

<<电玩世纪-奇炫的游戏世界>>

图书基本信息

书名：<<电玩世纪-奇炫的游戏世界>>

13位ISBN编号：9787530644409

10位ISBN编号：7530644408

出版时间：2006-6

出版时间：百花文艺出版社

作者：刘健

页数：262

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>

<<电玩世纪-奇炫的游戏世界>>

内容概要

游戏是人类的天性，从农业时代到工业时代，再到当今的信息时代，从滚铁环、踢毽子到赛车竞速，再到各种各样的电子游戏产品，游戏形式发生了显著的变化，但其精神内核却始终未变——游戏不过是人类发明出来的一种愉悦身心的“工具”。

这也意味着，不管是哪种形式的游戏，其本身是没有善恶对错之分的，关键是人们能否善用它。

从某种意义上说，电子游戏(cyber Game)发展演变的过程，也是当代电子计算机技术不断走向商业化和大众化的过程。

这不仅仅是一个单纯的技术问题，也是一个涉及经济社会，乃至思想文化等方面的现代性问题。

而《电玩世纪》一书的目的，就是要从宏观角度对电子游戏的发展脉络进行一次系统、全面的梳理和总结，进而探寻其中隐含的规律性，为民族游戏产业的未来发展提供具有建设性的意见和建议。

本书的作者创造性地把游戏机、电脑游戏和网络游戏这三大电子游戏形态整合在一起，形成一个前后相继、彼此联系的历史体系。

这无疑是一次大胆的创新，必然会对国内电子游戏研究产生重大影响。

<<电玩世纪-奇炫的游戏世界>>

书籍目录

绪论 电子游戏的定义与分类 电子游戏的定义 电子游戏的分类 序曲：改变世界的“IC” 上篇 电玩史话 第一章 豪门恩怨：游戏机的产生与发展 1.1 雅达利：拓荒牛仔 1.2 任天堂：一代霸主 1.3 世嘉：悲情英杰 1.4 索尼：混血美人 1.5 次世代大战 第二章 群雄逐鹿：电脑游戏发展风云记 2.1 激情年代 2.2 3D之争 2.3 西屋传奇 2.4 光荣的“大历史” 2.5 殊途同归：游戏走向网络 下篇 网络游戏产业大观察 第三章 网游大视野 3.1 世界与中国：网络游戏发展史概述 3.2 《网络创世纪》：当传奇成为历史…… 3.3 飓风袭来：韩国网络游戏巡礼 3.4 艰难中前行的中国网络游戏业 第四章 拿什么保护你，我的网游 4.1 谁动了我的宝贝：在线游戏中的盗窃行为 4.2 其实你不懂我的心：诚信危机中的虚拟社区 4.3 私服，又见私服 4.4 怎么可以一笑而过：维护玩家权益刻不容缓 4.5 用法治保护网游 第五章 破解网瘾迷局 重建美丽心灵 5.1 傲慢与偏见：被妖魔化的网游 5.2 网瘾正传：追本溯源 5.3 走出迷局：网瘾，不再为你而哭泣 第六章 未来之路：走向虚拟还是回归现实 6.1 亦幻亦真：在线游戏的“赛博朋克”化 6.2 期待荣誉：体育化之中的电子竞技 6.3 结束语：梦在远方，路在脚下 后记

<<电玩世纪-奇炫的游戏世界>>

章节摘录

书摘接替诺兰·布什内尔出任雅达利公司董事长的是雷·卡萨尔(R. Kassar)。

在接手雅达利之前，卡萨尔先生一直在纺织业内供职，曾经在埃及经营一家内衣制造厂。据说，在他的工厂里生产出来的高档内衣几乎无可挑剔。由此可知，卡萨尔是一位奉行严谨管理作风的企业家。事实也恰恰证明了这一点。

在他上任后不久，便对下属严肃地说道：“雅达利的经理在热水浴缸里发号施令的日子一去不复返了！”俗话说，“新官上任一把火”。

卡萨尔上任后，对雅达利“纪律涣散”的管理层进行了大换血。公司内的“老臣”大多都被新近招聘来的哈佛商学院以及其他名牌大学毕业生所取代，大有游击队变正规军的感觉。

而卡萨尔和华纳高层想要借此达到的目的就是赢利，从各个方面，无论是软件还是硬件，都要实现最大限度的赢利。

可是，任何大规模的高层人事变动都必然会带来人力资源的严重损失，这是企业管理的一条铁律。面对公司内部的大换血，众多对公司前景感到迷茫和失望的员工纷纷离开了雅达利，其中不乏一些颇有才华的游戏软件设计与开发人员。

雅达利自成立以来第一次面临“空心化”的危机。

同时，由于公司内部频繁的人事变动和企业规模的猛烈扩大，公司的管理和内控机制渐渐松弛，各种营私舞弊的现象层出不穷。

游戏开发商和经销商常常利用个人关系与公司内部人员串通进行幕后交易，原本属于公司的利润被揣进了个人的腰包。

另一方面，雅达利游戏软件的制作水平大幅滑坡，“雅达利=粗制滥造”的坏名声开始在消费者中流传开来，许多玩家对雅达利游戏机产生出严重的排斥感。

面对这一切，公司高层却还浑然不知。

如果不是当时市场需求情况依然利好，雅达利恐怕早就垮掉了。

不过，我们也不能把卡萨尔视为是碌碌无为的管理者。

1981年，他从日本的南梦宫(NAMCO)公司手中买下了电子游戏节目《大嘴巴》的版权。

在游戏中，玩家控制的“大嘴巴”在迷宫里游弋着吃掉各种小食品，另有四头怪物四处追寻“大嘴巴”，伺机咬死这个“贪吃的人”。

这款游戏没有任何激烈的暴力情节，可谓老少咸宜。

由于需要高超的技巧和快速的反应，它的耐玩度也很高。

“大嘴巴”在当时的受欢迎度几乎无以复加，它甚至比硅谷中的任何一位高科技企业领袖都更早地登上了《时代》(Time)周刊的封面。

雅达利公司的辉煌达到了巅峰。

1982年的圣诞节，在雅达利的经营史上是最黑暗的一页。

此前，人们有关游戏软件质量低劣的各种议论，似乎预示着大众对电子游戏的兴趣正在迅速减退，整个电子游戏业的发展开始出现停滞的迹象。

作为行业龙头的雅达利公司自然首当其冲。

为了能够力挽狂澜，雅达利的管理层做出了一个后来被认为是灾难性的决定。

公司斥资2500万美元购买了著名导演史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)指导的科幻影片《外星人》(E.T.)的电子游戏改编权。

公司寄希望于“小绿人E.T.”能够拯救雅达利和整个游戏市场。

这无疑是一场豪赌，结果却令人沮丧。

包括这款改编游戏在内的所有雅达利产品，在圣诞节黄金消费期内全面滞销。

这让雅达利公司此前的巨额投入血本无归。

传说，雅达利为了降低损失，曾把45万盒积压的游戏卡带运往新墨西哥(New Mexico)州，用推土机掩

<<电玩世纪-奇炫的游戏世界>>

埋到沙漠里。

有报章评论说，雅达利十年的辉煌在圣诞节的庆典焰火中灰飞烟灭，被永远地埋进大漠戈壁。

从此以后，把某款游戏机产品，乃至整个公司的命运寄托在一两款未经市场考验的所谓“大作”上，这样的做法一再被证明是自取灭亡。

但总是有心怀侥幸的厂商，在万般无奈的情况下不惜铤而走险，结果往往如雅达利一样事与愿违。

P32-33

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>