



联系方式

电话/微信：18551356001

QQ：2316994664

**连接创作者、玩家与爱好者
让每一个人都可以参与独立游戏创作
构建独立创作新生态**

让每一个人都可以轻松参与独立游戏创作

www.indieclub.net



投资亮点

需求

创作者对于用户、工具、内容、服务体系都有巨大需求²；玩家、爱好者想以更低成本接触到更多独立游戏，他们不仅仅想超前试玩作品，更想通过和创作者交流互动参与的创作中来。

机会

国内单机市场增长巨大，消费者消费能力持续提升，出海市场规模已达3100亿¹；各大厂加持³，市场已进入一个史无前例的状态²；越来越多创作者涌入独立游戏行业，创作者对国内文创工具、内容、服务体系的需求日渐增高；更多玩家、爱好者开始关注独立游戏。

数据来源/参考源

- 1: 伽马数据《2019中国游戏产业年度报告》
- 2: 伽马数据《2019游戏产业趋势报告》
- 3: 腾讯GAD、网易游戏高校互动创作大赛、Taptap中国原创艺术精品游戏大赛

背景

国内消费升级持续进行¹；消费者不再只满足于低品质的游戏²；市场上没有可以连接创作者、爱好者和玩家的互动平台；腾讯等头部大厂加持独立文化内容创作³；中国文化战略是国家复兴的核心战略⁴。

蓝海

国内外尚未有人涉足打造面向独立游戏创作者、爱好者与玩家的交流互动平台、也没有人涉足文创创作工具、内容、服务体系的系统化完善；独立游戏创作者、爱好者与玩家虽然数量相对小众却是超高净值人群，消费力可观；独立游戏投资领域尚未被系统化开拓，大有可为。



4: 十九大报告

痛点分析

**创作者需要一个能让预商业化作品与玩家互动的前沿互动平台
获取有价值的互动与反馈，建立核心玩家基地。**

**市场匮乏
优质预商业化作品互动平台，
玩家与创作者间有着巨大隔阂，
严重拉高了开发、运营、宣发成本**



创乐坊

互动创作元宇宙

**玩家想在游戏创作中
有更多的参与感，
想要抢先试玩优质作品、
与创作者一同改进作品**



游戏创作4.0时代-玩家真正融入游戏创作

早期PC游戏时代（无互联网）

只有极少数玩家会通过邮件等有限的渠道反馈，创作者与玩家间互动有限，用户需求洞悉不清晰。

互联网创作时代

用户和创作者的关系变得密切起来，玩家真正有了参与感和高权重，就像小米《参与感》中提到那样，玩家真正成为了创作者的朋友，游戏的主人；他们真正可以影响到一个游戏了。



雅达利时代

创作者与玩家间基本无互动，游戏都是依靠销量数据模糊反馈的。由于不能洞悉玩家的真实需求，所以导致创作者不能真正制作玩家热爱的游戏，也就导致了雅达利大崩溃这样悲惨的结局

较早期PC游戏时代（有互联网和网游）

用户反馈渠道变多，反馈变多，但对游戏开发真正起到影响的较少，整体权重有限。



商业合作

创乐坊致力于为独立游戏行业提供一个优秀的文创社区，帮助中小企业以及独立游戏开发者寻找各类资源，我们与腾讯、心动、B站、吉比特、TapTap、热脉游戏、方块游戏、独游网、独立之光、GameCreator、图形起源、唤境引擎、ProjectGC、凉屋游戏、幻步游戏等知名企业多次合作。

合作过GWB游戏创作比赛、GameCreator 2021游戏创作比赛、独立之光2021CCG EXPO游戏展会、唤境激励计划、《益·游未尽》游戏开发大赛等活动，均在开发者和我们的相关社群获得了不错的反馈，目前还在计划与更多的品牌交流，持续为独立游戏开发者提供源源不断的资源接入。

关于 活动与比赛类 详见 > <https://creator.indieclub.net/t/Events-Competitions>
关于 投资与发行类 详见 > <https://creator.indieclub.net/t/Investment-Distribution>
关于 商业服务类 详见 > <https://creator.indieclub.net/t/BusinessService>



希望春笋计划

希望春笋计划是创乐坊针对独立游戏创作者推出的合作计划。

创乐坊将会提供与宣传、推广、社交媒体运营相关的指导和作品专属社区、游戏创作相关知识教育以及其他资源，而独立游戏创作者只需继续认真做好自己的游戏和在希望春笋计划的帮助下与玩家、爱好者交朋友。

希望春笋计划侧重于资源整合与交换，并不从中分成。

希望春笋计划成功帮助《江湖十一》《霓虹细胞》《超世界绿洲》《夜血：复仇之潮》等游戏产品获得优质行业资源，其中《江湖十一》已获得腾讯千万级投资，产品在去年2021年受邀参加了B站的游戏节，收获了不错的成绩。

目前有很多作品正在和投资发行机构进行洽谈，江湖十一是其中的代表。

关于 希望春笋计划 详见 > <https://hope.indieclub.net/>



大咖用户云集

《生死轮回》、《太吾绘卷》、《中国式家长》、《江湖十一》、《神奇生物学》、《军团》、《原石计划》、《回门》、《侠道游歌》、《星牢》等优质独立游戏团队入驻创乐坊。

知名RPG游戏创作平台Project1站长-静寂之夜、知名游戏媒体Gamker攻壳创始人-聂俊、GameraGame发行总监-政宗、《游戏龙虎报》记者-崇佐、Mew社区运营主管-李璐、《游戏机实用技术》责编-稀饭、《游戏原创力量》负责人-西尾、《游戏风云》责编-忠诚の小卡、B站独立游戏话题UP主-小小狸猫君、B站独立游戏话题UP主-独立菌儿、B站独立游戏话题UP主-小毛不在、B站独立游戏话题UP主-某大王 akaK1dD、B站独立游戏话题UP主-夜神说话、B站独立游戏话题UP主-lee哥的游戏开发加油站、知名b站玩家类up-独行侠lonerangerix、游戏开发者-AZGames等优质独立游戏行业从业人员现已入驻创乐坊并参与了我们举办的一些活动和比赛中，我们相信好的氛围能成为优质内容的土壤。



产品介绍

在线教育、知识共享平台

专业创作知识库

创作资产定制服务

创作资产销售平台

创作作品展示平台

职业平台

独立游戏交流互动社区



首页

知识库

学院

睇创易

集市

作品展示

求职

搜索

简体中文



发现与你志同道合的人，做喜欢的事儿，追随真实的自己！

每个人都可以是伟大的艺术家、创作者...祝你可以追随真实的自己！
创乐坊致力于成为数字时代的手工作坊，愿这儿能成为每一位文创创作者的“工匠之家”。

希望你可以在这里发现与你志同道合的人。祝你好运！

让我们一起加油，用好的作品带给大家更多色彩！笔芯❤️

在使用创乐坊前，请务必阅读> [创乐坊新手指南](#)

官方游戏创作者QQ群：649230574

官方文学创作者QQ群：1072247360

发布主题

最近回复

当前为正式版上线前的测试，体验可能并非最佳

全部主题

会员名录

排名

已关注

独立游戏 解放时刻：涅槃 美术资源前导预告片

长青 发布于 2020-08-24 17:33:24

闲聊 游戏 Unity

0 0 16

从游戏爱好者、玩家交流互动（交流独立游戏，建立起创作者与玩家之间的桥梁）到通过知识交流学习游戏创作技能（知识共享）到团队组建（职业平台）到文创创作经验分享（类似站酷的专业行业社区）到文创创作素材消费（资源商店）到组建公司（可与专业企业服务公司合作，也可以参考麦肯锡）到完成作品寻找投资、发行/运营方（面向创作者提供专业FA等服务，面向投资者提供第一手独家行业分析报告、创作者潜力/背景调查等，也可以使用这些第一方数据自行介入投资、发行、运营等，甚至可以在这方面参考YC模式）

盈利模式

知识共享

我们会提供开放的**知识共享环境**欢迎第三方内容创作者前来分享知识（**付费销售平台将抽成**）。

创作资产定制与销售

我们会提供开放的**创作资产销售环境**欢迎第三方内容创作者前来销售自己的内容（**平台抽成**），也会**组建自己的高品质制作团队**，做**创作资产定制**等服务。

职业平台

我们会提供开放的**创作职业市场**欢迎第三方前来发布职业信息。**广告推广、优质就业人员推荐**等服务需要**付费**，

创作者创业咨询、企业服务、孵化与投资

我们会为创作者创业提供**创业咨询、企业服务**（可能由合作伙伴提供）也会根据我们的**第一方独家数据和分析**对**优质团队（个人）**进行**孵化与投资**

文创行业独家第一方行情、数据分析、风控等服务

我们会为第三方（包含投资者）提供基于我们**独家第一方数据**实现的**文创行业第一方行情、数据分析、风控服务**，帮助您深入了解行业、创作者、背景，为您的**投资**等行为**降本增效、保驾护航**。



运营现状

我们现在采用小规模用户自发宣传注册制度，注重构建良好社区氛围，数据可能不美丽，但是未来可期



2w+

用户数



5000+

活跃人数



15%

消费大于或等于699元

人数比例



3h/Week

人均使用时长

用户画像

超高净值人群

文创内容创作者、爱好者、核心玩家消费能力高，他们视质量至上，更愿意买好的、买贵的。

超高消费频次

文创内容创作者、爱好者、核心玩家消费意愿高、频次更高，面对好的独立游戏相关的内容、工具、服务体系，他们更愿意用购买意愿和消费力去支持。

精英云集

(独立) 文创内容创作者中不乏有来自各大厂的人才和有着各种创新想法的人才，创乐坊能够通过独家数据进行分析，提供更专业精准的创作者报告，既可以帮助创作减轻创作压力，更可对帮助优质创作者完成早期投资收获百千倍投资回报。



对标产品

	Steam	知乎	Artstation
定位	PC端游戏销售与社交平台	专业知识互动平台	游戏美术知识互动平台
估值	约300亿美金	约50亿美金	约5亿美金
商业模式	通过提供游戏分销平台服务参与销售分成	通过构建知识互动平台参与知识产品销售分成	提供提供游戏美术知识互动平台参与教程、素材等内容销售分成
用户画像	对高品质游戏有较高要求的核心玩家群体，正版意识极高，付费意愿强，复购率高	用户知识讨论意愿高，愿为知识产品付费，活跃度高，粘性强	用户多为游戏美术从业人员，知识交流意愿强，付费积极性强，创作的内容质量高
特点	<ol style="list-style-type: none">1.在游戏销售与社交平台中是行业老大;2.在玩家群体中建立起了良好声誉;3.被大量创作者和玩家作为了优秀作品销售平台首选	<ol style="list-style-type: none">1.平台上有着大量知识内容;2.有着良好的知识互动氛围;3.是大量用户讨论知识的首选	<ol style="list-style-type: none">1.聚集了大量游戏美术大咖;2.为用户构建了良好知识互动氛围;3.用户活跃度高，粘性强



用户群体单一



商业模式传统



未聚焦独立游戏创作者和用户间关系的构建



营销模式

帮助更多创作者 低成本运作玩家互动社区

通过希望春笋等计划和服务
帮助更多创作者可以在更早期以更低成本在创作者、
玩家和爱好者之间建立其沟通的桥梁进而将创作者、
玩家和爱好者转化为创乐坊用户

持续发力预商业化 游戏互动社区服务

打造氛围良好的预商业化游戏社区，吸引更多创作者
与玩家入驻、裂变分享；构建特色预商业化作品基地，
成为更多创作者与玩家的首选。



在多平台发布有趣的 专业文创内容视频、文章等

通过小黑屋游戏创作幕后技术圆桌直播分享计划和
在b站、知乎、抖音等热门平台发布有趣的
专业文创内容视频、文章等吸引
对（独立）游戏创作感兴趣的玩家、爱好者和创作者

邀请行业大牛 分享硬核知识等内容

邀请行业内具有丰富经验和声誉的大牛来平台
参与到各种社区行为当中，扩充创作者们的知识储备，吸
引对（独立）游戏创作感兴趣的玩家、爱好者和创作者



团队

fancer

创始人

00后文化行业连续创业者，有团队管理经验，拿过投资
曾创办独立游戏团队
后发现文化行业创业痛点故创办睇迩科技，为文化创作者提供服务。

张锴

合伙人

江湖十一主创、唯乐屋CEO、前开能教育集团集团总经理、前EA Bioware工作室游戏制作人、UCL机械工程学士及硕士。文化行业资深从业人员、管理多家成功运作融资。江湖十一获腾讯千万级投资。

谭献彪

用户体验负责人

曾就业于安徽刀锋网络科技有限公司（工作四年半，负责前端业务），参与开发租号玩官网，M站，商户软件客户端，99173账号交易等网站开发

周哲文

运营负责人

成功对接广大创作者与机构，全权负责创乐坊平台各种商业合作、机构与创作者入驻、内容运营等，推动创乐坊社区建设。



Thanks

联系方式

电话/微信：18551356001

QQ：2316994664

让更多文创内容创作者看见光

www.indieclub.net

