

<<网络游戏产业发展战略>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏产业发展战略>>

13位ISBN编号：9787302176732

10位ISBN编号：7302176736

出版时间：2008-10

出版时间：清华大学出版社

作者：魏晶泫

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>

<<网络游戏产业发展战略>>

内容概要

本书系统地介绍了韩国等国家和地区网络游戏产业的发展战略。

全书共分9章，内容包括游戏产业的技术创新、韩国网络产业的形成过程，韩国网络游戏产业发展的促进因素，商业模式和企业战略、企业战略的展开、韩国游戏公司的全球化发展和战略特点，各国网络游戏用户比较、网络游戏创造的虚拟社会和交易以及中国网络游戏市场战略等。

本书面向广大网络游戏开发、制作等方面人士，对我国网络游戏产业的发展有一定的参考、借鉴作用。

<<网络游戏产业发展战略>>

作者简介

魏晶泓，现韩国中央大学经营系教授，是一位努力将游戏与经营相结合的研究专家。作为韩国中央大学游戏内容研究中心和（社）数码内容经营研究所的所长开展多项研究活动，被评为在韩国游戏界发生事件时首先想要咨询意见的人物。

韩国首尔大学经营系毕业，在东京大学研究生院研究经济学并完成了博士课程。另外通过对韩国网络游戏的持续研究，担任韩国游戏学会副会长和日本网络游戏协会副会长。

著作有网络游戏的创新与战略（2009，Imperial Colleague Press，英语），第二生活（Secondlife）商务战略（2007，中央books，韩语），创新组织战略（信山社，2004，日语），游戏产业的经济分析（东洋经济新报社，2003，日语），另外即将出版的有日本企业的技术革新战略（牙山财团出版部，2006），韩国网络游戏商务研究（东洋经济新报社，2006，日语，与网络游戏商务战略为同一书籍）。

<<网络游戏产业发展战略>>

书籍目录

序言：世界瞩目的韩国网络游戏产业 1.韩日游戏公司的竞争力逆转 2.网络游戏的发展潜力第1章 游戏产业的技术创新：网络游戏和电视游戏 1.网络游戏与电视游戏的差异 2.网络游戏用户和电视游戏用户之间的差异第2章 韩国网络游戏产业的形成过程 1.韩国网络游戏的历史——初期阶段：文字游戏的形成 2.MUG游戏的开发和用户的扩大 3.“天堂”的登场与产业的扩大 4.游戏平台的登场 5.休闲游戏“疯狂坦克”的出现 6.网络游戏开发人力的形成第3章 促进韩国网络游戏产业发展的因素 1.电视游戏市场的空白：用户的渠道依赖性 2.非法复制 3.配套设施 4.政府的支援政策第4章 多种商业模式和企业战略 1.网络游戏的收益模式 2.网络游戏的收费方式 3.各游戏采用的收费模式第5章 企业战略的展开 1.NC Soft 2.Webzen 3.NHN 4.NEOWIZ第6章 韩国游戏公司的全球化发展和战略特点 1.网络游戏的海外出口特点 2.中国市场 3.日本市场 4.美国市场 5.日后亚洲网络游戏的前景第7章 各国网络游戏用户的比较 1.交流性 2.获取游戏信息的渠道 3.对PK的喜爱度 4.游戏方式 5.选择网络游戏的要素第8章 网络游戏创造的虚拟社会和交易 1.虚拟经济活动的发生 2.道具交易市场的发展 3.韩国游戏用户的道具交易程度和意识 4.虚拟经济的发展模式 5.进行道具交易时需要考虑的问题 6.结束语 附录 怎么看待道具的现金交易第9章 中国网络游戏市场战略 1.急速变化的中国网络游戏市场 2.宣传战略 3.游戏开发战略参考文献

<<网络游戏产业发展战略>>

章节摘录

第1章 游戏产业的技术创新：网络游戏和电视游戏那为什么在电视游戏与电脑游戏流行的国家中，网络游戏仍未能普及，且电视游戏与电脑游戏的各主要开发公司对网络游戏的开发持观望态度呢？这主要是因为原有游戏与网络游戏之间存在区别，尤其网络游戏与电视游戏之间的区别更大。

电视游戏是用户把存有游戏程序的存储卡或光盘连接于游戏专用机和电视后进行的。

这是软件开发公司直接进行产品的开发与销售的模式。

从1980年开始这种模式在电视游戏产业中占据了主导地位。

但到了20世纪90年代中期，开始出现了用户之间利用游戏专用机、电脑，通讯网络同时进行同一个游戏的新类型游戏产品——网络游戏。

网络游戏是利用因特网与大量用户同时进行同一个游戏的方式，它是从用户与一台电脑一对一进行的游戏方式发展而来的。

网络游戏是为解决电视游戏和电脑游戏的技术瓶颈而出现的。

也是在产品属性、开发技术和收益模式等各方面的限制下从以往的游戏产业中派生出来的新的产业。

出现与原有的技术、收益模式相异的新的模式时，很多企业都无法适应新的环境。

因为开发技术和产品属性在较短时间内出现诸多变化时，这些企业所积累的各种技术和应变能力等经营资源将转换成在竞争中妨碍组织适应能力的障碍物。

哈佛大学的克里斯丁教授把这种现象称为创新者的窘境。

1. 网络游戏与电视游戏的差异 网络游戏和电视游戏的差异可从4个方面进行说明。

下面从收益来源、产品属性、游戏开发过程和流通结构等4个因素对比说明一下电视游戏和网络游戏之间的差异。

1) 收益的来源 网络游戏与电视游戏的第一个不同点是收入的来源。

电视游戏是通过销售游戏产品包和游戏CD-ROM产生收益，而网络游戏则是玩家接触游戏服务器时产生收益。

<<网络游戏产业发展战略>>

编辑推荐

《网络游戏产业发展战略》是笔者从网络游戏的收益模式、韩国网络游戏产业的发展因素、各国玩家的不同特点、电视游戏玩家与网络游戏玩家的差异、韩国与日本游戏公司的战略，到创造网络游戏的虚拟社会，对大量的原稿进行修订、整理，和重新调查而完成的。

<<网络游戏产业发展战略>>

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>