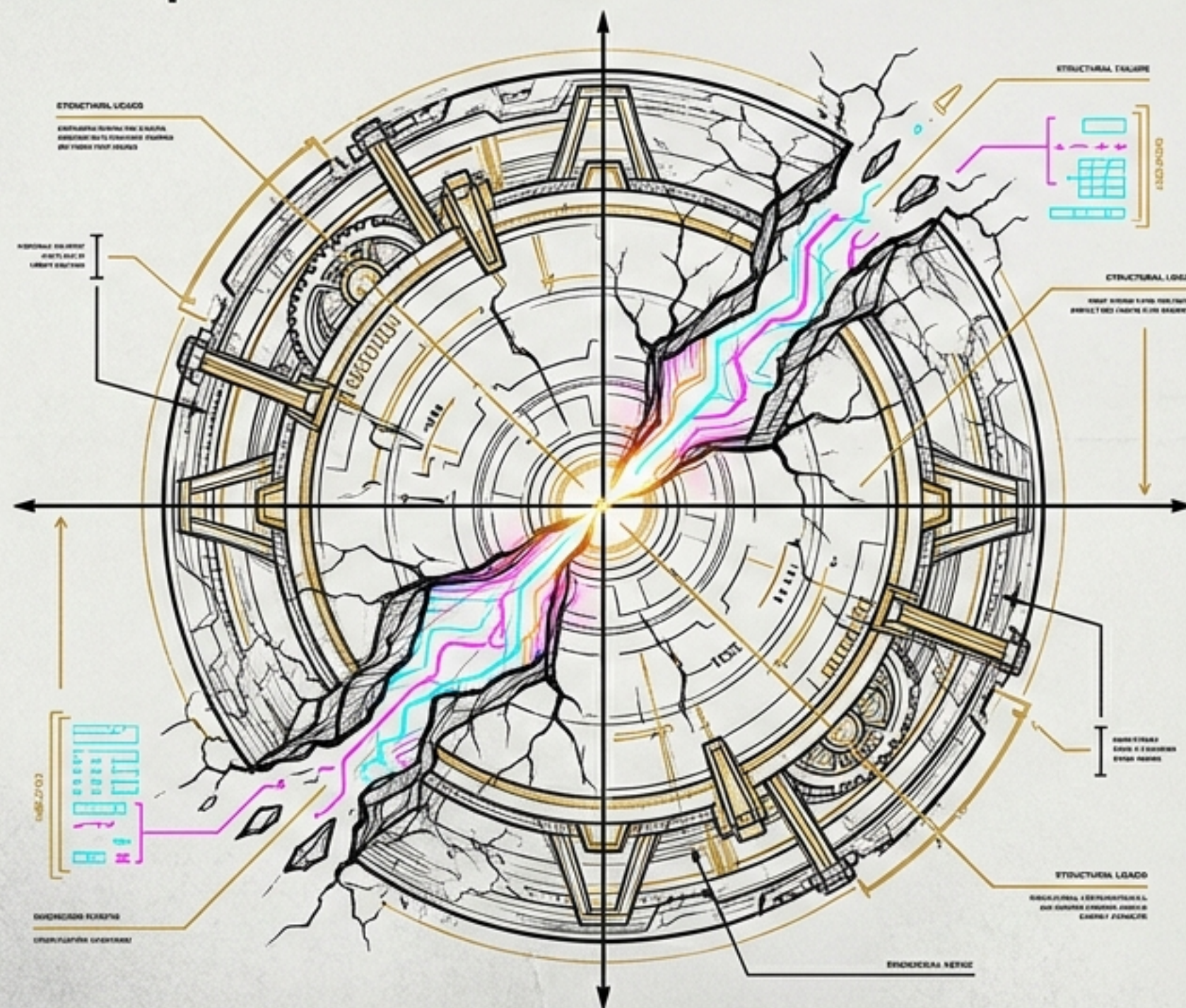


处决旧世界

Games Workshop 为什么亲手摧毁了其经营30年的战锤奇幻宇宙？



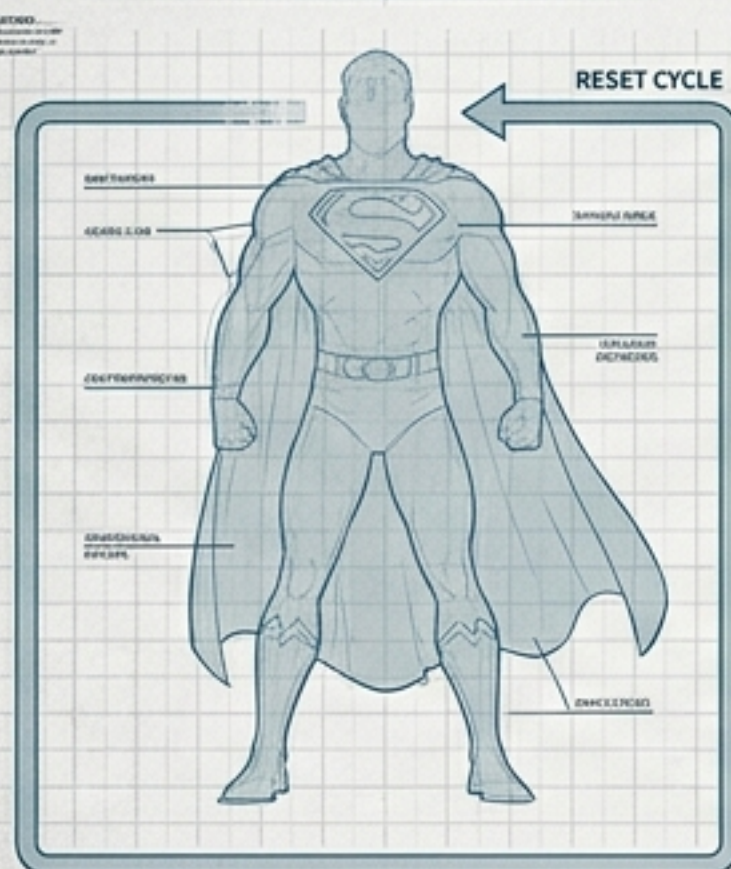
[CASE STUDY DOSSIER] //

DATE: 2015 - 2024 //

**SUBJECT: INTELLECTUAL PROPERTY
DECONSTRUCTION**

虚构作品里的末日，通常只是一次刺激销量的重启

常规行业惯例：重置键

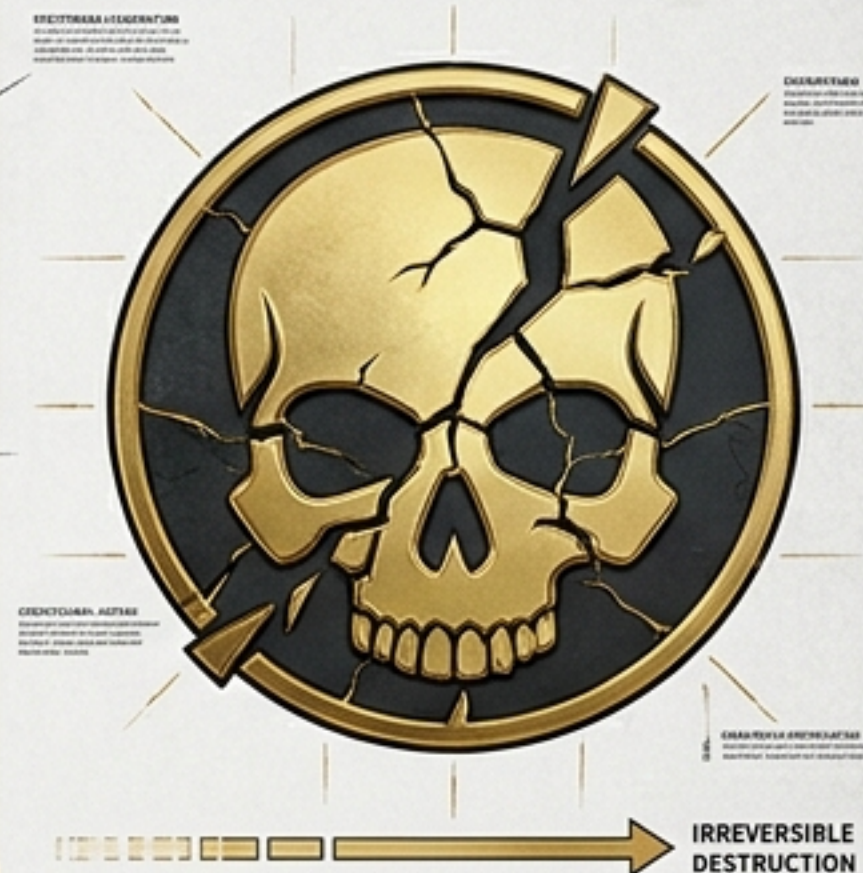


在美漫或长寿IP中，英雄总会在最后一刻逆转未来。末日往往是为了刺激短期销量，编剧随时可以按下重置键，下一集一切照旧。

ITEM	CLASSIFICATION	TYPE	VELOCITY	STATUS
183.4186	CLASSIFICATION	35	17	ACTIVE
216.5683	CLASSIFICATION	62	12	
279.3185	CLASSIFICATION	90	15	
COORDINATE: 00000000				

XOX

2015年的异类：物理性销毁



Games Workshop 没有按下重置键。他们将星球物理性撕裂，大陆沉没，神明陨落。这不是假死，而是一次不可逆的物理性销毁。

ITEM	CLASSIFICATION	TYPE	VELOCITY	STATUS
183.4186	CLASSIFICATION	35	17	ACTIVE
216.5683	CLASSIFICATION	62	12	
279.3185	CLASSIFICATION	90	15	
COORDINATE: 00000000				

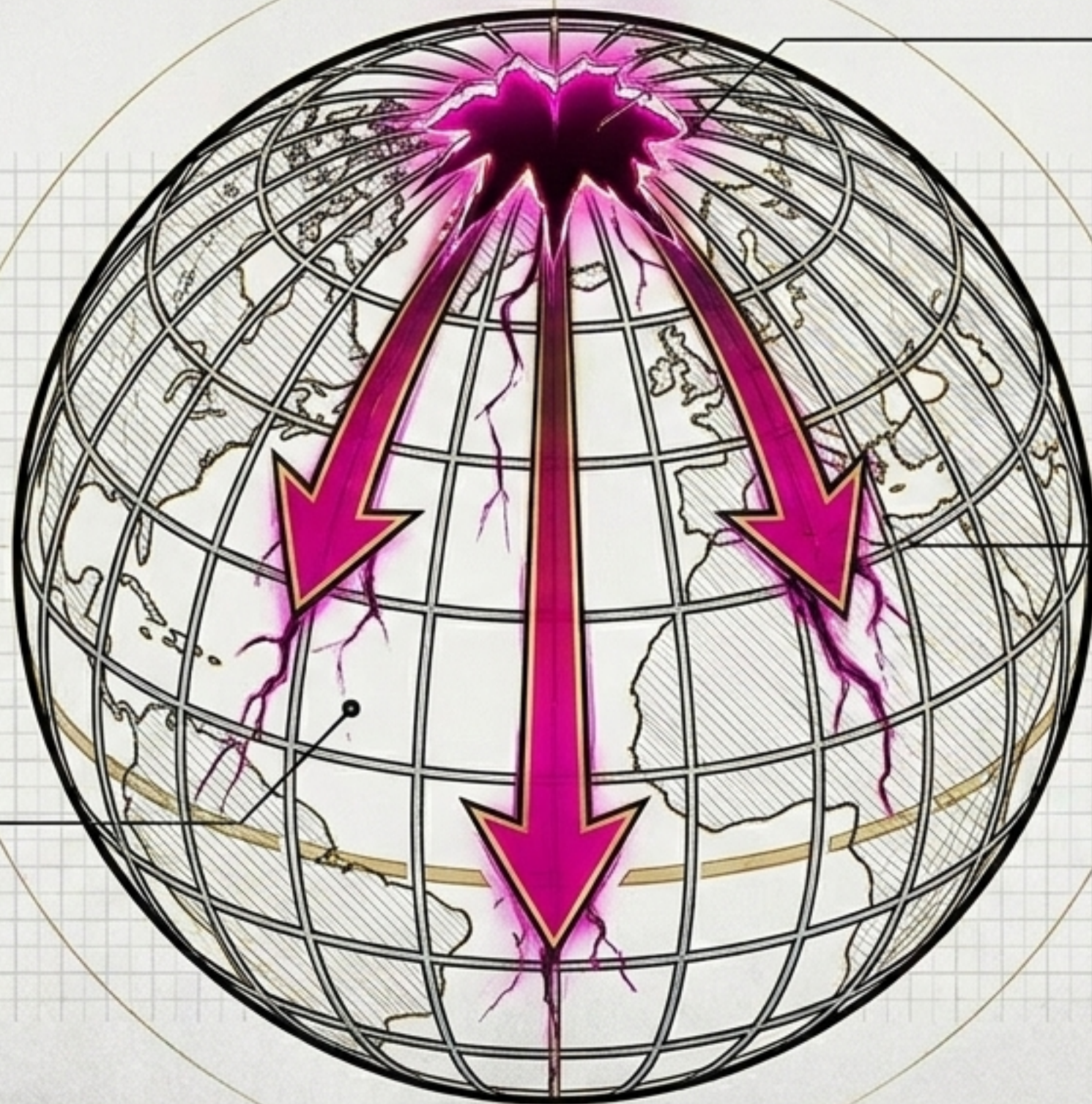
XOX

HYDRAULIC PRESS

HYDRAULIC PRESS

ELECTRICAL

昔在之界：一个出厂即带有致命缺陷的系统



起源（缺陷）

创世神在洪荒之初撕开的现实裂口。

威胁（病毒）

混沌：一种纯粹恶意的魔法，从北极裂口不断渗透，常年威胁整个星球。

规律（延缓）

秩序阵营永远在输。人类帝国能一次次守住防线，全靠每隔几百年出现一代英雄，用生命为世界拖延时间。

被抹去的历史：当编剧动用了追溯性修正

帝国历 2302-2304：混沌大战

军阀阿萨瓦·库尔率军南下。结果：虔诚者马格努斯力挽狂澜，挡住入侵。

帝国历 2521-2522：混沌风暴

阿尔卡昂进军米登海姆。
结果：玩家在全球线下战役中真刀真枪击退了混沌。

Retcon（追溯性修正）

官方随后从记录中无情抹除了玩家打赢的混沌风暴。为了让末日真正降临，反派必须获得重新进军的特权。

终焉之时：拆解旧世界的五步计划

2014至2015年间推出的五部巨著，并不是为了延续故事，而是一场有计划的系统性拆除工程。
每一本书，都在精准剥离这个世界的一块核心基石。



一场冷酷且有计划的IP绞杀工程

纳迦什

(死亡降临)

唤醒死神。献祭纯洁的精灵公主。死灵派系被整合成一股全新力量。

格洛特金

(帝国倾覆)

瘟疫淹没帝国腹地。凡人皇帝战死，随后化身西格玛本尊重塑为半神。

凯恩

(精灵灭绝)

兑现七千年的伏笔，反派马莱基斯竟是合法继承人。最伟大英雄阵亡，环形大陆乌图安彻底沉没。

桑奎尔

(地底吞噬)

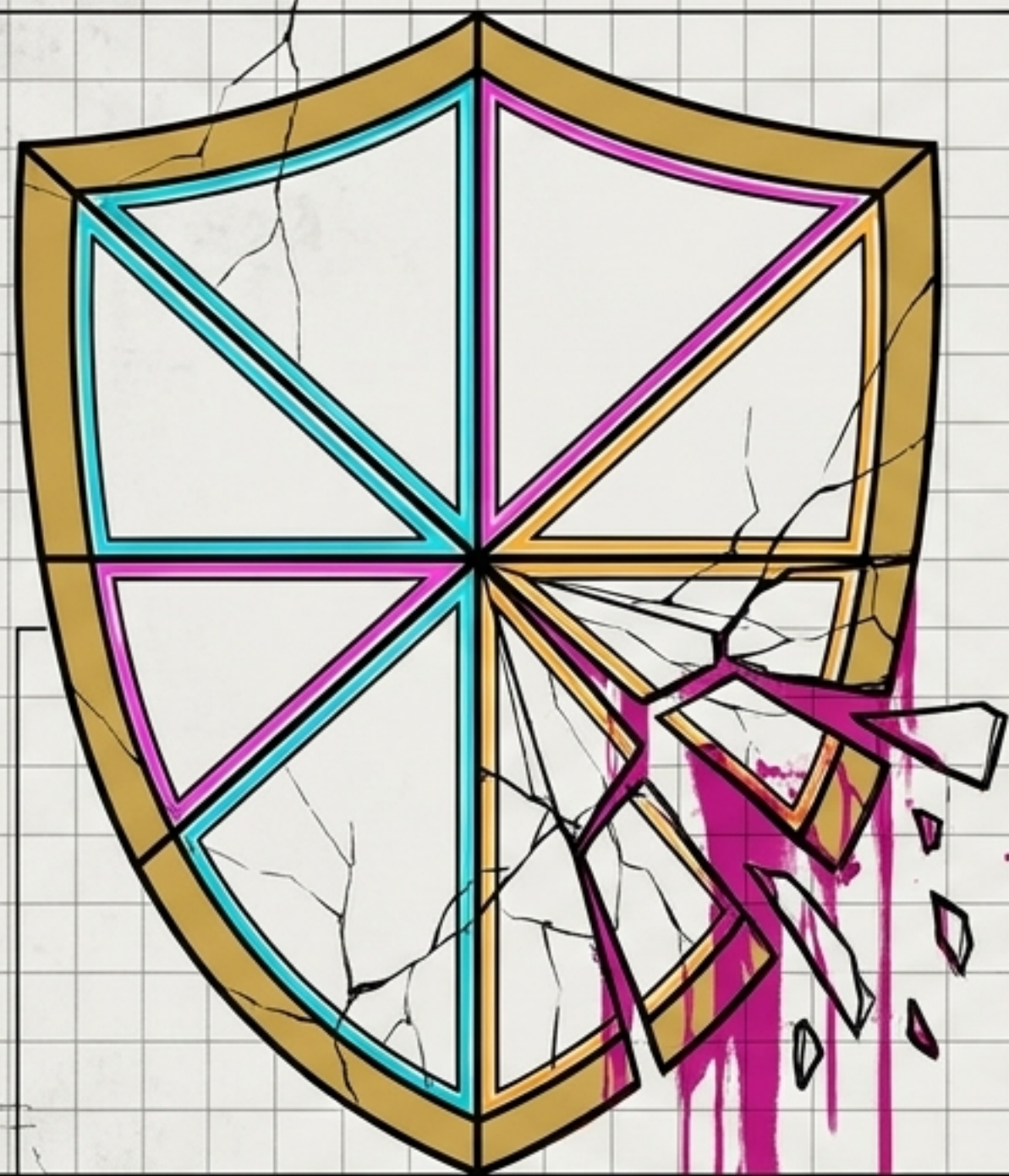
斯卡文鼠人狂潮爆发。淹没矮人要塞，灭绝蜥蜴人。地下城彻底吞噬地表。

阿尔卡昂

(世界解体)

幸存者联盟内讧。鼠人引爆地底冥界。星球物理性解体。

最后一战：输给了死人的背叛



最后的防线（化身者联盟）

面对最后一位混沌冠军，仅存的英雄各自融合了八道魔法之风，组成了绝望的防线。

内部的崩溃（背叛）

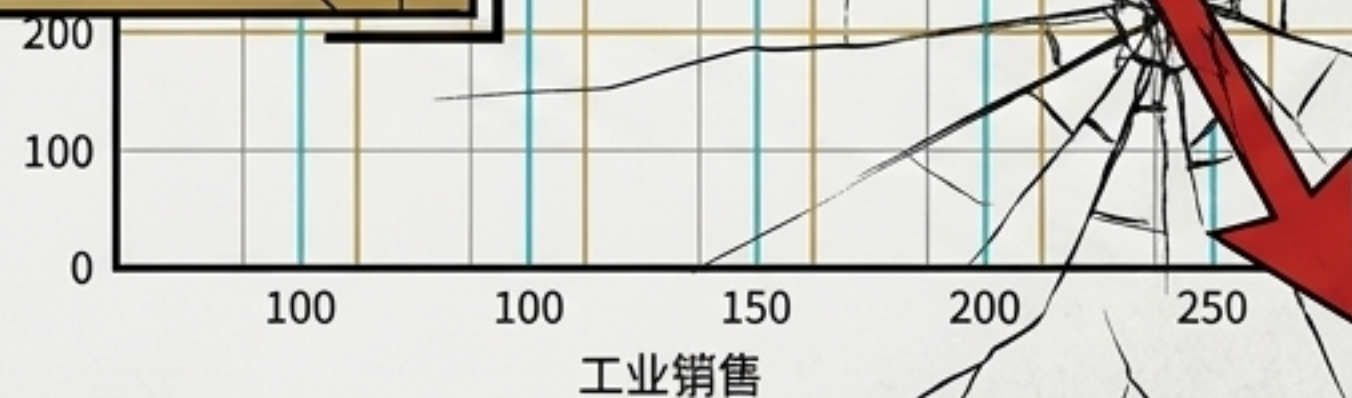
防线原本可以守住，但在决定性时刻，吸血鬼与死神反水，导致阵线直接垮塌。

绝对的终结（马卢斯陨灭）

斯卡文鼠人引爆了埋在星球地底的冥界。这颗在讣告中才被命名为马卢斯的星球，彻底散架，故事走向终点。

故事之外的真相：为什么要亲手杀死摇钱树？

毁灭旧世界，绝对不是作家的黑暗浪漫。这是一场冷酷、激进且没有退路的商业自救。



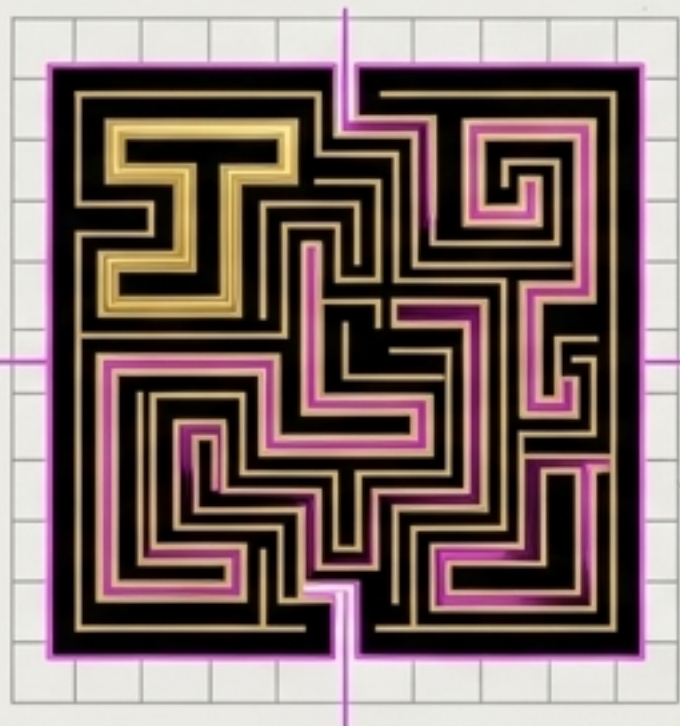
战锤奇幻面临的商业死局

[01] 产品停滞



方阵游戏机制导致老玩家只需购买一次军队，不产生复购。靠卖塑料微缩模型活着的公司，失去了流水。

[02] 规则臃肿



30年积累的扩展包形成了极高的系统门槛，庞杂的规则彻底劝退了新玩家。

[03] 致命的法律漏洞



通用奇幻词汇无法受到法律保护。公司最核心的资产在不断流血。

无法注册商标的奇幻世界

持续流血的旧IP

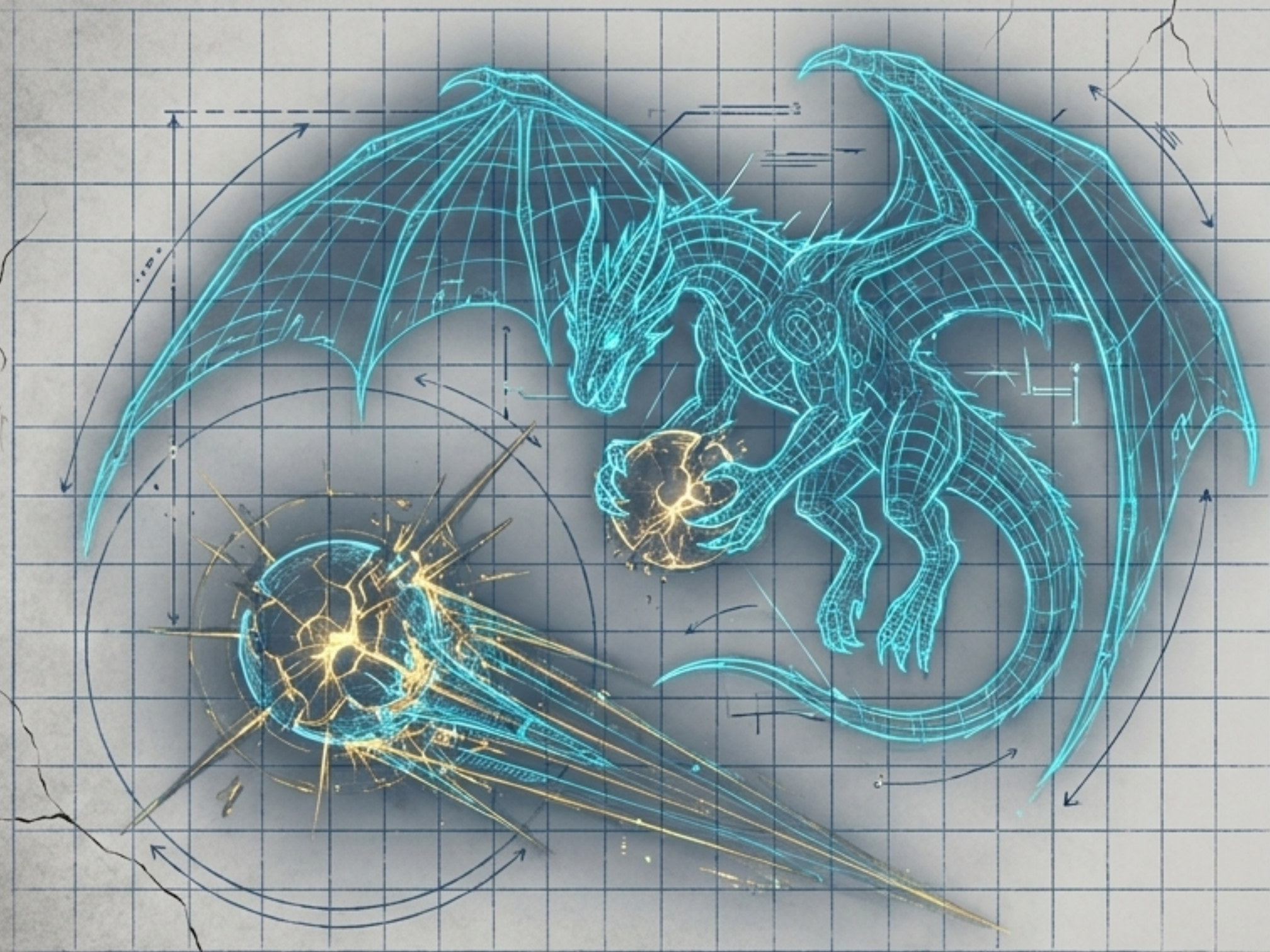
- 通用词汇毫无法律保护价值。
- 竞争对手可以随意使用：The Empire（帝国），Elves（精灵），Dwarfs（矮人）。

完全私有化的新IP

- 必须在完全属于自己的地基上建立全新的、可注册的专有名称。
- 独创词汇护城河：Aeldari（艾尔达灵族），Stormcast Eternals（风暴铸造者）。

旧世界的毁灭，本质上是一场为了知识产权完全私有化而进行的强制拆迁。

恒星纪元的余烬：双尾彗星



火种存留

神明西格玛的灵魂攀附在破碎发光的星球内核上，化作双尾彗星在虚空中无尽漂流。

星辰巨龙

残骸被星辰巨龙德拉寇松发现。它认出了同类的火，将神魂驮向了全新的宇宙。

旧废墟上的新宇宙

旧世界真实地死亡了，但它成为了新产品的火种。

战锤西格玛纪元：八大界域的架构

全新舞台

8个由旧世界渗出的魔法之风凝结而成的纯魔法世界。

核心界域

天界、死域，以及火、生命、金属、野兽、光、暗。

连接网络

各个界域通过界门网络相连，外围翻腾着混沌之域。

底层重构

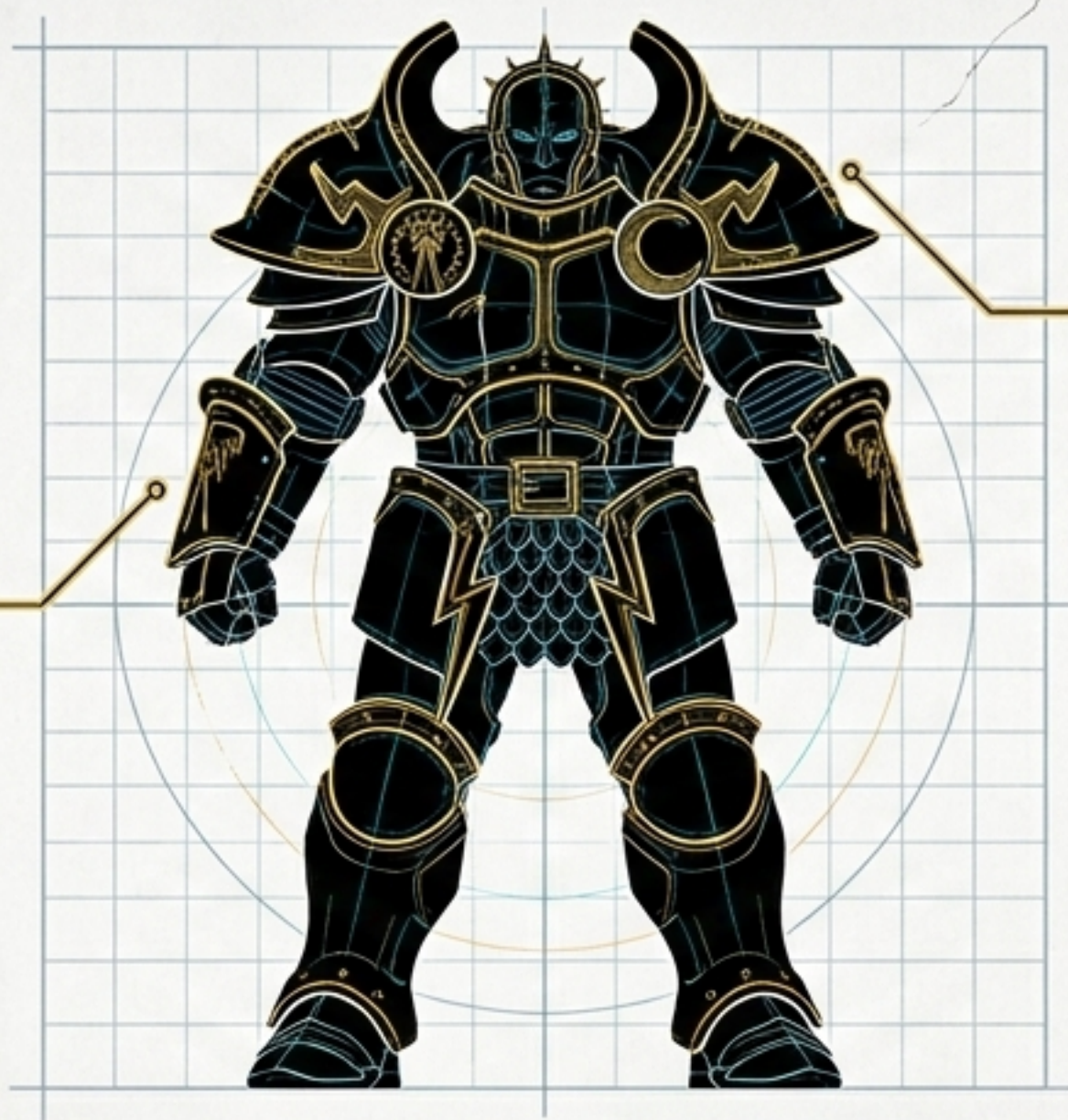
这不是旧作的续集，而是抛弃包袱、建立在八个全新世界之上的现代化IP架构。



风暴铸造者：完美的商业与叙事结合体

设定功能

收集最强凡人英雄的灵魂，用天界闪电将他们重锻成不朽的风暴战士，夺回世界。



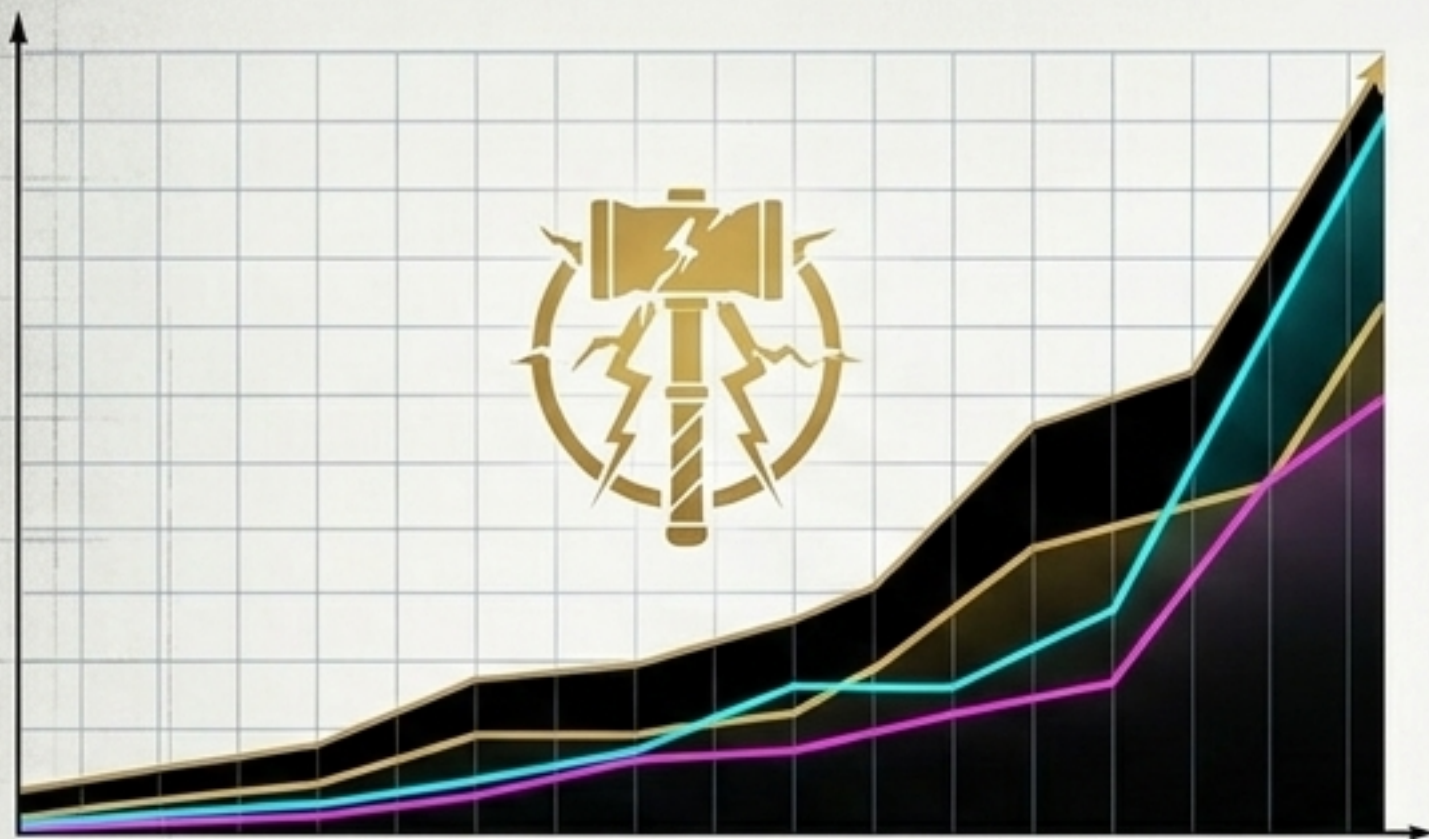
商业功能

彻底独创的名称，完全掌握商标权。重甲模型体积更大，完美契合现代高利润销售策略。

悲剧代价

保留了旧战锤的悲观底色。每次战死重铸，战士都会被刮掉一点记忆、温度和人性。

断臂求生，一次极其罕见的IP实验



决绝的豪赌

承受住老玩家初期的愤怒，不留退路，最终将新纪元培养成了公司的顶梁柱。



商业闭环

旧世界作为设定在末日之前的独立游戏复活。公司现在可以同时贩卖末日和被毁灭的世界。

2015 年的那场毁灭依然是正史。在商业算计的冷酷中，Games Workshop 奇迹般地给了一个三十年的故事最体面、最震撼的真实结局。