

说说我们的行业

严明超

目的

- 行业新人知识普及
- 行业老兵知识系统化
- 了解我们所处的市场环境

提纲

- 行业
 - 自上而下阐述捕鱼游戏行业
- 公司
 - 和游戏相关的公司
- 部门
 - 游戏公司的部门设置
- 岗位
 - 游戏研发部门常见的岗位
- 政府机构

一 行业

- 大文娱
- 游戏
- 电子游戏
- 网游
- 棋牌游戏
- 捕鱼游戏

一 行业 大文娱

- 电影/电视剧
 - 《最终幻想15：王者之剑》，《魔兽世界》
- IP (Intellectual Property) 知识产权
- 文学
 - 《三国机密》，《不朽凡人》
- 音乐
 - 《逆战》
- 动漫
- 直播
 - 斗鱼，虎牙
- 游戏

一 行业 大文娱 游戏

- 非电子游戏
 - 桌游
 - 撕名牌
 - 真心话大冒险
- 电子游戏
 - 出现于20世纪60年代末

一 行业-大文娱-游戏-电子游戏

- 单机

- PS4 《战神》
- Xbox 《战争机器》
- Switch 《塞尔达传说-旷野之息》
- Steam 《GTA5》

- 2000年6月-2014年1月 游戏机销售禁令

- 网游

一 行业-大文娱-游戏-电子游戏-网游

- Massive Multiplayer Online Role-PlayingGame (MMORPG)
 - 大型多人在线角色扮演游戏
 - 《魔兽世界》
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
 - 多人在线战术竞技游戏
 - 《王者荣耀》
- ...
- 棋牌游戏

一 行业-大文娱-游戏-电子游戏-网游-棋牌游戏

- 棋类
 - 《四国军棋》
- 牌类
 - 《欢乐斗地主》
 - 1998年 **鲍岳桥** 联众
 - 2000年 边锋四少 边锋
 - 2003年 QQ游戏大厅
- 捕鱼游戏

一 行业-大文娱-游戏-电子游戏-网游-棋牌游戏-捕鱼游戏

- 历史

- 起源 2009年2月 广西老K棋牌 《捕鱼达人之深海狩猎》
- 发扬光大 2011年 威趣游戏 PC版

- 原因

- 群众基础
- 不一把输光，能一把大赢
- 创新

二 游戏公司

- CP
- 渠道
- 发行
- 周边

二 游戏公司-CP

- Content Provider
- 乐动卓越 《我叫MT》
- 莉莉丝 《刀塔传奇》

二 游戏公司-渠道

- 360
- 腾讯
- 华为
- 小米
- 硬核联盟

二 游戏公司-发行

- 连接CP和渠道的中介
- CP公司老板有情怀
- 发行公司老板有关系

二 游戏公司-周边

- 游戏媒体
 - 游研社
 - 触乐
 - NGA
- 游戏公会/工作室
- 专项服务
 - 云测
 - UWA
 - 攻防

三 部门

- 运营
- 运维
- 推广
- 客服
- 风控
- 公关
- HR, 行政, 财务
- 研发

三 部门-运营

- 公众号运营

- 活动运营

三 部门-运维

- 机房
- IP分配
- CDN
- 防攻击

三 部门 - 推广

- 商务对接
- CPS (Cost Per Sale)
 - 按照流水分成
- CPA (Cost Per Action)
 - 按照玩家行为付费，行为可以是点击，注册，关注等
- CPM (Cost Per Mile)
 - 按照千人曝光付费

三 部门-客服

- 7*24*365
- 直接面向玩家

三 部门-风控

- 风险控制
- 规范玩家

三 部门-公关

- “黑公关”

- 公关黄金4小时

三 部门-HR， 行政， 财务

- 后勤部门

三 部门-研发

- 策划
- 程序
- 美术
- 测试

四 岗位-策划

- 技术已经不是壁垒
- 玩家驱动
- 规划思维

四 岗位-技术

- 逻辑驱动
 - 布尔逻辑和二进制数学
- 线形思维
 - 不愿意被打断工作
- 自豪感
 - 长期从事创造性工作并能亲自实现的人
- 执行力
 - 确定的事物有很高的执行力，无法确定的事物本能产生恐惧
 - 克服顽固性格的同时保持强大执行力的技术将会有极大的发展空间

四 岗位-美术

- 原画
 - 角色
 - 场景
- 模型
 - 角色
 - 动作
 - 场景
- 特效
- UI
- 音乐/音效

四 岗位-测试

- QC
 - 警察
- QA
 - 法官
- TDD
 - Test-Driven Development

五-政府机构

- 国家新闻出版广电总局
- 文化部
- 公安部

五-政府机构-国家新闻出版广电总局

- 软著
- 版号

五-政府机构-文化部

五-政府机构-公安部

谢谢！