



网络游戏那些事儿





分享前言：

本文内容很多来自于网络、教科书、业内分享

希望能帮助网游行业的新人少一些迷茫，多一些淡定

网络游戏那些事儿（游戏新人赏）



◆ 引言：中国网游十年

◆ 网游是什么？

- 网络游戏是一种体验性的互动娱乐产品
- 何为体验？从windows xp说起
- 体验经济时代及其特征（货物 - 商品 - 服务 - 体验）
- 网游是怎样被消费的？

◆ 网游为什么好玩？互动娱乐

- 创世：游戏世界的建构
- 治世：超级社区的经营

◆ 体验之体验：游戏营销与游戏官网

- 情景体验：带入感（视频、flash、原画等）
- 情感体验：社区性（家庭、好友、兄弟、江湖等）
- 文化体验：中国风（国韵、武侠、西游等）



1 中国网游十年

中国网游十年



网易游戏：大话西游2、梦幻西游、天下贰、大唐系列、大话系列、创世西游等

- 2000年，中国第一款网游《万王之王》上市。更多请参见专题：[网游10年史记](#)
- 2008年中国网络游戏市场实际销售收入为183.8亿元，比2007年增长了76.6%。并带动电信、IT、传统出版等相关产业产值近490亿元。
- 2009年我国网络游戏市场实际销售收入达到256.2亿元，比2008年增长了39.4%，并带动电信、IT、传统出版等相关产业产值近550亿元。
- 更多行业资讯请参见资讯组ppt 《2009Q4网游行业及竞争对手分析》

2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
石器时代 万王之王	传奇 千年 网金 龙族	笑网 奇迹MU 魔力宝贝 大话西游2	泡泡堂 仙境传说 剑侠情缘网络版 梦幻西游	A3 天堂2 冒险岛	魔兽世界 劲舞团 热血江湖 完美世界 QQ幻想 街头篮球	跑跑卡丁车 征途 魔域 问道	天龙八部	地下城与勇士 新锐网游评选 穿越火线	

- **玩家的需求与游戏动机：玩家为什么来玩游戏？**

1. 快乐原则：追求快乐
2. 社交需求：逃避寂寞
3. 成就需求：掌控虚拟人生
4. 其他.....如跟风、追逐潮流等

- **第一代网游玩家：**

1. 魔兽争霸、暗黑破坏神玩家
2. 传奇培养出来的玩家
3. 其他单机游戏用户

- **互联网新增用户是如何成为游戏玩家的？**

1. 跟风效仿，或者被朋友拉来一起玩
2. 休闲游戏导入
3. 广告、促销吸引

- **几种值得注意的泛互联网趋势**

1. 上网等于上QQ
2. SNS-网游和文本社区的边界逐渐模糊
3. 上网可以什么都做，也可以什么都不做
- - 我只看看，我不说话

2003-2010年中国MMORPG游戏用户规模及增长率





2

网络游戏是什么？

网络游戏是什么？

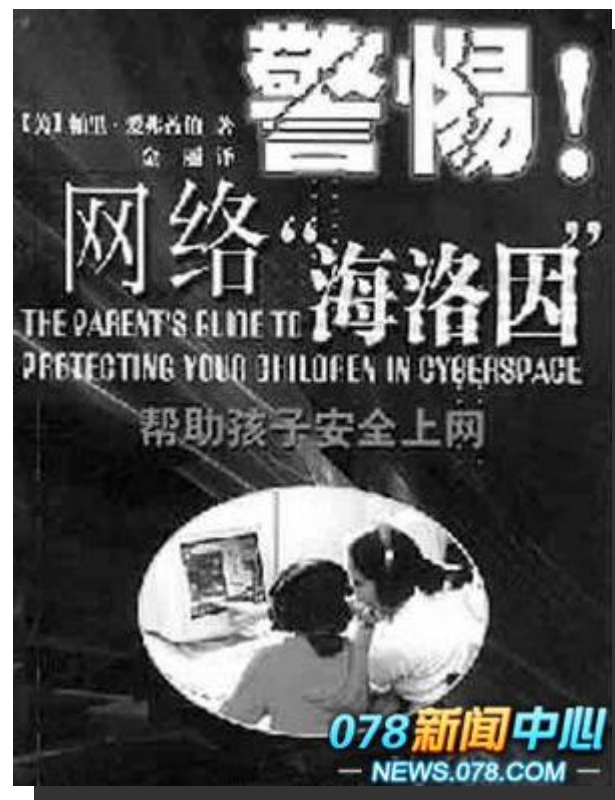
- 技术层面：电子信息产品 - - 基于互联网诞生，多team协作开发，需要庞大的运营体系支持。
- 政治层面：精神文化产品 - - 从网瘾战争中折射出网络游戏的原罪。
- 经济层面：体验性产品 - - 非生产性、短周期性、互动性、不可重复性、暴利、低门槛（成本摊薄）
- 用户需求层面：互动娱乐产品 - - 快乐原则：玩家玩游戏的目的是从游戏中寻找快乐。



陈天桥：网络游戏业是所有行业中惟一个兼有恶性竞争风险、专业风险、政策风险和社会风险等四大风险的行业。

伍松：空虚寂寞是几千年的问题，比毒品还要严重。

2009年中国青少年网瘾报告近日发布，青少年网民中网瘾群体比例为14.1% 人数约为2400万。



何为体验



2001年，windows XP全球面市，比尔盖茨宣称该新操作系统为人们"重新定义了人、软件和网络之间的体验关系"。"XP"来自"Experience"，其中文意思即是体验。

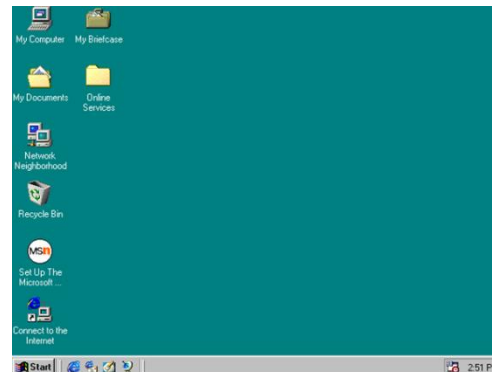
也许是一个巧合？2001年，中国的网络游戏也开始了其风火之旅。

```
C:\Documents and Settings\game-netease>cd\
C:\>dir
驱动器 C 中的卷是 System
卷的序列号是 A037-8DDD

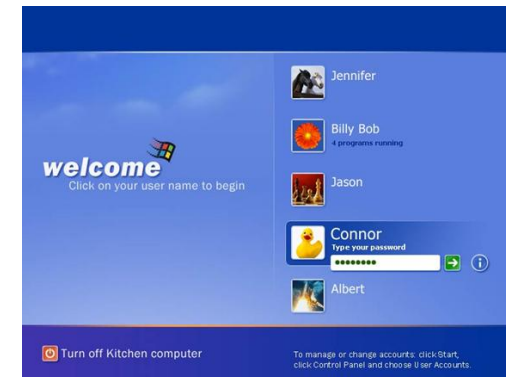
C:\ 的目录
2008-06-30 13:32      0 AUTOEXEC.BAT
2008-06-30 13:32      0 CONFIG.SYS
2008-06-30 14:46      10 csb.log
2009-10-23 18:54        <DIR> Documents a
2008-06-30 13:35        <DIR> Documents and Settings
2010-01-04 12:29      312 httpdownload.txt
2008-06-30 13:50        <DIR> Intel
2009-05-11 10:10        <DIR> Media
2009-12-15 13:53     1,996 nagent_log.txt
2010-03-03 12:09        <DIR> Program Files
2010-03-03 12:26        <DIR> SChaps
2010-03-11 09:15        <DIR> WINDOWS
          5 个文件          2,318 字节
          7 个目录      7,498,297,344 可用字节

C:\>
```

DOS



win98



XP

“体验经济”的倡导者约瑟夫·派恩（Joseph Pine）：“所谓体验，就是企业以服务为舞台，以商品为道具，以消费者为中心，创造能够使消费者参与、值得消费者回忆的活动。”

我们是怎样进入体验时代的？

为什么要为啤酒以外的体验付费？半醉半醒之间的酒客会告诉你，因为我愿意。



- 进入文化和精神的消费时代
- 出现了对非生产性商品的需求
- 商品同质化，选择增多
- 消费者往往根据感性和意向来选择商品

体验性产品的特征



为什么在家里冲一杯咖啡1元钱，在星巴克要花28元？

非生产性：本身不是一种经济产出，不能以清点的方式量化

短周期性：可能以秒、分、小时计费

互动性：用户全程参与

不可复制、不可替代。不同的人、在不同的情境下，体验不可能完全一样

超越性：回忆往往超越体验本身

经济价值的高增进性：即暴利特征。



星巴克咖啡馆和被当作高级qq使用的梦幻西游

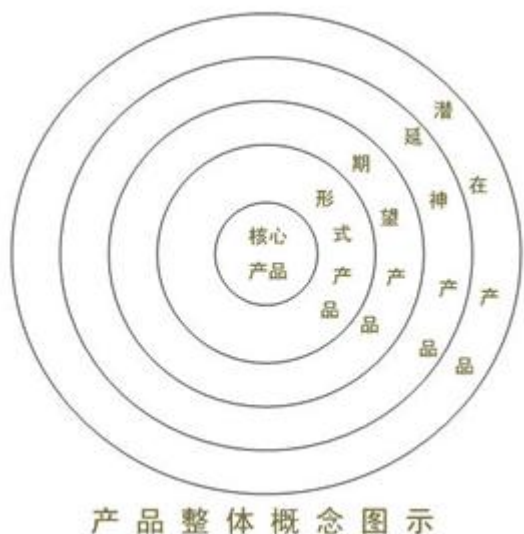
网络游戏是怎样被层层消费的？



体验性产品的整体概念图示

作为体验性产品的网络游戏是怎样被层层消费的？

- 最早，我们消费他的概念和文化，如果觉得这是自己喜欢的，就继续完成注册 - 下载客户端 - 进入游戏 - 新手村，寻找同好，随后，我们融入游戏社会，开始付费并持续消费，或者选择退出。



核心产品 - 顾客的实际利益：某个虚拟游戏社区的id及其相关数据

形式产品 - 产品的载体和外在形象：如游戏客户端、官网

期望产品 - 希望和默认得到的与产品相关的一整套属性和条件：如精美的游戏场景，价值观相近的玩家群体，和谐、自由、安全、无外挂的游戏环境

延伸产品 - 体验者在购买商品时所获得的全部附加服务和利益。包括售前、售后、售中服务：如新手指引、玩法说明、资讯服务、账号安全、客服等

潜在产品 - 具有变化与改进潜质的产品部分：游戏的更新或者换代、重大资料片、新版本等

网游和单机游戏的本质区别：互动体验



网络游戏在本质上是一个超级虚拟社区。

如果说体验性是游戏产品的根本属性，那么互动体验则是网络游戏和单机游戏的本质区别。



梦幻西游：擂台PK

梦幻诛仙：花轿游街



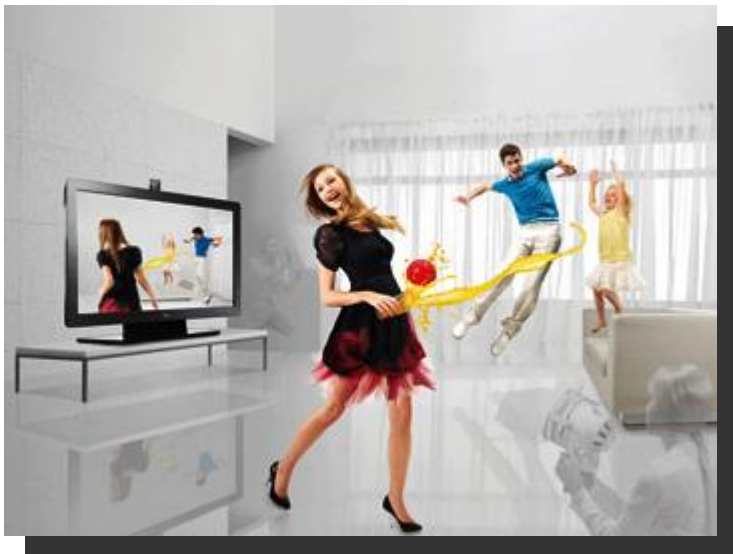


3 网游为什么好玩？互动娱乐

陈天桥：中国互动娱乐第一人



用互动的方式改变人们的生活，并打动人心。



- 语言是最重要的互动符号，是发生互动的媒介。
- 娱乐不仅是一种最古老的体验之一，如今更是一种更高级、更普遍的体验。

- 所有的传统娱乐方式都可以和互联网结合起来，通过互动形成一种新的娱乐方式。
- 互动娱乐催生了新传媒：一种对最广泛的用户群传播信息的方式。



打破砂锅：互动是什么



互动最早是一个物理学概念。社会学在19世纪开始应用互动的概念来解释社会学的现象，并形成了“社会互动论”的学说。进入互联网时代，人们的交往范围、交往手段都发生了深刻的变化，人与人之间、事物之间、系统之间的相互影响无论在广度和深度上都进入了新的层次。

互动的要素：主体 - 目的 - 结果 - 媒介

互动的涵义：

1. 至少发生在两个人之间；
2. 有相互作用和影响；
3. 以信息传播为基础；
4. 包括直接互动和间接互动；
5. 总在特定的情境之下。



互动体验是网游体验的核心



互动关键词：相互作用

网游中很多非常基础的机制、组织和任务没有互动就无法开启。比如拍卖行、帮会、多人副本等。

- 熵增原理（热力学第二定律）：对不可逆过程，系统的熵总是增加的。

熵（entropy）指的是体系的混乱的程度。

case：贾君鹏、犀利哥、后宫优雅、局长日记.....

关注就是力量，围观改变中国

- 蝴蝶效应

你永远不知道被推倒的多米诺骨牌到底有多长



梦幻西游“七七事件”

创世：游戏世界是如何建构的



对于游戏开发者来说，最重要的是游戏规则的制定。

- 系统秩序，社会内部各个部分或体系之间的平衡与协调，相互作用的各个主要游戏系统，如种族、门派之间的相克相生。
 - ✓ 世界观
 - ✓ 种族门派
 - ✓
- 行动秩序，在社会制度或者规范的制约下，个人之间能够形成对互动和合作关系的合理预期。
 - ✓ PK规则
 - ✓ 组队规则
 - ✓ 婚姻规则
 - ✓

当玩家之间的互动达到了足够的频率和密度时，游戏社会也就产生和存在了。

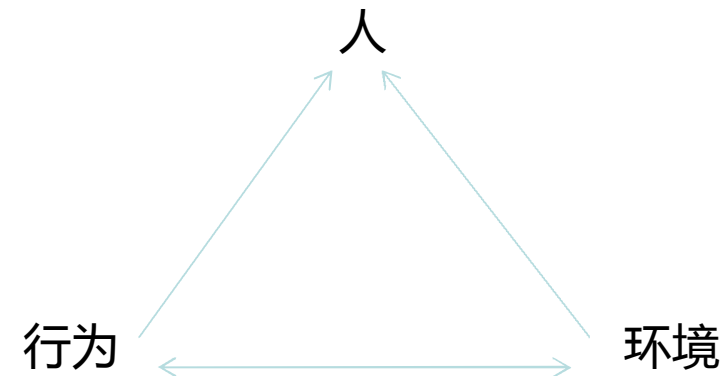


好多的MMORPG啊～为什么都是角色扮演？



角色扮演是互动得以进行的基本条件。

- 人与人之所以能够进行互动，就是因为人们能够辨认和理解他人所使用的交往符号的意义，并通过角色而预知对方的反应。
- 个体、行为、环境三者相互影响、相互决定，同时令角色的社会化的过程成为一种具有创造性特征的复杂活动。



为什么成长模式都是打怪、升级？



社会分工是人类进入文明社会的标志之一，游戏社会也有其自身的发展阶段。

- 恩格斯：人类社会经历了蒙昧时代、野蛮时代、文明时代。其中野蛮时代发生了三次社会大分工，才进入文明社会。
- 分工模式越高级，构建失败的几率就越大。目前大多数网游的成长模式都是打怪升级（类似体力劳动），是因为失败的成本人人可承受。



巫妖王之怒：终极boss阿尔萨斯

为什么简单的玩法一直在重复？



人际关系的本质：互动只要受到适当的互惠强化就能重复出现。

- 期望的互辅性：要维护长期互动的互动关系，互动的双方必须最大程度的相互满足对方的期望。
- 我们几乎可以用交换的观点去考察所有的互动。个人利益是隐藏在互动背后的普遍动机。



始于大话、梦幻的游戏师门任务



梦幻西游任务链

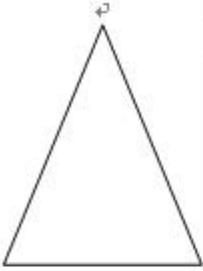
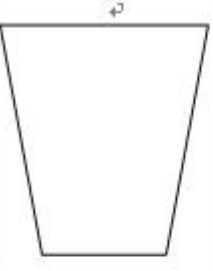
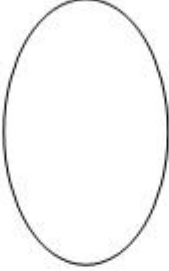
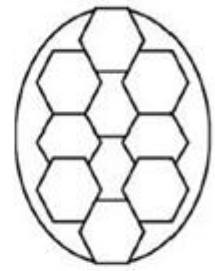
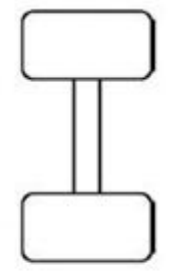
浮世绘：几种典型的游戏社会结构

好吧，玩什么网游都无外乎打怪、升级、PK、副本。但是真的只是如此而已吗？



NO，不同游戏社会的核心互动模式不同。

社会互动的基本类型有合作与竞争、冲突与调适等。并从而产生了不同的游戏社会结构。

				
金字塔型 天下 2	倒梯型 大话 2	橄榄型 休闲、养成类	龟板型 梦幻西游	哑铃型 魔兽世界

几种典型的游戏社会结构分型



为了部落的荣耀

治世：游戏虚拟社区是如何经营的



作为超级社区，每个网络游戏都有一个鱼塘梦。



- ✓ 有很多鱼，可以随时捞一网
- ✓ 鱼群可以不断的生殖繁衍
- ✓ 小鱼能慢慢长成大鱼
- ✓ 鱼儿依赖我们的池塘，最好永不外逃



4 体验之体验

如何保证好玩 - FAB为什么难做？



FAB页面：广告的下一站

属性：Features

即自己的产品有哪些特点和属性，
例如：

Q版浪漫，中国风，回合制

F

A

优点：advantage

即自己与竞争对手有何不同；例如非常好玩，活动丰富，玩法精彩、经济系统平衡，社区人气高，安全无外挂

FAB

B

客户利益与价值：benefit
这一优点所带给顾客的利益。
如：可以结婚、生宝宝，
“现在来玩，送新手百宝箱，注册就送5Q币

F: 随着中国网游的严重同质化，产品属性不再是优势

A: 由于体验的不可复制性，你说好玩，别人未必觉得好玩。我们力图传达的其实是一种“体验之体验”。

B: 奖励方面强中自有强中手。吸引用户的注意力需要更多的噱头和技巧。

是信息还是体验？

首先，确定我们要传达的是体验还是信息。罗列信息很少能给人带来好的体验。

1. 体验是抽象的，信息是具象的。
2. 传达体验需要想象空间。
3. 不要基于自己的假设。
4. 什么信息不重要，怎么表达才重要。

FAB的设计原则：实事求是、清晰简洁、主次分明



这幅梦幻西游玩家手绘作品 = Q版可爱

体验无处不在 - MOT (关键时刻 , Moment of Truth)



为什么要关注MOT?

选择一款产品只需要一个理由，拒绝一款产品很容易就能找到无数个理由。

北欧航空公司 (SAS) 前任CEO詹 - 卡尔森在《关键时刻MOT》一书中，这样定义“MOT”：任何时候，当一名顾客和一项商业的任何一个层面发生联系，无论多么微小，都是一个形成印象的机会。这一个小小的关键时刻，却给我们进入顾客的大脑和心灵提供了一个革命性的力量。

MOT的启示：

- 由于网游的体验主要是一种互动体验，玩家决策期间的MOT至关重要。
- 每个用于展示产品的细节都要到位：包括官网UI、专题设计、广告素材。游戏的新手设置等。



购买背后的谎言与真相

如何有效传达体验之体验

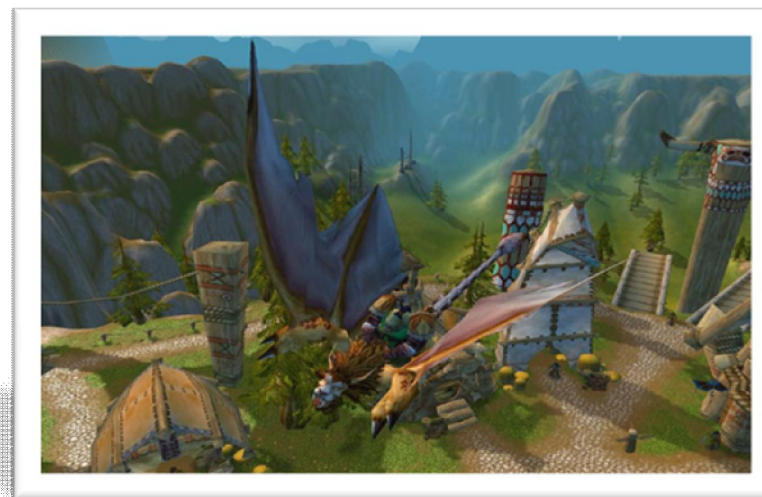
体验模式之一：情景体验



情景体验：带入感（游戏视频 /flash动画/精美的原画、截图等）



大唐无双的视频



魔兽世界坐骑截图

如何有效传达体验之体验

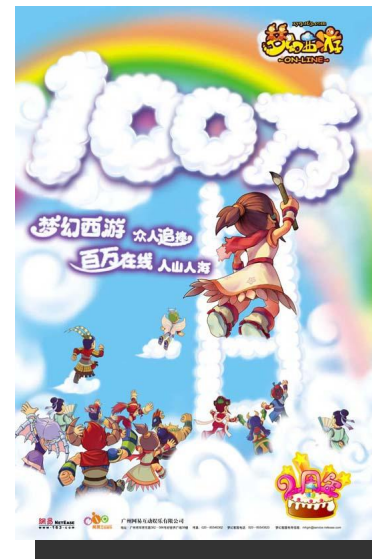
体验模式二：情感体验



情感体验：社区性（家庭、好友、兄弟、江湖等）



大话3：为爱西行



梦幻西游：100万个开心的理由



文化体验：国韵、武侠、西游、草根等

武侠文化

天龙八部
大唐系列

西游文化

梦幻西游
大话系列

PK文化

征途
传奇

精英文化

魔兽世界
天下贰

休闲文化

劲舞团
跑跑卡丁车

草根文化

网页游戏
QQ农场

总结：互动体验，精彩无限



以微博精神为例：求关注，求转发，求围观，求交往。

- 互动体验是游戏体验的核心
- 互动体验是一把双刃剑
- 互动体验大大拓展了游戏营销的可能性

口碑营销、关系营销、互动营销、社区营销、IM营销、博客营销、病毒素材营销、事件营销.....

当阿凡达遭遇梦幻西游.....

