你想与谁竞争？Bowmaster 还是星际争霸 2？

CASUAL GAMES AS A BUSINESS

将开发休闲游戏作为事业

Unity 格外适合作为休闲游戏的开发工具，本文介绍了 Unity 开发者如何能够最大限度地创造价值并成为一个成功的休闲游戏开发者。

作者：Tom Higgins

原文：http://unity3d.com/support/resources/articles/casual-business

译者：交典创艺

最后编辑时间：2011/6/15

综述

在整个游戏产业中，休闲游戏是一个正在高速发展的领域，在这里小型游戏开发团队也能够具有足够的竞争力并且成功。多样化的发布和销售渠道使得开发者能够快速将自己的游戏介绍给大量玩家——在与这些发布商和游戏门户网站合作时，作为游戏开发者你与他们共享游戏代理的收益。在 Unity 的帮助下，将休闲游戏开发者作为职业简直唾手可得——只要你想！

1.什么是“休闲游戏”？

“休闲游戏”这个词的含义因人而异，但显然它的一个重要含义是指代游戏产业中一个高速增长的庞大领域。休闲游戏一般玩法相对简单、容易上瘾，而且玩家往往不需要长时间地磨练技巧就可以在几分钟内开始游戏。休闲游戏的目标是能够覆盖尽可能多的玩家——包括那些通常不在“玩家”范畴之内的人。不论采用何种定义都会存在个别游戏模糊了“休闲游戏”和“非休闲游戏”的界线，希望下面这几个要点能够帮助你更清楚地理解休闲游戏的含义：小、有趣、玩起来简单。

2.为什么你应该开发休闲游戏？

休闲游戏是游戏工业中一个飞速发展的领域，为使用 Unity 的独立开发者或小型游戏开发团队提供了极具竞争力的成功可能性。成功的可能性之所以较高取决于诸多因素，在这里仅列出一些较为重要的原因。

竞争机会

与那些 AAA 级游戏大作相比，具有竞争力的休闲游戏往往规模更小、游戏玩法也更为有限，因此终端消费者对于休闲游戏的期待并不会太高。而这些特点决定了开发一款顶级的休闲游戏作品所需花费的时间和资源都更少，这使得独立开发者和小型游戏团队也能胜任。

销售渠道

有很多发行商与在线游戏门户网站可供你发布休闲游戏作品。实际的情况是，大多数独立开发者或小团队没有人力和经验去进行有效的市场营销并推广他们的游戏，也没有现成的庞大玩家社区——而这些东西发行商和游戏门户网站都有。

收益的潜力

休闲游戏产业正在经历着高速地发展，她已经从游戏主机市场中的陪衬一跃成为每年创造数十亿美元产值的产业。这样的高速增长使得在休闲游戏市场中，小型团队花费几个月（3 至 9 个月）开发的游戏只要能够登上首位便可以赚得 100,000 美元甚至更多。

如你所见，休闲游戏市场为小型游戏开发团队提供了极大的竞争与获利的可能。下文列举了一些能够帮助你在休闲游戏产业中取得成功的有用技巧。

3.如何创造成功休闲游戏

市面上有完整的课程甚至大学学位来教你如何制作一个“好游戏”，在这篇概述性的文章中显然无法涉及这么庞大的话题，这里只是分享一些大致的指导方针，它们来自于奋战在一线的游戏开发者、发行商以及游戏门户网站。

考虑你的目标用户群

当选择销售渠道时需要考虑你的游戏针对的目标用户群。免费的网页游戏更符合一二十岁的男性青少年的胃口，他们喜欢动作、冒险或者驾驶类的游戏，而下载版游戏则更受到较为年长的女性玩家的欢迎，她们喜欢具有故事性的或者解密类游戏。

保持简单

确保游戏“易于上手，难于精通”（学起来简单并且易于理解，但是要彻底掌握也具有足够的挑战性）。玩家应该可以几乎忽略掉你的操作说明，至少应该将其压缩到最少，至多也就几句话。

让它看起来似曾相识

用户界面和控制方法应该尽可能标准——不要给那些想玩你的游戏的玩家抛出一条学习曲线，这会降低他们继续游戏的可能性。

慷慨地给予玩家奖励

保持玩家的兴趣并且让他上瘾。例如，在动作游戏中你可以在最初的几分钟内每隔 30 秒就提供一个新武器或者强化道具，然后随着时间的增长逐渐降低频率。或者在故事性游戏中以类似的时间间隔提供新的道具或者角色装扮，以保障玩家能够在游戏中持续投入精力。

考虑重复可玩性

将你的游戏设计成即使重复游戏依然是有趣的，让用户为了获得更多的乐趣而反复游戏。你可以通过游戏分支、奖励武器/道具甚至是不同的对话选项来创造每次不同的游戏体验。

争取广泛的受众

为尽可能广大的玩家群体设计游戏，因为这会增加潜在玩家的数量。要实现这一点可以通过多种途径，但至少你可以避免因为血腥暴力内容而减少玩家数量和发行商/游戏门户的认可度。

好钢用在刀刃上

将你付出的努力效率最大化，避免在用户很可能会轻易跳过的内容上投入过多精力和资源。例如不用在开场漫画或过场动画上花费过多精力，而应将他们用在核心的游戏内容上。同理，避免花费太多精力在画面上，那些时间用在开发独特而有趣的游戏玩法上可能更合适。

早测试、频测试

在整个开发阶段中，定时邀请符合目标用户群的陌生玩家来测试你的游戏。他们应该能够帮助你测试游戏运行在所有平台以及软硬件配置上的效果（操作系统、浏览器或者文件格式）。请外人在未经任何讲解和介绍的情况下进行测试是最为关键的，你应当从他们背后默默观察哪些内容他们喜欢，那些内容不喜欢，并一直等到游戏结束后再与他们交谈。

注意，上面提到的并非你必须遵守的金科玉律，而只是一些帮助你把握努力方向的指导方针。你需要从前人哪里吸收经验并拓展出一条属于自己的休闲游戏开发者之路。

4.如何通过休闲游戏赚钱

休闲游戏开发者的赚钱之道有很多，在这里只介绍一些最简单的商业游戏入门之路，它们都可以应用于现有的游戏门户网站或发行商身上。这是因为很多独立开发者或小型团队缺少时间、资源以及经验去为自己的游戏进行市场营销推广，或者缺少广大的玩家基础来尝试他们的最新游戏。而发行商和游戏门户具备上述关键要素，开发者只需将他们最好的游戏拿到桌面上便可以发布游戏并获得收益。

网页游戏

免费网页游戏通过游戏加载间隙的广告产生收益。作为游戏开发者你从你的游戏所创造的广告收益中获取一定比例的分成——通常这个比例是 20%到 40%，而具体的百分比则取决于多种因素。最主要的原因是：选择的游戏门户网站、广告的类型以及你的游戏是否授权为该网站独占（Exclusive）。

下载游戏

一般下载游戏提供免费的试玩，玩家需要付费才能玩到完整的游戏内容。作为游戏开发者，你可以获得一定比例的广告收益以及/或者一部分游戏销售额。开发者一般获得 20%-40%的广告收益以及 15%-30%的销售额，不过具体的比例也是各不相同。决定性因素主要包括广告和销售收益所占的比例以及游戏是否为发行商/游戏门户网站独占。

额外游戏内容

除此之外，网页游戏和下载游戏还可以通过参与游戏门户网站的“提供额外游戏内容”功能获得额外的收益。某些网站为付费的网站注册用户提供额外的游戏内容，有些则提供评分系统或者其他社区功能更。通过参加这类项目可以获得额外的收益分成并且/或者提高玩家数量。

发行实体媒介游戏

通过下载或实体媒介（CD/DVD）发行的游戏可能包括免费试玩，也可能没有，玩家必须通过购买来获得完整的游戏。作为游戏开发者你要么通过收益分成获得收益，要么通过开发者基金。在这里收益分成的比例相对于前面几种发行渠道变化更大，它主要取决于收益来源（分成 vs 基金）、具体的游戏以及你与那个发行商的交情。

5.你能挣多少钱？

下面是两个不记名的例子，都是在去年发布的休闲游戏。两款游戏都是由小型开发团队在几个月的时间中开发出来的。

案例 #1

通过多个游戏门户网站（包括 shockwave.com 和 realarcade.com），提供网页在线游戏以及下载游戏两种形式。这款游戏获得了一定的成功但是从未进入到前十名的榜单。在发行后的第一年内它为开发者带来了 40,000 美元的收益。

案例 #2

通过两个游戏门户网站（shockwave.com 和 miniclip.com），提供网页在线游戏以及下载游戏两种形式。这款游戏非常成功，以至于他在发行后的最初 6 个月中始终维持在榜单的前十名，并且在第一年结束时始终保持在 25 名之内。在发行后的第一年内它为开发者带来了略高于 100,000 美元的收益。

当然有很多休闲游戏并未挣到上面提到的那么多钱，这是因为有一些休闲游戏的挣得远比上面的多。在这里并不是为所有的开发者提供一个固定的收入预期，而只是为休闲游戏市场的收益数量级做一个大致的介绍。

6.更多信息

消息灵通并且参与到你附近的开发者社区中通常是非常重要的。现在已经有一系列发行商和游戏门户网站可以接收 Unity 游戏。下面包含了一些有用的链接介绍如何在这些网站发布游戏。

Addicting Games and Shockwave.com

http://www.addictinggames.com

http://www.shockwave.com

http://www.atomentertainment.com/asw_working_devinfo_games.htm

Big Fish Games

http://www.bigfishgames.com/

http://www.bigfishgames.com/company/game-developer.html

Freeverse

http://www.freeverse.com/

http://www.freeverse.com/about/

Game House and Real Arcade

http://www.gamehouse.com

http://www.realarcade.com

http://gamedevs.realarcade.com/GameSubmission/index.jsp

你还可以在很多论坛和网站上了解更多的游戏产业相关知识。

Casual Games Association

http://www.casualgamesassociation.org

Gamasutra / CMP Game Group

http://www.gamasutra.com/

International Game Developer's Association (IGDA)

http://www.igda.org

IGDA Casual Games Special Interest Group

http://www.igda.org/wiki/index.php/Casual_Games_SIG