

全球 123 游戏策划及运营计划书

本计划书在没有全部具体实施之前属于秘密，在前期与合作伙伴和朋友讨论过程中，合作伙伴应该对本计划书的内容及设计思路予以保密，对因泄密造成经济损失，计划制定人保留追究赔偿的权利。本人对于此游戏和运营计划的运营前景有着很大的期望，也希望合作伙伴和朋友能提出意见，为计划书增砖添瓦。

计划制定人：

保密承诺人：

全球 123 游戏策划及运营计划书

1 全球 123 游戏策划的思路

游戏策划基于我国民间大众化的猜拳游戏“剪子包袱锤”，主要是思路是将本游戏与各类企业产品推广、形象宣传、客户维护和交友聊天软件结合。

1. 1 全球 123 游戏平台的搭建：

1.1.1 “全球 123” 游戏名称的由来

鉴于本游戏基于我国民间大众化的猜拳游戏“剪子包袱锤”，对于游戏参与者没有很高要求，可以说两岁的孩子也可以参与，为了考虑到后期网站和程序图标设计以及在国际上的推广，“1”代表剪子、“2”代表包袱，“3”代表锤，在网站、程序图标设计上对 1、2、3 进行形象化。

1.1.2 游戏核心程序设计思路

游戏核心程序是：在选定（确定）的某个时刻之前，游戏参与者通过各种渠道向服务器传送自己的出拳情况（剪子、包袱还是锤），在选定（确定）的某个时刻，对所有提交本次（轮、虚拟房间）游戏者的出拳情况者进行两两配对，如果参与游戏人数为奇数，则随机确定本轮轮空的 1 名参与者，然后将猜拳的胜负情况和轮空情况及时反馈给游戏参与者，轮空参与者自动进入下一轮猜拳游戏，并记录所有参与者的比赛轮次及胜负情况；所有获胜者和轮空者（如有），以及平局参与者，进入下一轮的猜拳游戏，在选定（确定）的下个时刻前，所有能进入下轮的参与者通过各种渠道向服务器传送自己的出拳情

况（剪子、包袱还是锤），在选定（确定）的某个时刻到来时，对所有提交本次（轮、虚拟房间）游戏者的出拳情况进行再两两配对，如果参与游戏人数为奇数，则再随机确定本轮轮空的 1 名参与者，然后将猜拳的胜负情况和轮空情况及时反馈给游戏参与者，轮空参与者自动进入下一轮猜拳游戏，并记录所有参与者的比赛轮次及胜负情况；如此进行下去，直至产生最终的胜利者。同时能产生优胜者的次序，即战到最后的 1,2, 3,4,, 56, …名参与者名单。

本游戏的最大特点在于简单和公平，胜负只取决于自己的决定，迎合老百姓对目前社会上各种潜规则的反感，再加上优胜者可以获得丰厚的奖励和方便快捷的参与渠道，肯定可以吸引众多参与者，提升网站点击量和影响力。

1.1.3 参与游戏渠道

公众参与游戏的渠道可以多种多样，尽快能为用户提供方便的参与渠道，手机、平板 APP，手机短信、微信、本网站自行开发的即时通软件，当然打听各平台与游戏服务器数据通讯是游戏设计的关键和重中之重，比如手机短信、电话参与游戏渠道的打通，具体包括：

1.1.3.1 通过登录网络游戏平台参与

开发全球 123 游戏网络平台，开设固定的比赛时段，用户可以通过登录网络游戏平台参与固定的比赛时段的猜拳游戏。考虑到可能参与游戏的人员数量可能很大，应该在服务器建设方面考虑带宽和处理速度，以便给参与者良好的体验。同时网站设计要简化、美观，动静结合。网站设置的固定比赛时段的比赛，其参与方式还可以通过手机、

平板 APP，手机短信、微信、本网站自行开发的即时通软件等方式参与，游戏程序设计时，多种渠道提交数据的接收将是设计的难点和重点。

1.1.3.2 通过自行申请虚拟游戏房间自建游戏

网站提供此项功能，是为了给用户提供一个公平解决争端的平台，还记得电影《非诚勿扰 I》里勤奋要申请的那个分歧争端机吗，网站提供的自建游戏就是提供这样一个公平的解决争端的平台，通过网络程序比电影中的争端机更可以避免现实游戏中出手快慢、临时变换造成的不公平。另外，利用游戏的排序功能，还可实现位次排序功能，也更有可玩性和趣味性和时尚感。试想各个学校、电视台组织各类节目的组织各项比赛和活动之前，先通过自建猜拳房间确定位次，将对网站的点击量和影响力。

此项功能对普通用户开放，限制游戏参与人数在 100 人以下。

此项功能，用户其参与方式同样多样化，还可以通过手机、平板 APP，手机短信、微信、本网站自行开发的即时通软件等方式参与。

1.1.3.3 通过参加企业组织的产品推广、形象宣传、客户服务等专门游戏虚拟房间参与游戏

网站此项功能设置与 1.1.3.2 自行申请虚拟游戏房间类似，只是此项功能设置为对经过验证的企业用户开放，虚拟游戏房间可以视为一种可以组织猜拳游戏的用户管理系统，网站为企业用户提供添加、删除房间内用户，管理用户信息、与房间内用户进行即时沟通，组织猜拳游戏的权限，这项功能可以让企业借助全球 123 游戏平台实现企

业产品推广、形象宣传、客户服务（包含售后服务）等功能。

企业现在常用的产品推广、形象宣传的手段是各类广告投放、有奖销售等，而全球 123 游戏平台进行产品推广、形象宣传的优势在于借助于全球 123 游戏平台的广泛关注度和参与度、点击量，其网站广告投放不属于其他网络平台，更重要的是以往的有奖销售采取的形式一般是在产品包装、广告宣传、超市卖场活动宣传中进行，一般的形式是抽奖（包含现场奖券抽奖、网站的随机抽奖、与股票等挂钩的抽奖），老百姓根本不知道自己是如何被淘汰掉的，没抽中就是没中奖，很多老百姓对此类抽奖基本上是不屑一顾，关注度不够高，但通过全球 123 游戏平台进行此类有奖销售就可以一改以往抽奖参与度低的弊端，利用全球 123 游戏的优胜者排序功能，可以确定各奖励等次的获得人员，同时在游戏中，作为游戏组织者的企业可以给自己自建的游戏比赛活动冠名，在告知参与者游戏结果时可以冠以企业或产品名称，这样用户可以持续保持对企业和企业产品的关注度。

企业目前的客户服务停留在只有使用企业产品的用户在产品出了问题时由用户主动跟企业联系维修等事宜，实际是不符合“用户上帝”的服务宗旨的，企业通过全球 123 游戏平台开始虚拟游戏房间管理企业客户，通过本网站开发的即时通软件，可以实现与用户的“零距离”接触，通过定期组织设置奖项的猜拳游戏，可以让用户对企业持续关注。

1.1.3.4 开发可穿戴式游戏设备，进军全民健身领域

推行“每天 1 小时 你健身 我送礼”活动，将我国民间的猜拳游

戏另一个版本（利用双脚站立不同情况代表不同出拳：两脚前后叉开代表剪子，两脚水平叉开代表包袱，两脚并拢代表锤）改造成健身活动，试想全国各地广场上每天 6:30-7:30 都在进行网站设计的健身活动，而不是现在铺天盖地的广场舞，那将是多么的壮观呀。初步构想如下：

一是设计健身活动，将出拳过程做如下规定：两脚前后叉开代表剪子，两脚水平叉开代表包袱，两脚并拢代表锤，同时辅以上肢动作，一套能有效记录的出拳顺序必须是：“剪子 剪子 包袱 锤 锤 锤”+有效出拳（剪子 包袱 锤 三选一），可穿戴设备在记录时只记录符合以上出拳规则的最后一个出拳情况和出拳时间。每天固定晚上 6:30-7:30 的 1 个小时时间进行活动。

二是开发可穿戴式游戏设备，游戏设备是两个带位置和运动传感器的智能设备，戴在脚上，通过位置和运动传感器将穿戴者的出拳情况、出拳时间记录成文件，运动结束后，可通过蓝牙与手机相连，导出到电脑，然后把包含运动者出拳记录信息的记录文件上传到游戏网站，由游戏网站服务器读取取出拳记录文件的出拳信息（参与者+有效出拳情况+出拳时间）。

三是游戏网站服务器在晚上 9:00 以后，读取的所有接收到的出拳信息后，随机对参与者进行两两分组，如果参与者为奇数，则随机确定 1 名轮空参与者，与房间判定规则不同，程序必须判定出每组的获胜者，方法是，按顺序读取本组两个参与者的有效出拳顺序，如果两人第一次出拳平局，则读取第二次出拳，直到评出胜负，如果直到

读取出拳次数少的一人最后一次出拳记录还没有决出胜负，则两人都进入下一轮，并及时将结果通过各种渠道反馈给参与者；继续进行第二轮的随机分组和判定胜负，直到评出最终优胜者，同时生成优胜参与者次序，以便分配奖品或奖金。

2 全球 123 网站即时通软件的特点及开发

2.1 全球 123 网站即时通软件实现的功能

全球 123 网站即时通软件是全球 123 网站注册游戏用户进行即时沟通的软件，应该能够有 PC、APPLE、ANDROID 等不同操作系统的版本，以便在各中智能终端安装使用，同时可以实现与手机短信的互相通信。方便游戏房间管理者与游戏用户的有效沟通

2.2 全球 123 网站即时通软件的特色

全球 123 网站即时通软件还可实现直接参与网站的各项游戏功能，记录本人出拳记录、胜负情况，并提供全球交友功能，设置查找在某个活动中与自己交手的游戏玩家都有谁，谁被是自己手下败将，谁和自己平手，谁把自己打败了，谁在自己周围，并提供群聊、讨论等功能，以便信息社会下宅男宅女们的交友。

3 全球 123 游戏平台网站运营

3.1 全球 123 游戏平台由于游戏程序设计并不复杂，在用户数量大的情况下，主要是对服务器运行速度、带宽有较高要求，因此本方案不适宜先小打小闹，再逐渐做大，原因是一旦此策划如果在小范围付诸实施且取得影响，其它公司很快可以复制，而且很容易取得更大影响。故本策划方案适宜吸引风险投资，要做就做大的。

3.2 网站固定时段游戏比赛组织

网站在固定时段(一般以7天一个周期)面向全球组织猜拳比赛,为避免与工作时间冲突,在工作日白天一般在7:00,10:00,12:00,16:00,晚上18:00-24:00每隔30分钟设立出拳时刻,节假日则每隔30分钟设立出拳时刻。一个周期内确定出优胜次序,根据优胜次序发放奖品或奖金。奖品或奖金由网站本身或网站联络有影响力的企业给予赞助。

3.3 企业用户自建虚拟游戏房间运营

企业用户自建虚拟游戏房间来进行产品推广、企业形象宣传、客户管理(含售后管理)的,按虚拟游戏房间管理用户数量规模按年度收费,暂定一般100-200人2000元/年,200人-500人5000元/年,500-1000人1万元/年,1玩到2万人1.5万/年,基本上按10元/人年收取,具体金额可在进行成本核算后进行变更。

3.4 企业用户委托网站进行产品推广、企业形象宣传、客户服务(售后管理)

企业用户委托网站进行产品推广、企业形象宣传、客户服务(售后管理)的,按虚拟游戏房间管理用户数量规模按年度收费,暂定一般100-200人4000元/年,200人-500人10000元/年,500-1000人2万元/年,1玩到2万人3万/年,基本上按20元/人年收取,具体金额可在进行成本核算后进行变更。

3.5 可穿戴式游戏设备运营模式

可穿戴式设备采取销售形式出售,定价根据成本而定,但不应高

于 20 元/个，如果制造成本高于 20 元，可以通过拉赞助、冠名等形式吸引企业参与。

吸引大型企业，推行“每天 1 小时 你健身 我送礼”活动，在全国各地进行可穿戴设备的销售以及健身活动的组织，还可以组织网上、网下都有奖的活动，各社区派营销人员（或企业促销人员）现场组织健身活动，并且在现场根据猜拳规则决出优胜顺序，并按顺序发放奖品。

3.6 全球 123 游戏进商店、超市、饭店

各大商场、超市、卖场、饭店每逢节假日一般都会举办一些会员回馈活动，以往回馈活动一般以各种形式的抽奖进行，这种抽奖方式弊端前面已有叙述，不再赘述，将全球 123 游戏的优胜排位功能用于大商场、超市、卖场的销售宣传将为这些商家提供持续的用户关注度。

小型商店、超市可以利用网站的免费自建虚拟游戏房间功能组织活动，大型商店、超市则可利用企业用户组织。

3.7 全球 123 游戏进军购物网站

各大购物网站每逢节假日，甚至会自创节日，举办一些促销活动、试用、免费购物等形式的吸引消费者的活动，这些活动，以往一般是随机抽奖、与股票、彩票挂钩，这种抽奖方式弊端前面已有叙述，不再赘述，将全球 123 游戏的优胜排位功能用于购物网站各类活动，将为这些商家提供持续的用户关注度。

网站为购物网站提供便捷的活动网络接口。

3.8 猜拳游戏进军电视领域

联系各级电视台，开办全球 123 游戏电视节目，各级各类企业组织的各类游戏活动的决赛环节，根据需要可以在不同级别电视台现场录制播出，也可在网络直播网站播出，更加提高全球 123 游戏平台的影响力和关注度。