

页游大商业模式设计

陈默

墨麟科技CEO|CPO



GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER

SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19-21, 2014



5000W+



5000W+



10000W+



10000W+

游戏的本质是什么？

- 游戏是一根扁担，一边挑起乐趣，一边挑起盈利
 - 失去了可玩性，单讲商业模式是无意义的
 - 只有可玩性，没有商业模式的是福利，也不是游戏
 - 为了避免可玩性的消失与破坏，商业模式应该在立项时做



商业模式的前提是什么？

取时代浪潮之势

人无 我有 人有 我优 人优 我廉 人廉 我转

取行业市场之势

端游



页游



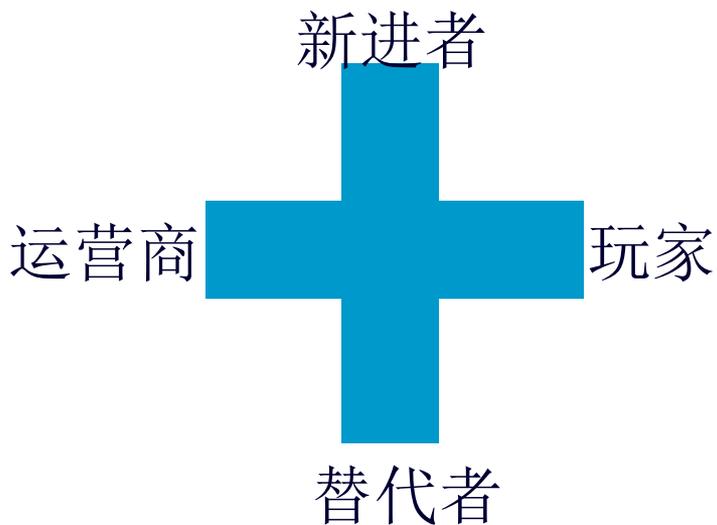
手游



取公司发展之势

一阶段创业期 二阶段发展期 三阶段稳定期 四阶段变革期

商业模式需要建立在竞争态势与创新之上



创新的风险与不创新的风险是一样高的

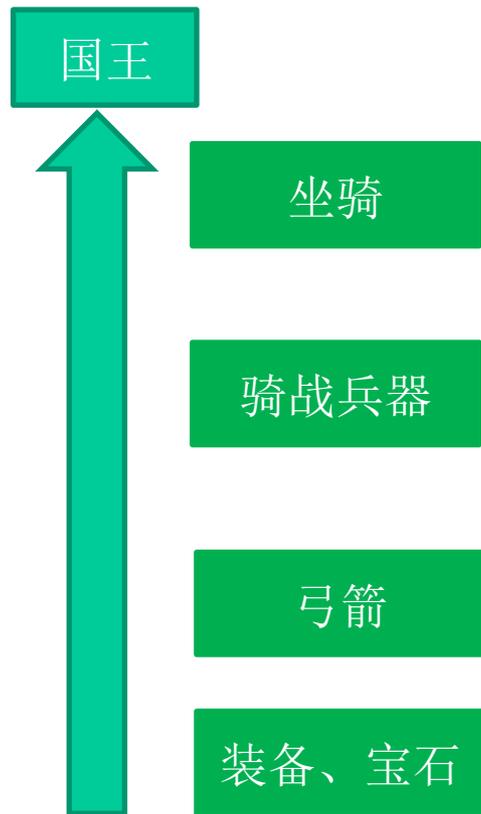
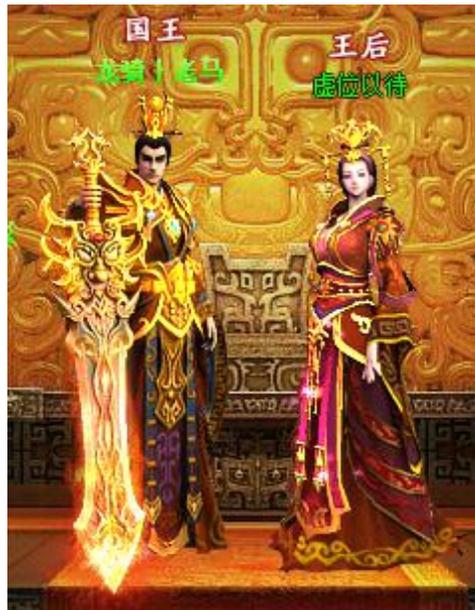
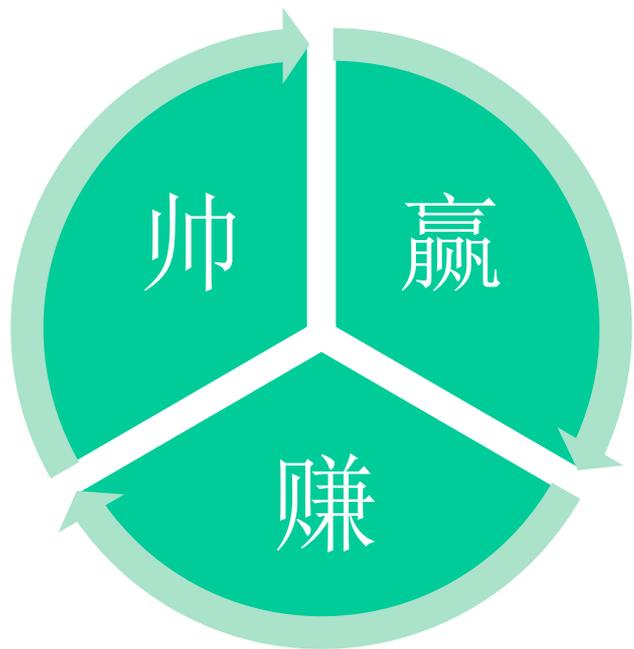
产品创新：

把贵的东西做便宜
把便宜的东西做免费

运营创新：

渠道创新：

商业模式需要忠实连接用户需求



商业模式需要产品架构科学



让商业模式爽得就像顺流直下

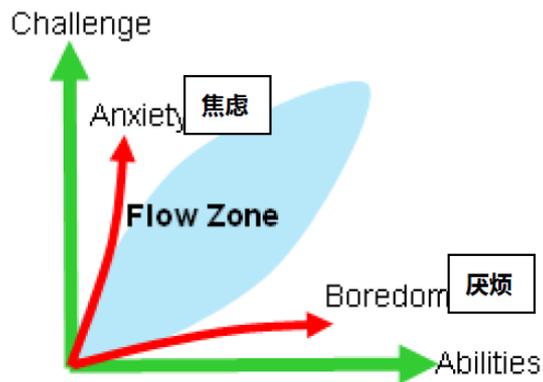
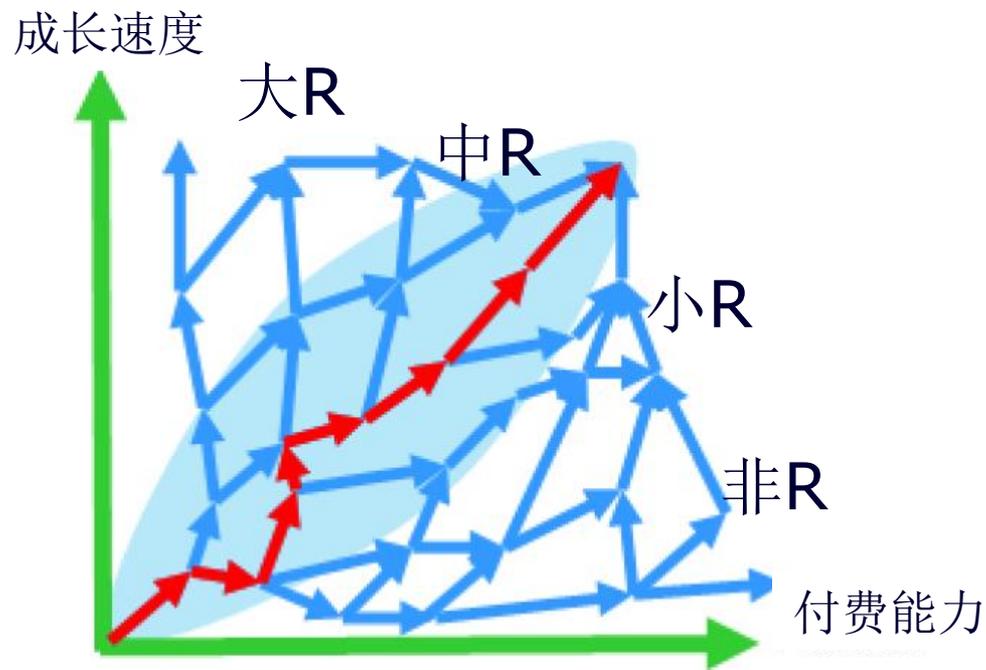


Figure 3 Player encounters psychic entropies

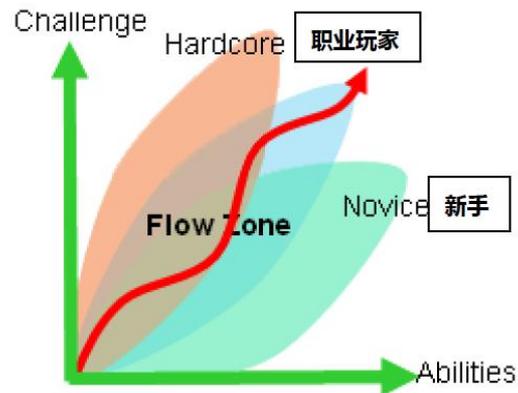


Figure 4 Different players and Flow Zones

刀塔传奇的付费心流

购买关卡次数



购买体力



购买金币



购买技能点



Q & A

chenmo@mokylin.com



勤奋 务实 简单 细致