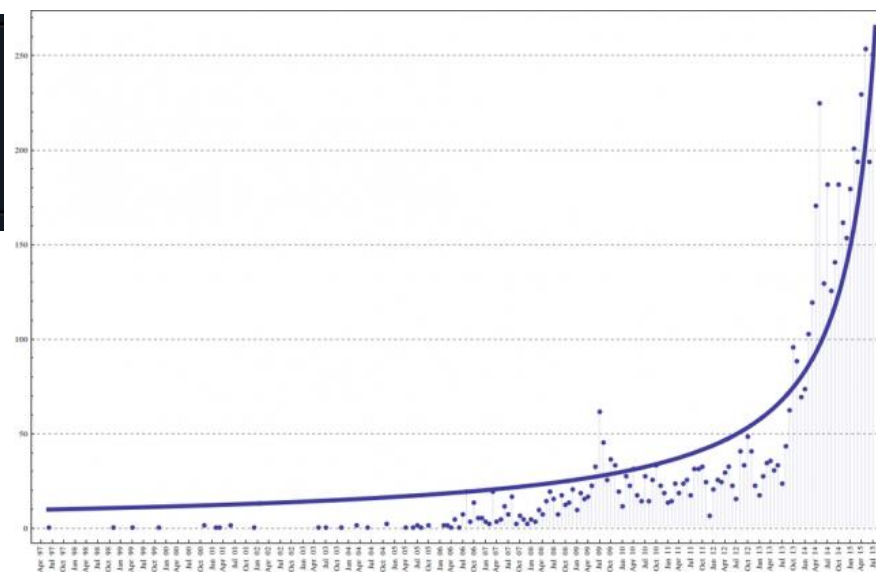
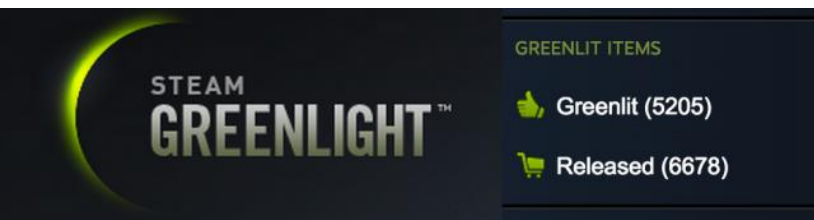
独立游戏危机？



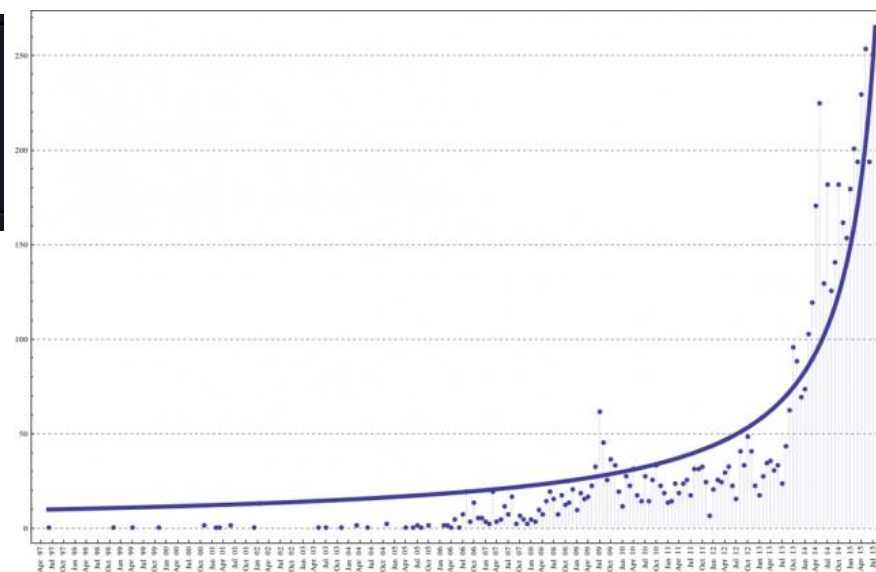
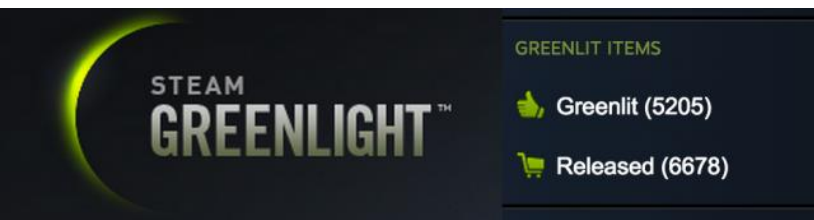
独立游戏危机？



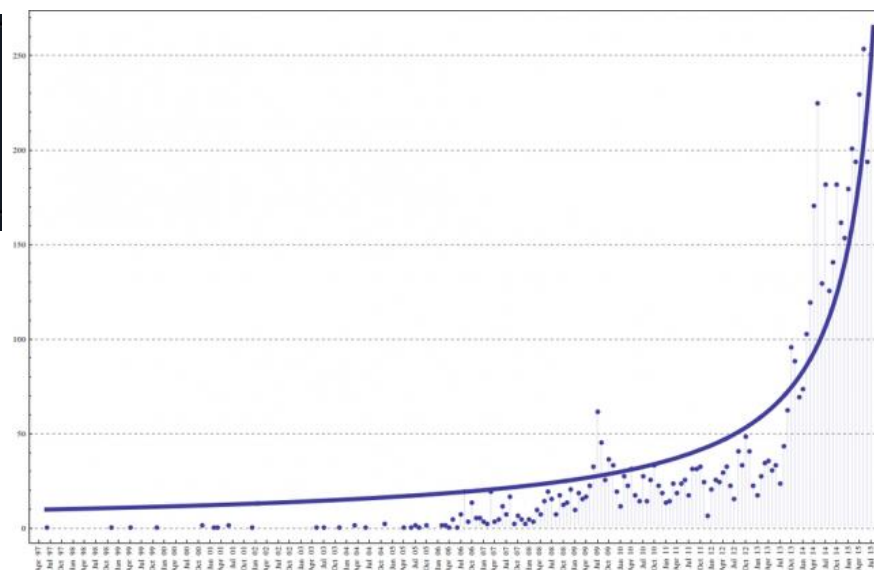
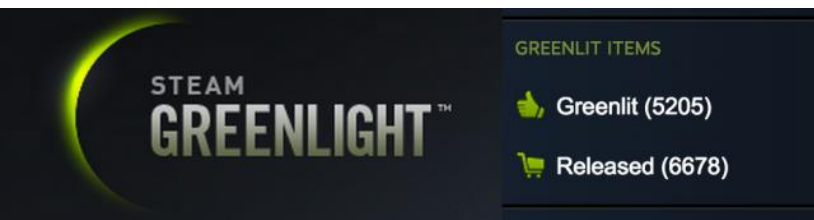
独立游戏危机？



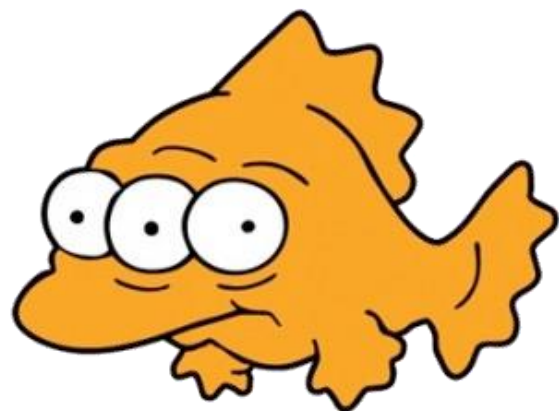
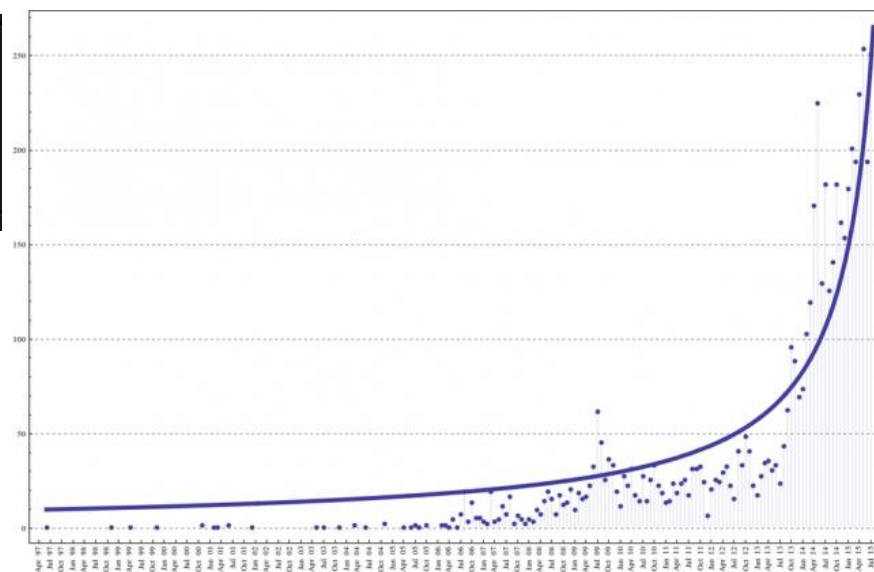
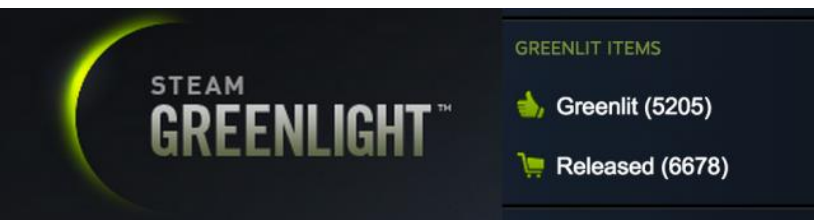
独立游戏危机？



独立游戏危机？



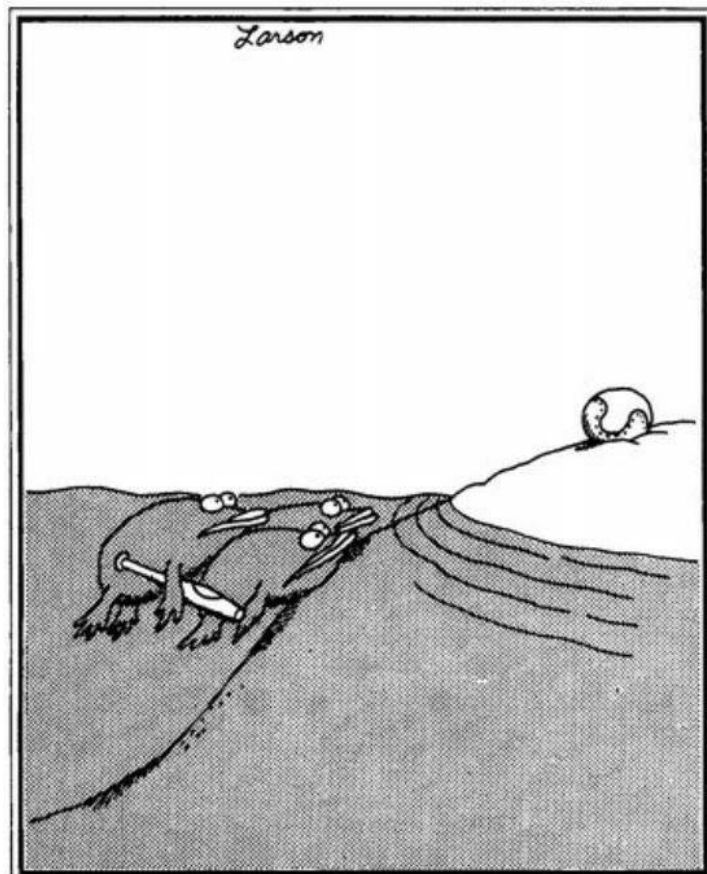
独立游戏危机？



为什么游戏有趣？

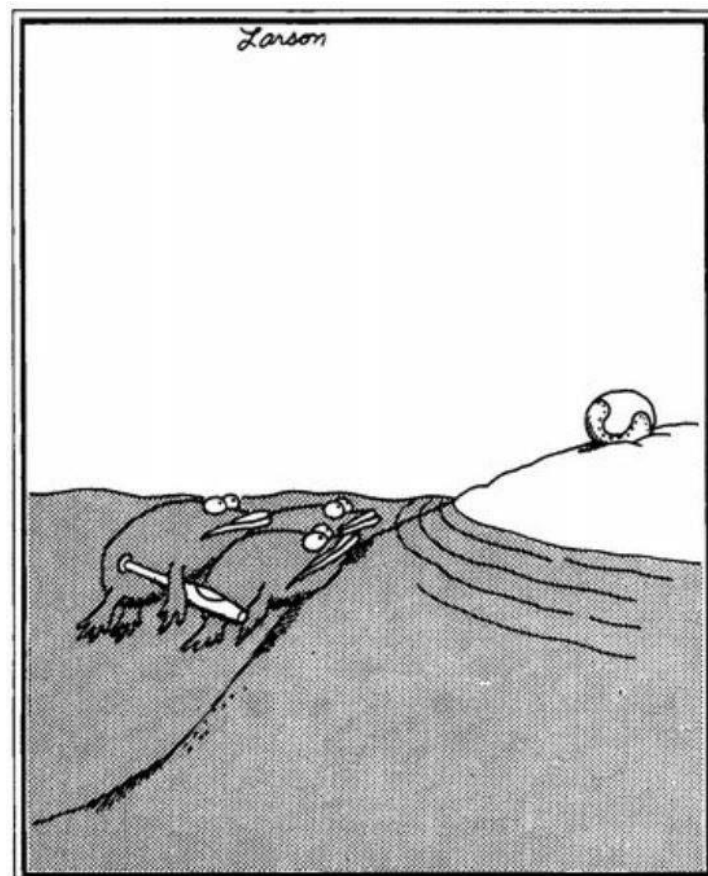


为什么游戏有趣？

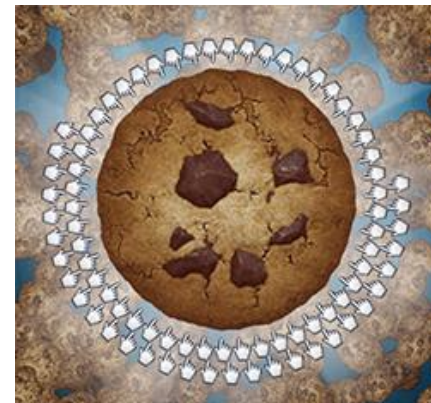


Great moments in evolution

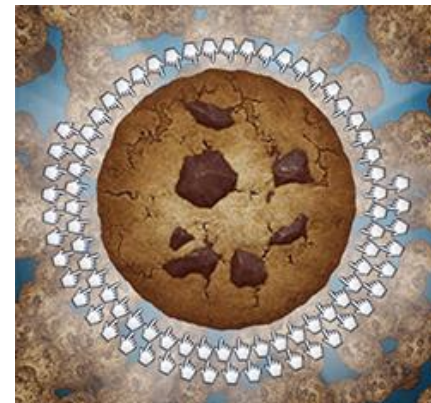
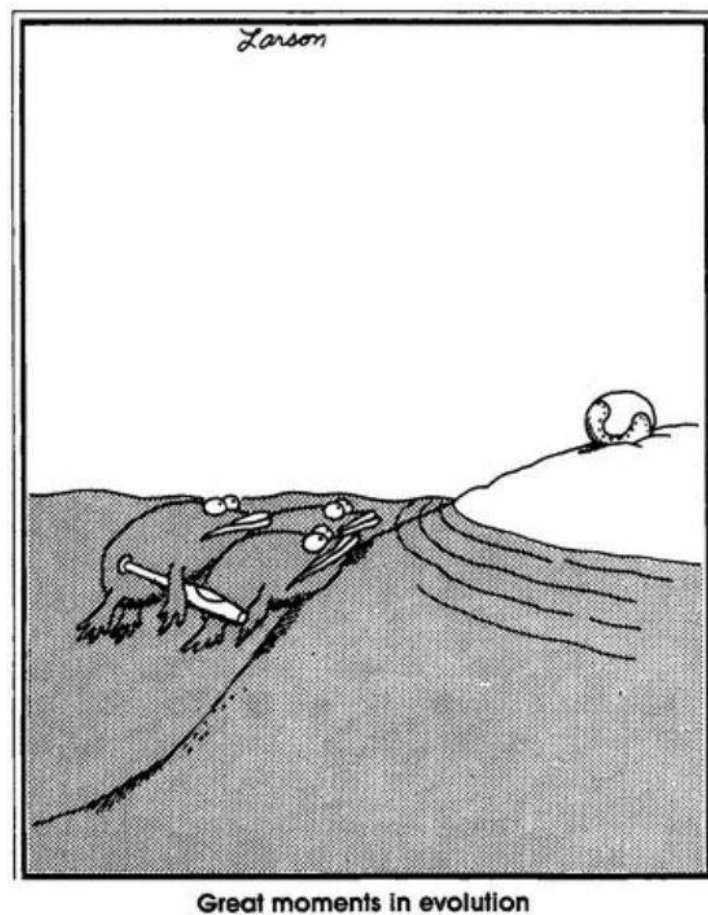
为什么游戏有趣？



Great moments in evolution



为什么游戏有趣？



其他技巧



总结



全职开发独立游戏不需要跟打仗一样！

谢谢！

Ryan Clark

<http://braceyourselfgames.com>

Twitter: @braceyourselfok