

<<榜样魔兽>>

图书基本信息

书名：<<榜样魔兽>>

13位ISBN编号：9787121114090

10位ISBN编号：7121114097

出版时间：2010-8

出版时间：电子工业

作者：张书乐

页数：384

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>

<<榜样魔兽>>

前言

这是一个能让全球1100万拥趸心甘情愿地每年掏出12亿美元去养育的虚拟世界——这就是《魔兽世界》（World of Warcraft，以下简称“魔兽”或“WoW”），全世界最赚钱的网络游戏。

仅看北美和欧洲地区一年8亿美元的收入，就超过了萨摩亚独立国。

《魔兽世界》也是全世界最“廉价”的娱乐项目之一，每个中国玩家只要花4角人民币，就可以玩上整整1小时。

《魔兽世界》已经不能简单地被定义为一款游戏，因为它的成功经验其实是跨行业的，在独特中蕴涵着普遍。

尽管《魔兽世界》在进入中国之前，在世界范围内已经有了极大的影响力，可在进入中国之初，很多人并不看好它。

一个原因是欧美网游作品此前在中国没有成功的先例，在韩国“泡菜”游戏盛行的日子里，人们认为魔兽可能会水土不服；还有一个原因人们一直心照不宣——就是中国的仿制能力。

在实力强悍得惊人的中国“山寨军团”面前，任何一个创意产业都不免为之胆战心惊，因为历史的事实已经证明了一点：在中国强大的“山寨”能力下，没有不破的金身。

对于一个什么都能“山寨”的中国市场来说，似乎一切都可以选择“拿来主义”。

采用联发科芯片制造的“山寨”手机还算不了什么，苹果的iPhone够牛，技术水平号称10年无法超越，可中国人硬是造出了Ophone、Xphone。

我们“山寨”了Facebook，弄出了开心网、校内网，培养了一大群每天围着农场“偷菜”的“开心一族”。

甚至于笔记本这样貌似“高端”的产品，也可以被中国商家“山寨”一番，更何况是一款游戏。

而且地球人都知道，中国的游戏产业本身就是“山寨化”的重灾区。

当《传奇》火热之时，当所有人都看见陈天桥由一个普通的商人一夜之间成为中国首富之时，整个业界都开始模仿《传奇》的“泡菜”风格制作游戏——陈天桥自己还“山寨”出了一个《传奇世界》。

《魔兽世界》进入中国4年了。

在这4年里，当所有玩游戏的、做游戏的乃至看游戏的，都对《魔兽世界》眼红不已之时，都希望自己也能拥有这么一只近乎貔貅的吞金无边的“魔兽”之时，不少游戏厂商都想到了“山寨”。

而且事实上，很多游戏公司都“山寨”了《魔兽世界》，并都在广告中“厚颜无耻”地号称自己的产品与《魔兽世界》如何神似，可似乎“山寨”魔兽的一个都没有好下场。

而那些从《魔兽世界》中吸取了养分，将副本、团队乃至营销等精华学习和继承下来的国产网游，则逐步打破了“韩国泡菜”的包围，让国产网游连续3年占据了网游市场的半壁江山。

或许这正应了齐白石老人那句名言：学我者生，似我者死。

至于《魔兽世界》的中国前代理商第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司（以下简称“九城”）的老板朱骏，则可以稳坐钓鱼台，安心地包下上海申花，票一把足球经理人。

因为他知道，《魔兽世界》的成功，在中国几乎很难被“山寨”。

因为以中国的“山寨”能力，现在只能学到魔兽的形，而不能得其神。

只是后来他没有料想到，网易的丁磊师出奇兵。

为什么要“山寨”？

直接“拿来”，让《魔兽世界》为自己下金蛋就好了。

而同时，关于《魔兽世界》的一切，也吸引了公众媒体的广泛关注。

陶宏开的“魔兽鸦片说”一时之间借助魔兽停服和百万玩家维权事件被媒体广泛报道；央视在黄金时间梅开二度，每次拿出将近半个小时，在《经济半小时》和《今日观察》栏目中，分别以《争议“魔兽停服”》和《虚拟“魔兽”遭遇现实难题》为题，对由《魔兽世界》停服所引发的一些尖锐的社会问题进行了深度报道。

<<榜样魔兽>>

内容概要

本书以暴雪公司出品的全球知名网络游戏《魔兽世界》为着眼点，管中窥豹，剖析了《魔兽世界》这款游戏对文化、经济的影响及其给产业带来的启示。

全书共分12章，从《魔兽世界》在中国的兴盛、暴雪公司的发展历程、“游戏鸦片论”的形成和对该理论的批驳、《魔兽世界》的吸引力构成以及游戏的营销特征等多个方面进行了全面分析。

本书最大的特色在于集纳理论分析、案例调查和众多游戏玩家的现身说法，突出游戏中所具备的文化和社会内涵，具有极强的针对性和启示意义，由浅入深，力求帮助各类读者对《魔兽世界》和游戏产业形成一个清晰的认识，并拨开游戏“妖魔化”的迷雾。

<<榜样魔兽>>

书籍目录

第0章 友谊万岁——艾泽拉斯的回声 第一次..... 最难忘..... 被告别..... 四毛党.....
再聚首..... 无结局..... 第1章 网瘾战争没硝烟 为魔兽大腕撕破脸 成也魔兽 败也魔
兽 胜利之日败局已定 “50”T恤 只选对的,不选好的 “毒品”大战 “网络暴民”
的愤怒 少数派报告成多数人罪状 沉默的大多数 500万人的失语症 谬论渐变“真理”
“宅男宅女”的诞生 在“宅”中找到朋友 “宅”出来的婚姻和爱情 “宅”出生力
“宅”不过是一种选择 魔兽玩家不低级 普遍具有高素质 典型案例不具有普遍性 多
大才成年?
未成年=青少年?
偷换概念,扩大网瘾威力第2章 谁妖魔化了魔兽 人肉搜索的发源地 “铜须门”是妖魔化的源
头 人肉搜索引擎启动 媒体与网络的联欢 谁虚构了“铜须门”?
真假“铜须门” 惯性思维铸铁案 “铜须门”影响的延伸 惯性思维成“魔兽毒品论”奠
基石 网络暴民 魔兽玩家 分析一:示威发生在《魔兽世界》中,所以“暴民”都是玩家?
分析二:偷情发生在《魔兽世界》中,所以它很“黄”?
分析三:《魔兽世界》宣扬暴力和杀戮?
第3章 坚忍造就卓越 两个游戏沉迷者之梦 两个网瘾患者的异想天开 戏剧化的取名方式
成功源于幸运?
原罪不差钱 仅仅是幸运?
不要脸,要跳票 龟兔赛跑的哲学 百万销量,坚忍的回报 别在旺季卖游戏 等待最佳
的机会 放弃眼前的“名誉” 肉到嘴边也要放弃 撤退是为了大踏步地前进 不计较一城
一地的得失 不做方便面的过河卒子 饱和攻击VS精确打击 认清定位,不做“快餐”第4章
非常团队非常道 打破历史周期律 头狼的能力 老班底的新问题 不会玩游戏的不要 敲
门砖——玩家 挑起竞争——面试的陷阱 游戏不仅是工作 我有一个梦想 嗜之越笃,技巧
越工 不开大门的神秘公司 比尔·盖茨引发的地震 只有团队没有神 不缺人才缺玩家
技术+兴趣=神作 不做“黄埔军校” 别传:不玩游戏的另类CEO第5章 口碑神话 口碑不
是一天形成的 效力发挥于潜意识中 “狼群”成就市场 成功不可复制 精品战略铸就“
狼群” 锻造口碑的四大要素 “不差钱”的义务宣传员 靠狼群战术积累信心 玩家的主
动宣传 口碑营销的完胜 心甘情愿才是最好的口碑 营销下的陷阱 第6章 团结的“瘾君子
” 够简单才够好玩 真实的虚拟世界 做个有内涵的“美女” 第7章 副本——兵不厌诈第8
章 插件——世人皆为我用第9章 别把文化当“毒品” 第10章 可乐战争第11章 外挂战争第12章
周边之战尾声 我的思考后记 写给艾泽拉斯大陆以外的朋友

<<榜样魔兽>>

章节摘录

这是一种完美的身份统一。

顶级玩家最大的特质不在于其对游戏研究得多深、多透，而在于其对游戏的热爱已经超越了常人所能认识的范围。

他们热爱游戏，就如同热爱生命一般。

他们对游戏的热爱早已渗透到了血液当中，这使得他们较之普通玩家更难抛弃对游戏的最终梦想。

而一个又一个的成功，势必将进一步加固他们对梦想的渴求，毕竟这个梦想是无止尽的。

随着每一款暴雪游戏成功发售，狼群的凝聚力更强，同时，野心也进一步扩大，因为梦想是无止尽的……

因为要做最牛的游戏，所以暴雪对游戏的严格要求几乎达到了变态的程度。

王昕说：“比如我们刚刚推出的作品，就是《暗黑破坏神3》（Diablo 3）的片头动画。

这个片头我们做的时间就比较短了，只是准备的时间比较长，中间还有很多想法都更换了，剧本（包括游戏本身的剧情）也在一直改。

但真正开始做，到最后合成，就花了半年的时间。

用半年时间做一个片头动画，无论是对游戏圈还是广告圈来说，都是极为恐怖的一件事。胡尔立以前曾就职于奥美中国，是响当当的世界八大广告事业集团中国公司的网络事业部负责人，当我就这个CG动画制作的情况请教于他时，他说：“看看这个动画吧！”

看完来自片头动画中极少部分的广告宣传片之后，胡尔立用了3个“汗”字来表达自己的感触。

“难怪会不断地跳票。

以前我不理解暴雪为何跳票到变态的程度，现在懂了。

这点点滴滴花絮，看似简单，看起来不过是几个动画师用至多半个月的时间就能完成，而暴雪用了100个人的团队，做了半年，因为其中有太多值得推敲的细节了，几乎每一秒都让我这个广告人内心震撼！

”胡尔立如是说。

<<榜样魔兽>>

媒体关注与评论

中国游戏企业的未来之路只有一条，就是创新，创作出属于自己的游戏大作。
，要创新，先学习。

为了将要到来的超越，我们首先要好好学习魔兽这个好榜样、，——蓝港在线CEO 王峰 从某种角度来说，《魔兽世界》把网络游戏的所有元素都升级了：社会的主流阶层通过《魔兽世界》真正看到了网络游戏是个什么样子，投资人通过《魔兽世界》看到了游戏行业的潜力，艺术家通过《魔兽世界》看到了游戏可以成为艺术，而中国的游戏公司通过《魔兽世界》看到了欧美公司的技术标准。读完《榜样魔兽》这本书，每个人的感受各异。

有这样一盏“学我者生，似我者死”的尾灯，我们这一代游戏人受益颇多——麒麟游戏CEO 尚进
魔兽是怎样炼成的？

魔兽的成功奥妙到底在哪里？

魔兽的议题，永远是HOT的。

暴雪的成功之道，在于对人的尊重，这里指的“人”是指“玩家及暴雪员工”。

据我知道，暴雪员工的薪资并没有想象的高，但是他们的向心力十足，心都向着玩家。

“现实却不霸道，计较不失人情，算计与妥协共存，残酷地讲究数据，该道歉时也会低头，会哭会笑有虚荣有实力加上一点点大佬美。

”这是我对暴雪管理层的评价。

——盛大游戏副总裁暨18基金合伙人，前港澳台地区《魔兽世界》项目建制暨营运总负责人 左玉龙 总有一个值得我们学习的，也总有一个能让我们警醒的。

《榜样魔兽》不仅跳开了单纯评论游戏的思路，更多的是让我们从历史的角度看待这样一款世界游戏史上伟大的产品。

——上海游趣副总裁 朱志皓

<<榜样魔兽>>

编辑推荐

回到艾泽拉斯，看一看虚拟中的真诚；走出艾泽拉斯，想一想现实中的自己。
热血 使命 光荣 梦想 合作 坚守

<<榜样魔兽>>

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>