

最新数字媒体技术丛书

吴 起 编 著



手机游戏 产业与产品

SHOUJI YOUXI
CHANYE YU CHANPIN



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

最新数字媒体技术丛书

手机游戏产业与产品

吴 起 编著

北京邮电大学出版社
· 北 京 ·

内 容 简 介

《手机游戏产业与产品》是一本专门针对手机单机游戏以及手机网游的基本概念、产业现状、业务策划、产品策划、发行模式、运营策略、文化评论等多方面进行深度分析和案例剖析的论著。适用于通信类、媒体类等和电信增值领域相关的专业的教学实践,也适合社会相关从业人员学习使用。

本书第1章为基础知识章节,从电子游戏的概念与发展简史入手,逐步进入手机游戏的概念、分类与类型的讲解。第2章为手机游戏的产业分析,重点对手机游戏的用户行为属性进行了产业综述。第3章重点讲解手机单机游戏的发行模式和运营策略。第4章通过对四个典型单机游戏案例的系统剖析,渗透了包括业务策划、产品策划、运营技巧、推广策略、管理规范、游戏评论在内的众多知识。第5章是手机网游专题,从手机网游的产业现状和管理规范开始讲起,通过对两个典型案例的剖析,从网游商业模式、收费方式、营销策略到文化剖析、经济学社会学解读、游戏性比较等各个方面,系统地学习了有关手机网游的知识。本书理论联系案例,无论对高等院校相关课程的教学实践,还是对具体企业的运营营销指导,都起到了一定的理论指导或启发的作用。

图书在版编目(CIP)数据

手机游戏产业与产品/吴起编著. --北京:北京邮电大学出版社,2010.2

ISBN 978-7-5635-2101-2

I. ①手… II. ①吴… III. ①移动通信—携带电话机—游戏—产业—中国 IV. ①F426.6

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 017174 号

书 名: 手机游戏产业与产品

作 者: 吴 起

责任编辑: 赵玉山

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号(邮编:100876)

发 行 部: 电话: 62282185 传真: 62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京源海印刷有限责任公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 13

字 数: 320 千字

印 数: 1—3 000 册

版 次: 2010 年 2 月第 1 版 2010 年 2 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5635-2101-2

定 价: 26.00 元

• 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 •

前言

《手机游戏产业与产品》是一本专门针对手机单机游戏以及手机网游的基本概念、产业现状、业务策划、产品策划、发行模式、运营策略、文化评论等多方面进行深度分析和案例剖析的论著。第1章为基础知识章节，从电子游戏的概念与发展简史入手，逐步进入手机游戏的概念、分类与类型的讲解。第2章为手机游戏的产业分析，重点对手机游戏的用户行为属性进行了产业综述。第3章重点讲解手机单机游戏的发行模式和运营策略。第4章通过对四个典型单机游戏案例的系统剖析，渗透了包括业务策划、产品策划、运营技巧、推广策略、管理规范、游戏评论在内的众多知识。第5章是手机网游专题，从手机网游的产业现状和管理规范开始讲起，通过对两个典型案例的剖析，从网游商业模式、收费方式、营销策略到文化剖析、经济学社会学解读、游戏性比较等各个方面，系统地学习了有关手机网游的知识。

本书中涉及的不少案例剖析，都来自于笔者亲自管理或操作的项目；其中有一些精彩的业务策划或创意设计，来自这些项目小组的成员。比如，《投名状》手机游戏的游戏策划和市场分析报告、《手机大航海》的游戏介绍，来自数字鱼南京分公司，具体执笔人是王飞。《成为大明星 Rain》的业务策划，来自原数字鱼北京分公司的秦鹏，而产品策划来自北京传龙公司。手机网游《神话之宠物情缘》的资料来自数字鱼南京分公司以及北京分公司的网游运营部。手机单机游戏通用下载平台的运营分析来自数字鱼北京分公司的宋海龙。手机游戏 PK 赛运营分析来自原数字鱼广州分公司的钟明艺。《粉红救兵》及其续篇的产品策划来自金吉乐公司。感谢本书中剖析的大部分案例的知识产权所有者——深圳市数字鱼通信信息技术有限公司。

还要特别感谢的是艾瑞咨询联合当乐网调研并发布的权威产业报告——《2008 年中国手机游戏用户行为调研报告》，以及艾瑞咨询发布的《中国网页游戏行业研究报告 2007—2008 年》。尤其是前一份报告，本书中引用了其中不少重量级的数据调查，作为一些产业分析以及游戏评论的市场数据来源，可谓获益匪浅。

此外，本书中的一些章节，在讲解手机游戏相关管理规范的时候，部分引用了中国移动颁布的相关条例或规定，包括《手机网游暂行管理流程

(20080711)》、《游戏频道暂行管理规范 V2.0 (080714)》等。

最后还要感谢来自互联网上的不少精彩游戏评论或游戏理论文章给我的启发。本书中《手机大航海》部分的游戏评论，引用了其中一些精彩的文章，包括邵德海的三篇文章：《征途启示录——论网络游戏公司的社会责任和历史机遇》、《虚拟物品交易完全可以成为正当职业》、《2008年网络游戏产业发展预测》，曹筠武、张春蔚、王轶庶合写的《系统》，阿飞的《网络游戏还要被社会误读多久》，Gthief的《如何在网络游戏中运用经济学》，iamzealotwang的《网络游戏中的经济学》，Lost Garden的《Game Genre Lifecycle》以及“a9vg电玩部落社区论坛”的游戏理论文章《游戏进化论：游戏门类变迁的过程及其影响》，等等。还要感谢李营、吴伯雄、游春兰、林茹等人给予的大力支持和帮助。没有他们的帮助，就没有本书的诞生。

作 者

目 录

第 1 章 电子游戏与手机游戏概论	(1)
1.1 电子游戏概论	(1)
1.2 电子游戏发展简史	(1)
1.3 电子游戏的分类与类型	(3)
1.3.1 电子游戏的分类	(3)
1.3.2 电子游戏的类型	(4)
1.4 手机游戏的相关概念	(5)
1.5 手机游戏的分类	(5)
1.6 手机游戏行为目的细分及类型	(9)
第 2 章 手机游戏的产业现状	(10)
2.1 中国移动互联网产业现状综述	(10)
2.2 3G 终端使用产业展望.....	(12)
2.3 手机游戏产业现状综述	(15)
2.4 手机游戏用户属性分析	(17)
第 3 章 手机单机游戏运营分析	(23)
3.1 手机单机游戏的开发流程	(23)
3.2 手机单机游戏的发行模式	(23)
3.3 “准网络互动”类手机游戏运营详解	(29)
3.3.1 手机游戏 PK 赛网站数据	(29)
3.3.2 手机游戏 PK 赛网站数据分析	(30)
3.3.3 手机游戏 PK 赛运营分析	(32)
3.3.4 结论	(33)
3.4 通用下载平台“位置营销”分析	(33)
3.4.1 精品类	(33)
3.4.2 角色类	(35)
3.4.3 体育类	(36)
3.4.4 动作类	(37)
3.4.5 冒险类	(39)
3.4.6 格斗类	(40)

3.4.7	射击类	(41)
3.4.8	综合分析	(42)
3.5	移动梦网“游戏频道”详解	(42)
3.5.1	“推荐”栏目业务管理规范	(42)
3.5.2	“新品”栏目业务管理规范	(45)
3.5.3	“热门”栏目业务管理规范	(45)
3.5.4	“网游”栏目管理规范	(46)
3.5.5	“图文游戏”栏目业务管理规范	(47)
3.5.6	“品牌专区”栏目业务管理规范	(48)
3.5.7	“游戏业务包”栏目业务管理规范	(49)
3.5.8	“五星游戏下载”栏目业务管理规范	(53)
3.5.9	“事件营销”栏目业务管理规范	(54)
3.5.10	“分层分级推荐位”栏目业务管理规范	(54)
3.5.11	“分类导航”栏目业务管理规范	(55)
3.5.12	“搜索”栏目业务管理规范	(56)
3.5.13	“活动专区”栏目业务管理规范	(57)
3.5.14	“互动专区”栏目内容说明	(58)
第4章	手机单机游戏典型案例剖析	(61)
4.1	《梦幻西游》：手机动作游戏综合评论	(61)
4.1.1	《梦幻西游》游戏介绍	(61)
4.1.2	《梦幻西游》的“动作指数”分析	(63)
4.1.3	《梦幻西游》的“人性指数”分析	(65)
4.2	《成为大明星 Rain》：手机养成游戏综合剖析	(70)
4.2.1	Rain 的粉丝调查	(70)
4.2.2	游戏可行性分析	(72)
4.2.3	游戏的业务策划	(73)
4.2.4	游戏的产品策划	(75)
4.2.5	《成为大明星 Rain》游戏评论	(96)
4.3	《头名录》：电影改编类手机游戏综合剖析	(100)
4.3.1	电影大片改编手机游戏市场调研分析	(100)
4.3.2	《头名录》手机游戏产品策划	(107)
4.3.3	手机游戏与电影大片的整合营销	(118)
4.4	《粉红救兵》：明星改编类手机游戏综合剖析	(122)
4.4.1	游戏项目背景	(122)
4.4.2	游戏简介	(123)
4.4.3	营销亮点	(128)
4.4.4	关于“续篇”	(129)

第5章 手机网游运营及典型案例剖析	(130)
5.1 手机网游产业现状综述	(130)
5.1.1 中国手机游戏用户上网行为分析	(131)
5.1.2 手机网游用户行为习惯市场调查	(135)
5.2 中国移动网游平台业务上线评估解读	(142)
5.2.1 评估工作流程	(142)
5.2.2 专家评审评估标准	(144)
5.2.3 复核会	(145)
5.2.4 业务评估管理	(145)
5.3 《神话之宠物情缘》：中国古典题材手机网游典型案例剖析	(145)
5.3.1 《神话之宠物情缘》游戏综合介绍	(145)
5.3.2 手机网游《神话之宠物情缘》营销解析	(155)
5.3.3 手机网游《神话之宠物情缘》的商品购买流程	(159)
5.3.4 “第三季”手机网游何去何从？ ——从《神话之宠物情缘》的发展历程谈起	(161)
5.4 《手机大航海》：欧美题材手机网游典型案例剖析	(168)
5.4.1 《手机大航海》游戏概述	(168)
5.4.2 《手机大航海》游戏亮点	(169)
5.4.3 游戏主要界面设定与地图设定	(171)
5.4.4 城市地图设定	(174)
5.4.5 游戏各国角色风格设定	(174)
5.4.6 《手机大航海》的游戏文化与游戏性	(177)

第 1 章

电子游戏与手机游戏概论



1.1 电子游戏概论

电子游戏(Electronic games),又称视频游戏(Video games)或电玩游戏(简称电玩),是指人通过电子设备(如计算机、游戏机等)进行游戏的一种娱乐方式。电子游戏必须通过显示屏作为游戏的显示界面。

在电子游戏的形成和发展过程中,游戏软件与游戏机始终一起发展。许多电子游戏都是从传统游戏中继承来的,其中图版游戏对电子游戏的发展产生了很大的作用,而目前仿真度极高的视像游戏已经成为主流游戏。许多人认为,电子游戏已经不单单是一种娱乐,而是成为了一种文化现象。有人将电子游戏视为一种艺术,也有人认为它对社会产生了不良影响,尤其是对青少年的身心健康有害。但是,现在电子游戏已经成为了人们生活中常用的一种娱乐方式。

电子游戏的特征主要有两个。其一是互动性,也就是游戏中人与机器之间产生的一种关系。其二是模拟性,也就是游戏对现实世界或思维世界的模拟。



1.2 电子游戏发展简史

第一款电子游戏于 1952 年面世,是一款只有三个关卡的游戏。游戏平台是真空管计算机,当时现代计算机也只是刚面世不足十年。

第二款游戏是于 1958 年发行的一款网球游戏——《双人网球》(Tennis For Two)。

1961 年,游戏《超级大战》诞生了。这款游戏可以算是现在所有竖版飞行游戏的始祖。

20 世纪 60 年代末,“街机”隆重登场了,发行商是日本的世嘉游戏。

20 世纪 70 年代初,电子游戏出现重大发展。一方面是街机终于走向商业化。而另一方面,家用机也浮出水面,开发商是老牌电子游戏开发商——Atari。Atari 最终卖出十万部家用机。这些都极大地促进了游戏产业的高速发展。

20 世纪 70 年代中期,第一款文字类游戏出现。

20 世纪 70 年代晚期,日本的另一大厂商 Taito 也加入游戏行业的市场,推出了经典游戏——《太空侵略者》。

20 世纪 80 年代初,一系列经典游戏相继发行。首先 namco 推出《食鬼》,接着 zork 推出《创世纪》,任天堂也推出《大金刚》(Donkey Kong)。其他电器大厂如飞利浦和 IBM 也于此时加入电子游戏行业。而今天首屈一指的游戏厂商 EA 也在此时成立。

20 世纪 80 年代中期,Atari、世嘉及任天堂将战场转移到家用游戏机硬件上,同时推出新款家用游戏机。

20 世纪 80 年代末期是电子游戏行业的转折点。计算机由于得到显卡的强大支持,开始渐渐崛起。而任天堂推出 gameboy 掌上游戏机,则打开了掌上游戏的无限发展空间。

进入 20 世纪 90 年代,家用游戏机已经占据了约 80% 的游戏市场。任天堂发行超级任天堂,世嘉也宣言将会在不久将推出次世代家用机,吸引了大众的焦点。街机方面,capcom 推出街头霸王,为街机争回喘息的机会。而同时,随着奔腾 pentium 芯片的面世,计算机也有了翻天覆地的改变。中国也于这个时期开始自行开发计算机游戏,《仙剑奇侠传》、《炎龙骑士团》、《神奇传说》等经典中文游戏相继推出。

20 世纪 90 年代中期,次世代游戏机横空出世。世嘉和索尼分别发表 Saturn 及 Playstation,任天堂的垄断被打破了,它在两年后才推出 N64 进行反击。计算机游戏方面,微软开发了 Windows 95 系统,为计算机带来了新界面,令计算机游戏从此可在一个更方便的界面运行。

20 世纪 90 年代末期,家用游戏形成三足并立的局面。N64 原本在机能上远胜另外两款家用机,不过其插带式游戏模式,使 N64 丧失了大量玩家。为求改变市场局面,世嘉公司最先推出新款家用机——Dreamcast。到了这个时候,计算机游戏及家用机游戏已经正式分家。正当各款家用游戏机争持不下的时候,由于微软的 Windows 系统几乎已经垄断了所有家用计算机的市场,因此计算机游戏也在这时候有了举足轻重的进步。经典大作《模拟人生》、《无尽的任务》、《暗黑破坏神》陆续在计算机平台上登场。

进入 2000 年,索尼率先向世嘉还击,推出 Playstation 的家用游戏机。而到了 2001 年,任天堂也推出新机种——Gamecube。同年,微软进军电子游戏业,发行了首部家用游戏机——xBox。至此,电子游戏混战由“三国”变成“四国”。不过,21 世纪早期的家用游戏机大战,最终由索尼高姿态胜出——至今索尼已经卖出超过九百万部家用游戏机。论机能,除了 xBox 拥有明显的优势外,其他三强不分伯仲。不过由于索尼依靠着多个游戏内容开发商,所以全球火爆的大作《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》都选择着陆在索尼的主机 PS2 上发行,使得 PS2 在第二次家用机大战中获胜。

与此同时,计算机游戏再次出现类型划分,分为单机版游戏和网络游戏两种。单机版游戏自 2002 年开始,Maxis 发行的《模拟人生》已经连续称霸了计算机游戏榜多年。而网络游戏则被认为是最具发展潜力的产业,尤其是在中国大陆。原因是拥有计算机并能连上互联网的人,远比拥有家用游戏机的人多。台湾游戏《金庸群侠传》及韩国游戏《仙境传说》均引发了热潮。

21 世纪中期,网络游戏由于其一直为人垢病的“外挂”问题,使其发展停滞不前,只有暴雪的《魔兽世界》能一枝独秀。而掌上游戏机市场则开始了另一场较量,雄霸了掌上游戏机市场近 15 年的任天堂,受到了索尼新机 PSP 的正面冲击。而任天堂也不甘示弱,在 GBA 后,完全放弃 GB 系统,推出最新主机 NDS 来迎战 PSP。

2006 年,家用游戏机市场再起风云,第三次家用游戏机大战揭幕。世嘉终于退出了家

用机硬件的战场,回归到游戏开发上。在第三次家用游戏机大战中,微软首先做出反应,推出了 xBox360,以强劲的计算机主板作支持,在电子运算上远超其他两强。索尼则推出了 PS3,在 PS3 上创新地使用了蓝光光盘,不过至今新硬件的使用也未为索尼带来任何优势,反而由于蓝光的游戏开发成本高昂,令不少大厂家退出索尼的平台。任天堂则推出 Wii,由于之前多部主机(包括 N64、gamecube)的失利,使得任天堂没有足够的研发资金;这也使得 Wii 在机能上远逊于前面提到的 Xbox 360 以及 PS3。不过任天堂以创意补救,以真实互动为卖点,依然赢得了不少玩家的青睐。

到了 21 世纪初的今天,三款家用游戏机各有长短,第三次家用机大战仍未分出胜负。计算机游戏方面,依然是《模拟人生》和《魔兽世界》等经典游戏大作的天下。而网络游戏则如雨后春笋大量涌现,大量粗制滥造的网络游戏充斥市面,也引起了国家主管部门的高度重视并多次颁布新的法律规范对未成年人身心健康进行保护。值得关注的还有一点,以 2003 年中国移动百宝箱正式运营为标志的手机游戏的崛起,在 21 世纪初的今天有了实质性的进展。随着智能手机普及、手机屏幕和性能突飞猛进、3G 网络环境的到来,手机单机游戏以及手机网游开始进入更多用户的手机。而当移动通信设备和手机游戏结合到一起的时候,一场新的掌上游戏的革命才刚刚拉开序幕。



1.3 电子游戏的分类与类型

1.3.1 电子游戏的分类

如果按照环境设备划分,电子游戏可以分为:街机游戏、电视游戏、计算机游戏、便携游戏(包括:掌上游戏机或移动电话)。

如果按照使用人数划分,电子游戏可以分为:单人游戏、双人游戏和多人游戏(特指单机多人而非网游)。

如果按照社会性划分,电子游戏可以分为:单机游戏(单人或多人玩同一台游戏设备,不强调社会性)以及网络游戏(多人多设备互联网上同玩,强调网络社会性)。

这里着重讲解一下“按环境设备划分”的电子游戏分类。

街机也称为大型投币电玩(Arcade),即流行于街头的商用游戏机,以此名称别于个人计算机和家用游戏机。街机又可分类为纯粹提供娱乐的娱乐用机台与会提供奖品的有奖机台。著名的街机包括 Capcom CPS-1、Capcom CPS-2、SNK Neo-Geo、Sega Naomi 等。而特殊街机则包括抽奖、吊玩具、赌博型游戏机。在台湾被称为赌博电玩。由于各国政府的管理不一样,有的合法,有的为非法。这种街机的游戏内容,以机会取得报酬为主。代表的游戏有扑克、宾果游戏机、麻雀游戏等。

家用游戏机(或称家用主机)是用于电视的游戏机,亚洲以外称电视游乐器(Game Console)。这主要与计算机游戏(PC GAME)相区别。运行于家用主机的游戏常称为电视游戏(TV GAME)。任天堂的“红白机”被公认是最成功的第一个商业游戏机。部分家用游戏机玩家认为,游戏机游戏比计算机游戏更有可玩性。游戏机一开始就是封闭平台,各公司独自设计,可用为游戏开发的 GPU 等专门加速硬件,无须遵守开放性计算机标准,因此游戏运

算力通常会超过个人计算机。常见的家用游戏机包括:

任天堂(Nintendo)系列——

- FC(Family Computer)Famicom
- SFC(Super Family Computer)Super Famicom
- Nintendo Virtual Boy (Nintendo VB)
- N64(Nintendo 64)
- Wii

索尼(Sony)系列——

- PS(PlayStation)
- PS2(PlayStation2)
- PS3(PlayStation3)

微软(Microsoft)系列——

- Xbox
- Xbox360

世嘉(SEGA)系列——

- MD(Mega Drive)
- SS(SEGA Saturn)
- DC (DreamCast)

日本电气(NEC)& 哈德森(Hudson)系列——

- PC Engine

松下(Panasonic)& 飞利浦(Philips)系列——

- 3DO
- SNK
- Neo Geo CD

掌上游戏机(Handheld game console)是便携的游戏机。20 世纪 80 年代后,个人的行动化设备开始流行,各公司开发了可携带游戏机。最早的掌上游戏机叫做 GAME WATCH,软件使用只读 ROM,无法更换。第一个可以替换游戏的掌机出现在 1979 年,但成功的首个商业掌上游戏机主机仍是任天堂的 GB。目前流行的掌机为任天堂 GBA 和 NDS、索尼的 PlayStation Portable(又称 PSP)。

1.3.2 电子游戏的类型

电子游戏传统上按内容来划分,可分为以下常见的游戏类型——

1. 角色扮演游戏,RPG(Role Playing Game)
 - a) 动作角色扮演游戏,ARPG(Action RPG)
 - b) 策略角色扮演游戏,SRPG(Strategy RPG)
2. 冒险游戏,AVG(Adventure Game)
动作冒险游戏,AAVG(Action Adventure Game)
3. 动作游戏,ACT(Action Game)
4. 格斗游戏,FTG(FightTing Game)

- 模拟格斗类游戏, SFTG(Simulation FTG)
5. 射击游戏, STG(Shooting Game)
- a) 第一人称射击游戏, FPS(First Person Shooting)
 - b) 卷轴射击游戏
 - c) 3D 射击游戏
6. 策略游戏
- a) 即时战略游戏, RTS(Real-Time Strategy)
 - b) 即时战术游戏, RTM(Real-Time Military)
 - c) 回合制策略游戏
 - d) 半回合制策略游戏
 - e) 战棋游戏
7. 竞速游戏, RAC(Race Game)
8. 模拟游戏, SLG(SimuLation Game)
9. 养成游戏, EDU(Education)
10. 体育游戏, SPT(SPorT)
11. 益智游戏, PUZ(Puzzle)
12. 桌面游戏, TAB(TABLE)



1.4 手机游戏的相关概念

游戏是我们心灵生活的戏剧模式,给各种具体的紧张情绪提供发泄的机会。它们是集体的通俗艺术形式,具有严格的程式。

所谓手机游戏,顾名思义,就是指用户利用随身携带并具有广域无线网络联机功能(GPRS 或 CDMA)的移动终端设备(手机),随时随地进行的游戏。在进行手机游戏一系列关于产品及运营的讲解之前,有必要对相关的概念进行准确的定义与理解。

手机单机游戏是指未连接无线互联网,只能供单个用户使用的游戏,包括用户可以通过无线蓝牙等进行联机对战类的游戏。

手机网络游戏是基于无线互联网,可供多人同时参与的手机游戏类型,目前细分类别主要有 WAP 网络游戏与客户端网络游戏。

WAP 网络游戏是指手机网页游戏,用户无须下载和安装客户端程序,只需通过手机浏览器进行的一种手机网游形式。

客户端网络游戏是指用户手机需支持 Java 扩展并需下载及安装客户端而进行的手机网游形式,其具体模式与单机游戏类似。



1.5 手机游戏的分类

随着科技的发展,现在手机的功能越来越多,越来越强大。而手机游戏也远远超过初期

“俄罗斯方块”、“贪吃蛇”之类画面简陋、规则简单的游戏,进而发展到了可以和掌上游戏机媲美、具有很强的娱乐性和交互性的复杂形态。

手机游戏可以根据游戏本身的不同,分成文字类游戏和图形类游戏两种。文字类游戏是以文字交换为游戏形式的游戏。这种游戏一般都是通过玩家按照游戏本身发给您的手机的提示,来回复相应信息进行的游戏。举一个简单的例子,曾经很知名的短信游戏“虚拟宠物”就是典型的文字类游戏。在游戏中,游戏服务商会给您一些短信提示。比如服务商可能会给你发送如下短信——“您的宠物饥饿度:70,饥渴度:20,疲劳度:20,喂食请回复内容为数字‘1’的信息,喂水请回复内容为数字‘2’的信息,休息请回复数字‘3’……”那么,您回复数字“1”之后,游戏会给您回一个信息“您的宠物已经喂食完毕,您的宠物的饥饿度变为20”,依此类推,您便可以通过手机短信的方法来进行游戏了。由于短信游戏的整个游戏过程都是通过文字来表达,造成短信游戏的娱乐性较差;但是短信游戏却是兼容性最好的手机游戏之一,同时,这种游戏具备开发周期短的优势。比如针对即将上映的电影大片,开发其同剧情的 KJava 版本的手机游戏,时间往往来不及;但如果改编一个短信游戏,则可以在几天时间内轻松搞定。

如图 1-1 所示就是电影《黄石的孩子》的短信互动小游戏。参与的玩家可以扮演电影中的角色,通过短信上下行的互动,选择正确的行走路线,完成剧情的手机版体验。《黄石的孩子》讲述的故事发生在第二次世界大战的中国战场。1937 年,来自英国的记者乔治·何克目睹了日寇在南京地区进行的残忍的大屠杀,为了告诉世界战争的真相,他深入战地进行报道,被日军俘虏。西点军校毕业的新四军杰克·陈救了何克,但两人双双受伤,逃到后方。何克养病时被澳大利亚女护士丽安排到黄石的孤儿院,在那里有日寇屠杀过后幸存下来的 60 多名性格怪异的孤儿。语言不通的何克不得不肩负起照顾这些孩子的责任。在丧夫女商人王太太的帮助下,何克和孩子们建立起一个新家园。就在这时,战争一步步逼近了,为了躲避日本人的屠杀和国民党的征兵,何克和杰克等人计划带领这些孤儿沿着中国的古丝绸之路跋涉千里逃避战火。他们历尽艰险,翻越雪山,终于来到沙漠的边缘。而根据电影剧情延伸和改编的手机短信游戏,就是描写这一段翻越中国古丝绸之路的经历;但这款短信游戏又决不仅仅是电影剧情的再现,而是“一千个观众就有一千个哈姆雷特”,是每个观众在短信上下行的互动中实现电影中没有的剧情,甚至每个观众自己决定自己版本的电影结局。这正是电影大片与移动增值业务互动的绝好例证。

另一类文字类手机游戏是 WAP 游戏,也被称为图文游戏。几乎 1999 年以后出厂的每台手机都有一个无线应用协议(WAP)浏览器。WAP 本质上是一个静态浏览载体,非常像一个简化的 Web,是为移动电话小型特征和低带宽而专门优化的。要玩 WAP 游戏的话,可以进入游戏供应商的 URL(通常通过移动运营商门户网站的一个链接),下载并浏览一个或多个页面,选择一个菜单或者输入文字,提交数据到服务器,然后浏览更多的页面。WAP (1. x)版本使用独特的标记语言 WML,允许用户下载多个页面,即卡片组。新版本的 WAP (2. x)使用 XHTML 的一个子集,一次传递一个页面并且允许更好的控制显示格式。两种版本的 WAP 都提供一个比 SMS 更友好的界面,而且更加便宜,只要根据使用时间付费而不是根据信息数。但是它是一个静态的浏览载体,手机本身几乎不需要做任何处理过程,并且所有游戏必须通过网络,所有的操作都是在远程服务器上执行的,其流程如图 1-2 所示。手机将继续带有 WAP 浏览器,而且开发者可能发现 WAP 有利于传送比游戏应用程序提

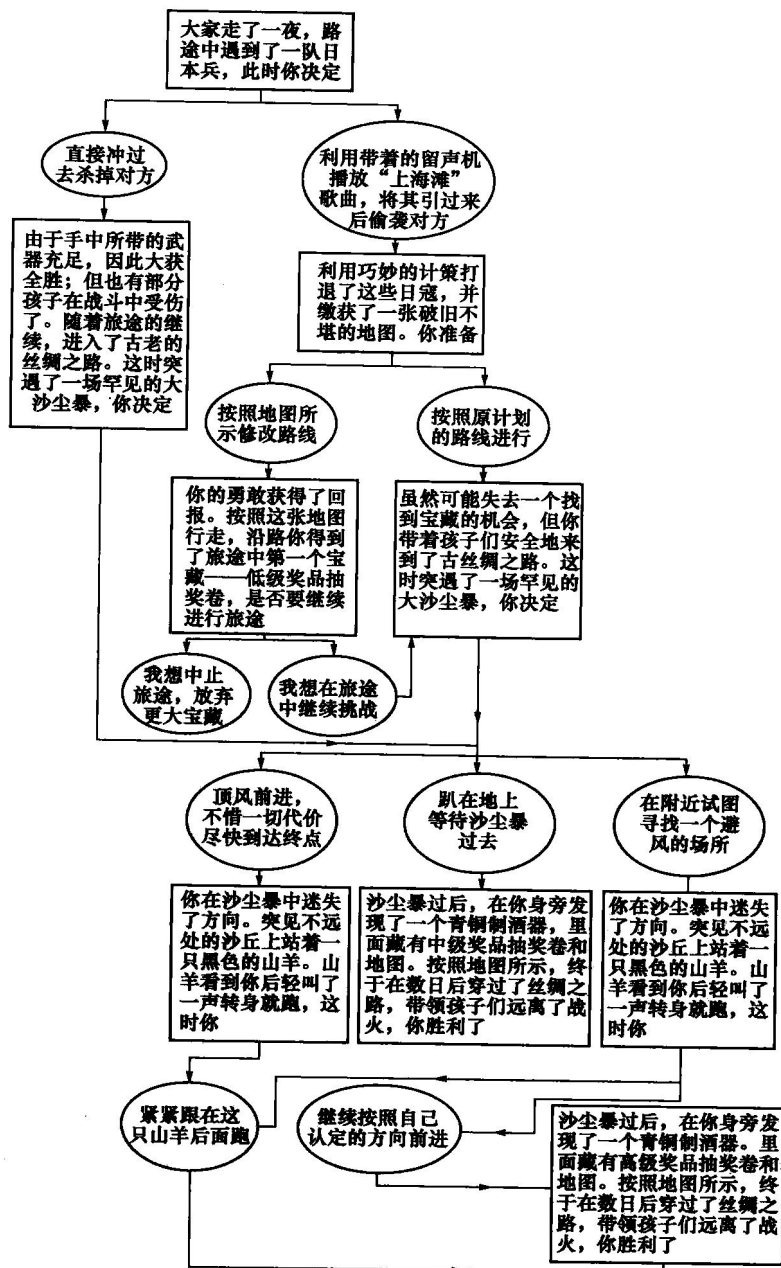


图 1-1 《黄石的孩子》短信游戏

供的更详细的帮助信息或者规则，因为大部分的游戏仍然受有限的内存制约。然而，WAP 没能达到高使用率的目标（在欧洲和北美洲，只有 6% 的手机使用 WAP），而且移动运营商和游戏开发者正在远离 WAP 技术。

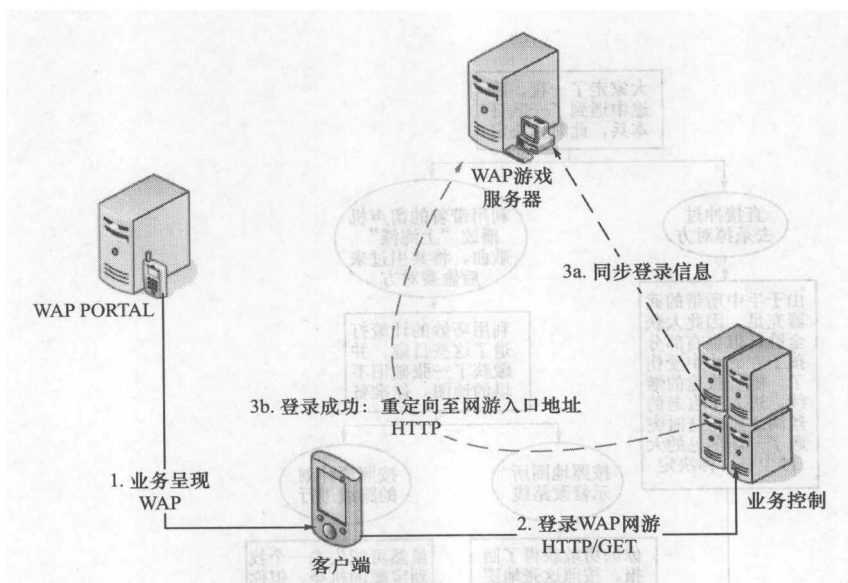


图 1-2 用户登录 WAP 游戏流程图

综观文字类游戏,都有着共同的一个特点,即游戏是通过文字描述来进行的。游戏过程中,需要玩家进行过多的想象,使得游戏相对比较单调。虽然目前已经有了彩信等服务可以让这类游戏更加人性化,但是其本质依然无法改变。而且,对于文字类游戏来说,不低的价格门槛依旧是制约其发展的一大瓶颈。

图形类手机游戏更接近我们常见的“电视游戏”,玩家通过动画的形式来发展情节进行游戏。由于游戏采用了更为直观且更为精美的画面直接表现,因此图形类游戏的游戏性和代入感往往较文字类游戏高,所以广受玩家们的欢迎。

图形类手机游戏主要包括嵌入式游戏、KJava 游戏、BREW 游戏、UNI-Java 游戏等。

嵌入式游戏是一种将游戏程序预先固化在手机的芯片中的游戏。由于这种游戏的所有数据都是预先固化在手机芯片中的,因此这种游戏无法进行任何修改。也就是说,您不能更换其他的游戏,只能玩您的手机中已经存在的游戏,且您也不能将它们删除。诺基亚早期手机中的“贪吃蛇”就是嵌入式游戏的典型例子。

Java 2 Micro Edition 简称 J2ME,是一种针对移动电话和 PDA 这样的小型设备的 Java 语言。大部分的手机厂商都迫切希望 Java 手机推广应用。尽管 J2ME 与台式机中的 Java 相比有很大的限制,但是它已经极大地提高了移动电话支持游戏的能力,并且有比 SMS 或 WAP 更好控制的界面,允许使用子图形动画,可以通过无线网络连接到远程服务器。J2ME 不是手机上配置的唯一解释语言,但是它是一个许多厂商支持的行业标准。一些专用的解释语言也在某些区域有上佳的表现,如北美 Qualcomm 的 BREW (Binary Runtime Environment for Wireless,用于无线应用程序的二进制运行环境)和一些韩国移动运营商支持的名为 GVM 的标准。

以 Java 为内核的 J2ME,作为基于移动终端的可下载代码技术,为移动互联引入了一种新的模型,即允许手机从互联网上下载各种应用程序,并在手机上创造可执行环境离线执行这些程序。只要是支持 KJAVA 的 GPRS 手机,即可使用通过 GPRS 下载的各种 KJAVA

应用服务,如手机游戏、手机软件等。手机游戏包括单机游戏和网络游戏。其中网络游戏更有 Java 和 BREW 两大阵营支持的多媒体游戏;后两者与 MMS 一样,必须依赖于特定的通信技术(如 GPRS)。中国移动在全国开通名为“百宝箱”的 Java 业务,联通和高通的合资公司联通博路则推出了 BREW 业务,使手机游戏发烧友们可以方便地下载各种不同的手机游戏。



1.6 手机游戏行为目的细分及类型

用户玩手机游戏最主要的行为目的无外乎三类:“自娱自乐”、“与人斗其乐无穷”以及“数字虚拟成就与存在体验”。

“自娱自乐”的手机游戏是标准的单机游戏,主要通过网络下载获得。目前主要的收费模式有两类。一类是通过运营商下载门户(比如通用下载平台等)实现按次计费,另一类是免费普及但内嵌相关计费点。

“与人斗其乐无穷”的手机游戏是“准网络互动”类手机游戏,主要是通过积分上传实现非实时的排行榜竞争。其核心是“网络下载,异步积分上传”。积分上传一方面提供了二次收费的可能,更重要的是提供了游戏的“准交互性”,提供了大众通过游戏进行交流的机会。

“数字虚拟成就与存在体验”的手机游戏是手机网络游戏,这是实时网络互动的游戏。其核心是“网络下载,同步数据交换”。手机网络游戏客户端通过多渠道分发下载游戏里的装备及道具进行收费。收费方式可以是短信、WAP、IVR 类的增值业务代收费,也可以是其他收费方式。