

思维无极限 实施成关键

Bieshuo
Bukenheng

E时代的成功需要具备

的最重要的一点是开放的思

维。产业的斗争是思维的斗

争，思维可以打败一切。有

人经常问我：你怎么会这样

去想？我的回答是：我不是

为什么会这样想，而是我什

么都敢想，又什么都敢去尝

试，只是在尝试的道路上不

忘摄取前人的睿智和精神财

富。

梅莉◎著
江西科学技术出版社

别说 不可能

我策划了全球游戏大赛

WO CEHUA LE

QUANQIU
YOUXI DASA



我策划了**全球**游戏大赛

**别说
不可能**

梅莉◎著

江西科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

别说不可能:我策划了全球游戏大赛/梅莉著. —南昌:江西科学技术出版社, 2006. 11

ISBN 978 - 7 - 5390 - 2931 - 3

I. 别… II. 梅… III. 文娱活动—组织管理—市场营销学 IV. F719.5
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 124791 号

国际互联网(Internet)地址:

<http://www.jxkjcs.com>

选题序号:ZK2006079

别说不可能:我策划了全球游戏大赛

梅莉著

出版	江西科学技术出版社
发行	
社址	南昌市蓼洲街2号附1号
	邮编:330009 电话:(0791)6623491 6639342(传真)
印刷	南昌市红星印刷有限公司
经销	各地新华书店
开本	889mm × 1194mm 1/32
字数	105 千字
印张	5 彩图 8 页
印数	3000 册
版次	2007 年 2 月第 1 版 2007 年 2 月第 1 次印刷
书号	ISBN 978 - 7 - 5390 - 2931 - 3
定价	15.00 元

(赣科版图书凡属印装错误,可向承印厂调换)

ABIT
升技主板
游戏玩家首选

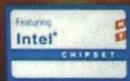
今年夏天
在这个游戏舞台上
卷土重来



WWW.ACON5.COM

SUMMER 2005

ABIT
Advanced Durability



 iPod 专卖

 新浪游戏

微型计算机
Micro Computer



浩方对战平台
WWW.CF8.COM.CN

本次活动最终解释权属升技电脑



“本次ACON4全球游戏大赛的精彩程度绝不亚于任何一场世界性的电脑游戏大赛”。

中国中央电视台《电子竞技世界》



ACON4

全球游戏大赛创造了中国游戏竞技史上的三个第一

中国第一： ACON4 是第一次在中国举办总决赛的世界性游戏大赛，彰显了中国在世界电子竞技舞台的重要地位。

第一团队： 第一次集合了十余个全球顶尖的 IT 领导品牌，携手打造世界顶级游戏赛事。

第一配备： 以升技主板为首的 ACON4 合作伙伴携手打造游戏梦幻硬件组合，已经成为游戏玩家的第一选择！



“此次 ACON4 最终在欢乐和谐的气氛中结束，这次活动不管是从策划还是主办来看都是非常成功的！也证明除了韩国以国家力量支援，或是由游戏业者出面主办之外，集合世界顶尖IT品牌举办世界级游戏赛事是另一个成功的模式！

小熊在线



“能够成为 ACON4 大赛的主办方我感到很有意义，在这里我看到的是一群生龙活虎的年轻人，他们敢于冒险，追求时尚，挑战极限，极富个性魅力，这就有点像东风悦达起亚出厂的千里马轿车。”

东风悦达. 起亚汽车有限公司常务副总经理

李春荣

“优派中国北京办事处市场部经理唐洁在参加完 ACON4 中国区选拔赛之后说：“在中国把一个游戏大赛办成这样的规模还是不多见的，真的非常好，我们作为主办方之一感到很荣幸”

优派中国北京办事处市场部经理

唐洁

“英特尔亚太地区产品行销经理李纯心先生感慨地说：我参加过许多的活动，从没有看到过像 ACON4 这样考虑问题如此细致的，可以看出升技电脑是化了很多的心思的，作为主办方我们很满意。”

英特尔亚太地区产品行销经理

李纯心



“升技公司将全球顶尖硬件品牌聚集在一起是一个美妙的创意！我们也荣幸的通过ATI 领先的3D显示芯片技术支持这次游戏大赛，这符合ATI 在全球倡导‘GET IN THE GAME’的概念，就是希望玩家能在游戏中真正享受到ATI RADEON 系列显示卡带给他们的快乐。”

ATI 中国区行销总监 曾耀中

“《微型计算机》编辑部主任 夏一珂在ACON4决赛现场说：升技严谨的工作作风让我们感动，如果我们都能够象升技这样用心办好每一件事，那一定没有办不成的事！”

《微型计算机》编辑部主任 夏一珂



“ACON4 产生了 2004 年第一个魔兽世界冠军。被誉为 2004 年全球规模最大的电子竞技赛事的 ACON4 全球电脑游戏大赛总决赛，齐集了世界上所有的《魔兽争霸 III》高手，赛事本身的精彩程度不容置疑。同时，作为第一个在中国国内举行总决赛的世界顶尖级赛事，ACON4 决不仅限于比赛的本身”。**来**



作者简介

梅莉,曾担任南昌广播电台节目主持人、记者、节目监制,因成功策划并主持了《温馨港湾》节目,获得由政府颁发的“陈香梅”新闻奖。

1998年到上海后,曾先后担任上海 BEAT MEDIUM 广告传播有限公司(法国桦榭集团)媒介部经理;罗顿发展股份有限公司(上市公司)公关部经理;上海北大方正电脑系统有限公司华东区(上市公司)市场部经理;现任上海纳沃商务咨询有限公司总经理。

在任升技电脑产品贸易(上海)有限公司中国区行销总监期间,提出的DIY 玩家和游戏玩家定位的市场策略,建立了升技品牌和竞争对手的差异化。并联合多家全球顶尖 IT 媒体成功地举办了全球规模的游戏大赛,创造了无数个国内第一(国家体育总局电子竞技负责人孙晓晖对此项赛事给予了高度赞扬,并肯定了该赛事对游戏行业的重要贡献)。升技也因此跨入了世界顶尖 IT 企业的行列。

服务客户:

IT 产品:

升技、eSys、Intel、罗技、ViewSonic 美商优派、ATI、Kingston、西部数据、Thecus

汽车:

东风起亚

数码产品:

Apple、创新

媒体:

《微型计算机》、中央电视台体育频道、新浪游戏

前言

这是一个思维开放的时代,从《星球大战》开始,人们可以将自己所幻想的任何事情用现代化的技术把它变为现实。由于通讯和信息技术的普及,缩短了人与人之间沟通的距离。此时的人们惊喜地发现:原来什么都可以去想,什么都可以去尝试——这对于死读书,读死书的大批中国国民来说是一次思维开窍的集体转变:网络、超女、馒头血案、神六、周杰伦……每一个新事物的出现都让人们惊诧不已,然后又坦然地接受。经过反复的惊诧训练,人们逐渐开始明白:原来事情还可以这样去想,原来我们的思维是可以完全开放的。

著名经济学家郎咸平认为:E时代的成功所需要具备的最重要的一点就是开放的思维。产业的斗争就是思维的斗争,思维可以打败一切。有人经常问我:你怎么会这样去想?我的回答是:不是我为什么会这样想,而是我什么都敢想,又什么都敢去尝试,只是在尝试的道路上不忘摄取前人的睿智和精神财富。

阅读是我每天必须进行的工作,我如饥似渴地、还带有一些功利地寻找着我要的答案,因为我的想法太多,思维速度太快,快则求实,而求实则需要学习,没有前辈的照明,在黑暗中摸索,

摔倒的情况就会时常发生。“开放思维,理智操作”是我这几年全部的生活和工作的写照,我之所以想写这本书,是想把自己在工作当中的思维方式拿出来与大家分享,也藉此把这几年的营销工作做一个总结。

能在升技工作是幸福的——开放的平台、创新的思维是这个公司的文化,我在这种文化的熏陶下不由自主地走上了专业营销职业经理人的道路。在升技工作的5年中,我从工作合作伙伴的身上学到了在MBA学不到的许多营销经验以及处理问题、解决问题的能力,我的胸怀和我的毅力是在与他们的合作当中锻造出来的。我们相互鼓励,共同奋斗,把许多“不可能”的事情变为了“可能”!我的工作合作伙伴们在这里就不一一介绍了,在后面的详细案例中你会有机会读到他们。

全球游戏大赛能够成功地举办就是藉由这样一个平台完成的,也是在完成了无数个“不可能”的经验积累之上去实现的,是在升技各部门共同的努力下获得的辉煌,因此在写这本书的同时我要由衷地感谢那些曾经和我并肩作战的同事们!

序

初识梅莉,是在创新与 Abit 商谈合作的一次会议上,她那清晰的思维和流畅通的语言都给我留下了深刻的印象;之后与梅莉的交往,真实地感受到了她对工作的激情和她在实施中的细致。

当收到梅莉发来的《别说不可能——我策划了全球游戏大赛》这本书的初稿时,我几乎是一口气读完了她的这部作品,然后是再读其中的章节,细细品味其中的描述,更对梅莉的激情和细致有了深刻的解读。

一、激情:激发了思维和动力

“没有什么是不可能的,没有什么是不可能的”,在这样的大胆假定下,梅莉的思维也就变得异常地活跃。开放性的思维形成了创意的空间,在创意的空间中,团队就有了更大的舞台,在更大的舞台上,梅莉成功编导了“全球游戏大赛”,在业界创造了无数个第一。

记得梅莉这样描述自己:我是属于那种想到了就做的人。敢想,敢于去想;要做,就大胆去做,我想这是属于梅莉的典型的特征。在她敢于去想的时候,她几乎发动了一切可能联动的力量:她可以从她的儿子那里去了解青少年游戏玩者的心理和行为;

她积极从她的同事那里,获得更多的建议和资源的调度。所以,一路走来,梅莉从不曾感觉寂寞和无助,那是因为她善于组建团队去实现一个共同的大目标。

梅莉给我留下的印象是一个在工作中充满激情和活力的人。她总会觉得面前有很多值得去想和去做的事情,而她也沉浸于做每件事情的过程之中,她的激情和动力是一个从事市场营销人才难得的素质。正是在梅莉的激情推动下,做主板的Abit 升级公司有了活力。升技电脑主板因为“武装”了游戏的概念而变得“有声有色”,从而形成了独特的市场“差异点”,也就是因此找到了市场定位点。

我从梅莉成功策划和组织了 ACON4 和 ACON5 全球游戏大赛获得的感受是:激情推动思维,思维引发动力。在巨大动力的驱使下,使得看似不可能的事成为可能。

二、实事:决定成败的是细节

同读梅莉的《别说不可能——我策划了全球游戏大赛》,我想读者定会从中感受到梅莉在整个大赛组织和实施方面的细致,也正是做好了过程中的每个细节,才保障了实施中每个环节的无一遗漏。梅莉信奉的是:认真做事才能作对,用心做事才能做好。从整个游戏大赛的文档组织可见,这个过程可谓是做到了精细。现阶段流行的“精确管理”理念,讲的就是量化管理和精细管理的概念。

从书中所描述的实施游戏大赛的过程中感知到,对于任何

一个环节都不能放松,如若有任何细节出现纰漏,都有可能出现功亏一篑的结果。在“政府公关的惊险”一节中,为了获得一个来自政府的“批文”,梅莉和她的同事们吃尽了苦头,这在国内做事虽然是司空见惯的情节,但梅莉使用她的“感动”人的“功夫”,感动了政府的官员,最后获得了“许可证”。在游戏大赛即将开幕的时刻,从台前的赛事到后台的接待,可谓是事无巨细,不能有半点马虎和遗漏。我本人有过参与组织市场活动的经验,从初期的策划到实施的过程,一直到活动后的总结,我感到梅莉团队是有着系统化的专业精神,同时也本着成功控制的准绳,做到了最大化的利用了资源,一丝不苟地关注实施的细节,最后取得了多个“第一”的成功结果。

在梅莉今天完成她的书稿并付诸印刷的此刻,恰好是 A-CON4 赛事之后的两年也是她回收思考和总结的两年,我相信将会对市场营销专业人员有所启迪和帮助:思维无极限,实施成关键。

创新科技(中国)有限公司 联合总裁

李慧勤

2006.6.9