

课程安排，请关注微信公众平台或者官方微博

编程语言： **Golang** 与 **html5**

编程工具： **Goland** 和 **HBuilder**

预计平均一周左右更新一或二节课程

授人以鱼，不如授人以渔。

大家好，

欢迎来到 字节教育 课程的学习

字节教育官网：www.ByteEdu.Com

腾讯课堂地址：Gopher.ke.qq.Com

技术交流群： 221 273 219

微信公众号： **Golang 语言社区**

微信服务号： **Golang 技术社区**

目录：

第一季 Go 语言基础、进阶、提高课	2
第九节 开发独立小游戏，学习者应掌握哪些知识	2
1、 独立开发游戏者具备的素质	2
2、 目前独立游戏开发的现状	2
3、 独立游戏开发者通过什么方式赚钱？	6
4、 微信公众平台及服务号	6

第一季 Go 语言基础、进阶、提高课

第九节 开发独立小游戏，学习者应掌握哪些知识

1、独立开发游戏者具备的素质

<1>. 学习的能力:

编程语言，前端 H5 就可以；后端 Go 语言。

<2>. 算法能力:

小游戏并不是很在意算法的，因为轻度，所以最负责的可能就是排行榜和寻路算法了。

<3>. 创意的能力:

游戏的玩法，不要抄来抄去；这个没有意义对于真正喜欢的游戏的开发者。

<4>. 美术的能力:

最好外包出去，美术是没有精力去做的。

<5>. 运维的能力:

是自己运营还是，找发行一起运营，这个可以看自己的选择了。

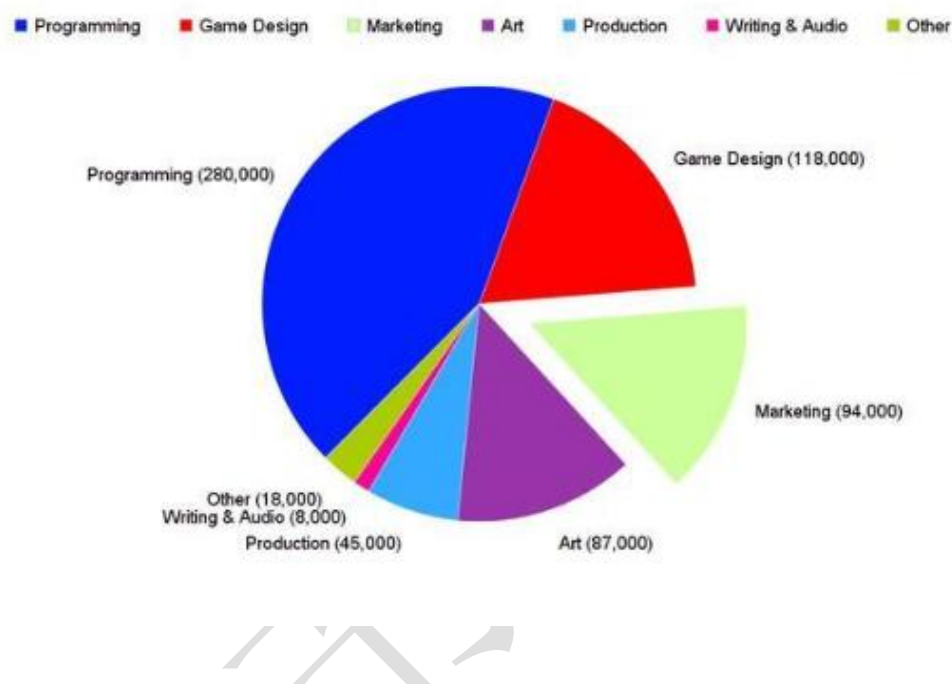
<6>. 客服的能力:

玩家的问题解答，这个游戏做大了，可以找人做了。

2、目前独立游戏开发的现状



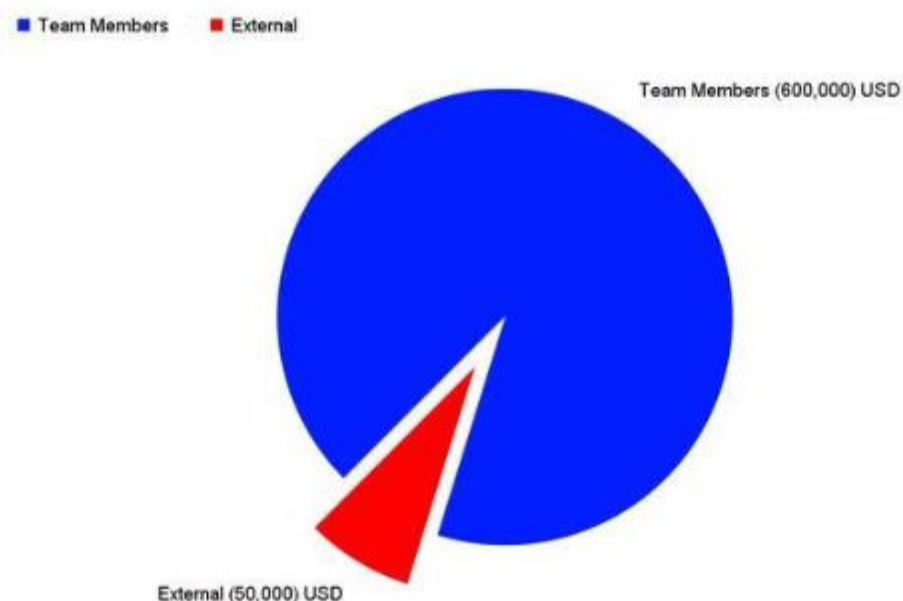
做游戏研发是昂贵的，它包括了很多个方面事情，而且单独一个人很难处理所有领域的工作量，所以通常独立开发商要么组建一个较大的团队，要么，就只能选择外包一部分工作量。在长达 40 个月的研究中，我们的总研发成本是 65 万美元，其中 15 个月是预发布期，另外 25 个月是处于 Early Access 阶段。很明显，随着完整版的发布，我们还要继续对游戏进行提高，做宣传，还会产生更多开支。



40 个月的研究成本 65 万美元，其中，编程 28 万美元、游戏设计 11.8 万美元、营销 9.4 万美元、美术 8.7 万美元、制作 4.5 万美元、剧情和音频 8000 美元，办公室和其他开支 1.8 万美元。

所以，做独立游戏研发一点都不便宜，但这些成本除了实际开销之外还包括了因为做项目而失去外包工作导致的损失。

大多数的成本实际上都是员工薪水开支，比如所有的编程、制作成本，大多数的游戏设计和美术成本以及大量的营销成本。当然，员工成本并不一定总是需要你付钱，如果能够找到愿意承担风险、为了盈利后分成的团队成员是最好的。



如上图所示，只有 5 万美元（占比 7.7%）是外部成本，如果我们的团队都无薪工作，那么三年半的时间里，只有这一小部分是必要的开销，另外，很多开支实际上是在我们进入 **Early Access** 阶段有了收入之后才产生的。

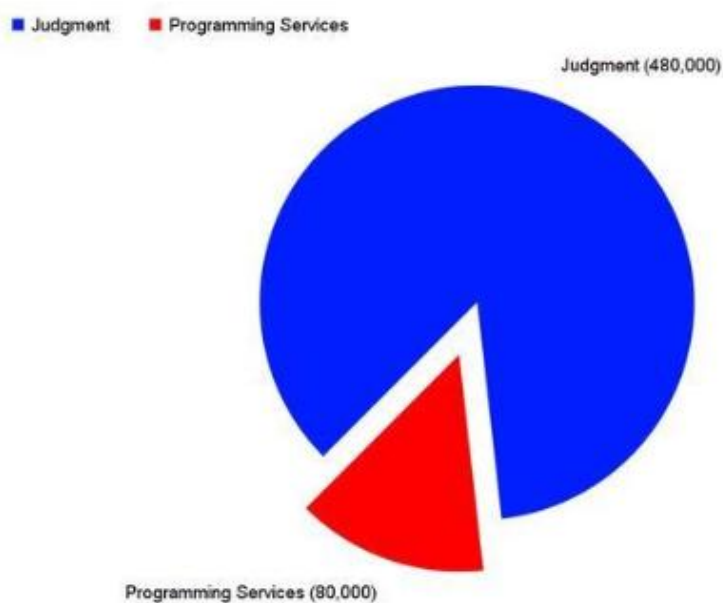
然而，按照我的经验来看，打造一个不拿薪水的团队是极其困难的，由于没有薪水，团队成员们会失去动力，导致工作环境的不稳定。我的建议是，如果有可能的话，最好是支付给团队成员一个合理的薪资水平，并且承诺利益分成，但这就意味着你的初始资金需要更高，或者早期拿到投资。我们的情况是，团队成员从一开始就有相对不错的薪水，而且还有一部分利润分成。

其他开支：和员工开支不同的是，通常有一些开支是你必须支付的，对我们而言，这包括音频制作、剧情写作、营销、软件和律师费这样的行政费用、会计费和公司注册成本等等。

营销成本包括了员工投入的时间以及外部成本，比如参会、付费广告、PR 公司以及咨询服务费等，稍后我会讲述其中的细节。

分成后净收入 48 万美元：少量亏损是值得的

在我们做《Judgement》的 40 个月期间，公司的总收入是 56 万美元。其中，我们在研发的第一年为其他公司提供编程服务获得了 8 万美元收入，另外的 48 万美元是游戏进入 **Early Access** 阶段之后的收入。8 万美元的收入是无论如何都没办法支撑到游戏发布的，在拿到收入之前，我们必须冒险把自己的资金投入进去，这些都是我之前很多年做网络安全程序积攒的家底。



48万美元是在应用商店抽成、信用卡手续费、增值税、退款和其他类似成本扣去之后的实际收入，玩家们实际消费的金额比这个数字高的多。



利润就很容易看出来，我们研发成本 65 万美元、收入 56 万美元，所以在预发行和 Early Access 期间，我们损失了 8 万美元。

考虑到这是我们的第一款游戏，除了资金之外，我们得到了非常宝贵的经验、声誉和业内人际关系，所以对这个结果是很满意的。然而我们的故事并没有结束，我们还有完整版发布等着我们，这意味着可以得到更多收入，而我们还计划继续为游戏推出新内容，所以就会产生额外的开支，按照我的预测，《Judgement》最终可以实现盈利。

3、独立游戏开发者通过什么方式赚钱？

- <1>. App store
 - <2>. Face book
 - <3>. Google play
 - <4>. 等等
-

4、微信公众平台及服务号



Golang 语言社区



Golang 技术社区