

<<手机游戏产业与产品>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏产业与产品>>

13位ISBN编号：9787563521012

10位ISBN编号：7563521011

出版时间：2010-2

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：吴起

页数：198

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<手机游戏产业与产品>>

内容概要

《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章为基础和识章节，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。

书籍目录

第1章 电子游戏与手机游戏概论 1.1 电子游戏概论 1.2 电子游戏发展简史 1.3 电子游戏的分类与类型
1.3.1 电子游戏的分类 1.3.2 电子游戏的类型 1.4 手机游戏的相关概念 1.5 手机游戏的分类 1.6 手机游戏行为目的细分及类型第2章 手机游戏的产业现状 2.1 中国移动互联网产业现状综述 2.2 3G终端使用产业展望 2.3 手机游戏产业现状综述 2.4 手机游戏用户属性分析第3章 手机单机游戏运营分析 3.1
手机单机游戏的开发流程 3.2 手机单机游戏的发行模式 3.3 “准网络互动”类手机游戏运营详解
3.3.1 手机游戏PK赛网站数据 3.3.2 手机游戏PK赛网站数据分析 3.3.3 手机游戏PK赛运营分析 3.3.4
结论 3.4 通用下载平台“位置营销”分析 3.4.1 精品类 3.4.2 角色类 3.4.3 体育类 3.4.4 动作类
3.4.5 冒险类 3.4.6 格斗类 3.4.7 射击类 3.4.8 综合分析 3.5 移动梦网“游戏频道”详解 3.5.1 “推
荐”栏目业务管理规范 3.5.2 “新品”栏目业务管理规范 3.5.3 “热门”栏目业务管理规范 3.5.4 “
网游”栏目管理规范 3.5.5 “图文游戏”栏目业务管理规范 3.5.6 “品牌专区”栏目业务管理规范
3.5.7 “游戏业务包”栏目业务管理规范 3.5.8 “五星游戏下载”栏目业务管理规范 3.5.9 “事件营
销”栏目业务管理规范 3.5.10 “分层分级推荐位”栏目业务管理规范 3.5.11 “分类导航”栏目业务
管理规范 3.5.12 “搜索”栏目业务管理规范 3.5.13 “活动专区”栏目业务管理规范 3.5.14 “互动
专区”栏目内容说明第4章 手机单机游戏典型案例剖析 4.1 《梦幻西游》：手机动作游戏综合评论
4.1.1 《梦幻西游》游戏介绍 4.1.2 《梦幻西游》的“动作指数”分析 4.1.3 《梦幻西游》的“人性
指数”分析 4.2 《成为大明星Rain》：手机养成游戏综合剖析 4.2.1 Rain的粉丝调查 4.2.2 游戏可行
性分析 4.2.3 游戏的业务策划 4.2.4 游戏的产品策划 4.2.5 《成为大明星Rain》游戏评论 4.3 《头名
录》：电影改编类手机游戏综合剖析 4.3.1 电影大片改编手机游戏市场调研分析 4.3.2 《头名录》手
机游戏产品策划 4.3.3 手机游戏与电影大片的整合营销 4.4 《粉红救兵》：明星改编类手机游戏综合
剖析 4.4.1 游戏项目背景 4.4.2 游戏简介 4.4.3 营销亮点 4.4.4 关于“续篇”第5章 手机网游运营及
典型案例剖析 5.1 手机网游产业现状综述 5.1.1 中国手机游戏用户上网行为分析 5.1.2 手机网游用户
行为习惯市场调查 5.2 中国移动网游平台业务上线评估解读 5.2.1 评估工作流程 5.2.2 专家评审评估
标准 5.2.3 复核会 5.2.4 业务评估管理 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 5.3.1 《神话之宠物情缘》游戏综合介绍 5.3.2 手机网游《神话之宠物情缘》营销解析 5.3.3 手机
网游《神话之宠物情缘》的商品购买流程 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 5.4 《手机大航海》：欧美题材手机网游典型案例剖析
5.4.1 《手机大航海》游戏概述 5.4.2 《手机大航海》游戏亮点 5.4.3 游戏主要界面设定与地图设定
5.4.4 城市地图设定 5.4.5 游戏各国角色风格设定 5.4.6 《手机大航海》的游戏文化与游戏性

章节摘录

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 can 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凰古丝绸之路的经历；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。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>