

上世纪90年代昙花一现的网页游戏,最近在业内再度复苏,有所不同的是,与任何怀旧复古风无关,曾因浏览器技术硬伤而遭雪藏的网页游戏,这一次,却是以完全不同的面貌充任金融危机时期网游行业的救世之师。

网页游戏的第二次起跑

苏 钺

3月12日,国内某网页游戏企业宣布获得启明创投和思伟投资1000万美元的风险投资,该项目同时创下此轮网页游戏市场风险投资单笔额度的最高纪录。

全球性金融危机中,网页游戏公司却一举拿下了1000万美元的风险投资,不得不让人刮目相看。有投资人认为,这笔不菲的投资对金融危机背景下的国内网游业的未来发展而言是一剂强心针;同时,这笔投资对于目前国内网页游戏市场的格局改变或许也将产生一定的效应。

穷人也能做得起的网游

从2007年起,网页游戏已开始再度受到业内人士的关注,如今更堪称网页游戏的“井喷”发展期。仅仅两年多的时间,网页游戏就以其不需要安装客户端、游戏方式轻松又不易上瘾等优点受到了国内广大游戏玩家的青睐。

艾瑞咨询最近发布的《2007—2008年中国网页游戏行业发展报告》显示,2008年网页游戏市场营收规模为1亿元,未来2年到3年网页游戏将进入迅猛增长期。到2010年,其市场规模有望突破10亿元。2007年,网页游戏用户为250万人,预计到2010年,网页游戏的用户规模将突破2000万,达到2020万人。

巨大的市场、不断扩充的用户群不仅吸引着盛大、网易等传统网游企业的目光——3月9日,

网易的第一款网页游戏——《富甲西游》正式启动内测。同时,网页游戏所具有的研发、运营成本低和回报率高的特点,在当前经济形势严峻的情况下,更是吸引了一大批规模较小的网游企业和新创业网游团队的参与。在业内,网页游戏甚至被称为“穷人也做得起的网游”。“5人至10人的团队,制作周期大概6个月左右,如果想快点上市,可以压缩到3个月,相比于传统网络游戏的投入资本和周期,网页游戏大概要节省至少一半以上。”最近刚刚辞掉原工作准备加入朋友组建的网页游戏制作团队的FLASH制作人员小向告诉我们。

启明创投的合伙人童士豪认为,尽管目前网页游戏的表现力还普遍不如大型角色扮演类网络游戏,但是网页游戏的用户进入容易,上手也容易,许多从来没有玩过游戏的人也开始尝试玩网页游戏,这对游戏行业是一个极大的促进。此外,由于网页游戏的设计和使用程序相对简单,在向手机客户端应用延伸方面,也有着比传统网游更为明显的优势。

激烈竞争中的不和谐音

虽然资本开始有实质动作,但网页游戏行业依然存在诸多问题。由于开发成本低,仅仅10余人的研发团队在一年之中就能研发出2款至3款网页游戏,使得

目前的网页游戏竞争达到了几乎白热化的程度,数以百计的网页游戏公司蜂拥而上,大量网页游戏涌现出来。据了解,目前国内至少有500个开发小组在做网页游戏,其数量已经远远超过国内网络游戏公司的总量。一年之间,市面上出现的网页游戏甚至超过600款,远远超过了十年间国产网络游戏的推出总量。

与此同时,网页游戏发展中的不和谐音符也随着爆炸式发展而集中爆发,其中最为人所诟病的就是很多网页游戏厂商所推崇的病毒式营销策略。从2008年下半年开始,打开许多中小型网站,都会弹出“膏药”似的一大堆网页游戏宣传广告窗。为了吸引眼球争夺用户资源,一些网页游戏甚至不惜采用低俗方式进行宣传,这让玩家大为失望。近日,因通过色情方式进行宣传推广而被文化部叫停的网页游戏《热血江湖》就是其中之一。

“对网页游戏盈利能力的过高估计迷住了人们的眼,导致盲目进入者太多,甚至见过一个人开发网页游戏的,这显然是非理性的。此次《热血江湖》被叫停意味着政府已经注意到网页游戏行业的不规范,并发出了整顿网页游戏行业的信号。”IT时评人柳华芳表示。而在艾漫分析师赵旭枫看来,网页游戏市场目前的繁华只是假象,实际上,由于网页游戏投资门槛低,各种小规模作坊式的公司到处

开花,极易导致产业竞争无序。

盛大网页游戏项目部产品经理陈玉林则认为,现在市场上对网页游戏有一种误解,认为三四个个月就能开发出一款网络游戏,导致越来越多的小团队蜂拥进入这个市场。这样开发出来的产品问题也很多:技术不成熟、产品不完善、缺乏后继开发和维护。从长期来看,对整个网页游戏的市场环境也不利。

洗牌进行时

尽管目前网页游戏市场火热且混乱,但业内人士认为这只是暂时的,国内网页游戏业将重新洗牌,洗牌过程中,一些小的企业将会被淘汰掉。“风险投资的介入会抬高网页游戏的竞争门槛,也会促使网页游戏快速提高自身质量。”童士豪说。

盛大游戏事业部的首席执行官李瑜表示了类似的观点,她认为风险投资的涌入使得整个网页游戏业进入质量品牌创建阶段,盲从的爆发式发展过后,网页游戏将在未来几年进入整合兼并阶段。

领航资本管理合伙人杨锴认为网页游戏公司成功的前提是行业整合,他表示网页游戏的性质不像传统的大型角色扮演类游戏,更像是很多零散游戏的汇集。“我相信国内的网页游戏业在不久的将来会取得大的成功,也会有相应的公司上市,但前提是网页游戏行业需要整合,顶多留下

两三家大的公司。”

赵旭枫也认为,虽然网页游戏的市场规模很大,但小企业并没有太大的生存空间,大的网游公司将通过兼并等手段整合市场,真正的竞争将在大公司之间发生。

同时,此次金融危机对于网页游戏的发展也是一次机遇,由于大量工薪阶层有了更多休闲时间,游戏娱乐成为了他们在此阶段的一个选择,网页游戏如果趁机进去,赢得用户,对于其未来的发展将是一个极大突破。对此,有业内人士认为:“不仅仅是玩家群体的拓展,对于网页游戏研发技术团体整体水平的提高也将会是一个契机,大量具备良好素质的白领可能因此进入到网页游戏研发团队之中,这将给网页游戏人才队伍带来新生力量和强大的技术支持,并且可以将新的运营经验、研发创意和传播理念带入网页游戏之中。”

业内人士普遍认为,此次网页游戏公司能在金融危机大背景下获得融资,预示着网页游戏将会成为新一轮的热点,但网页游戏能否造就一个新的游戏业“迪斯尼”,需要时间的验证。同时,网页游戏业洗牌在即,也已是不争的事实。

网页游戏

指无需下载和安装客户端程序,只需通过网络浏览器就可以进行游戏的一种网络游戏形式。



3月30日,中国数字科技馆北京史家胡同小学分馆正式开通。中国数字科技馆是网上虚拟科技馆,由中国科协、教育部、中国科学院共同承担建设。该分馆开通后,学生和老师可在学校里的任何地方随时通过校园网走进科普园地,获取各种科普信息。图为几位小学生在进行体验活动。

网游运营宜从一而终

姚 浩

日前有报道称第九城市因为与美国暴雪公司的协议分歧,可能导致今年6月份合约到期之后,终止对暴雪的《魔兽世界》游戏产品的代理运营。对于最终结果究竟怎样,暂且不去考虑,但至少在我看来,此次分歧事件对于整个网游业的启示,并非只是一个简单的代理渠道变更的问题,而是涉及到游戏产业广泛存在的信用体制和社会价值的考量。

说到销售代理渠道,我们需要先分析一下传统产品在渠道转换过程中可能涉及的问题。对于饮料产品、家具建材、家用电器等几乎所有制造业和生活消费品行业来说,短时间内转换代理渠道,除了上下游的厂商或者经销商可能承受一定程度的经济损失之外,对消费者基本上没有伤害。比如消费者今天在家乐福买可乐,明天渠道改变了,消费者亦可以到联华超市去买,对消费者的影响顶多是购买地点的习惯改变,本质影响并不存在;至于因经销商易主可能产生的价格上的小调整,也无关痛

痒,这些被视为没有“延续性”的习惯改变对消费者来说都很容易接受。

与传统产品的销售渠道方式不同,网络游戏的渠道销售机制更接近于一个金融体系的结构。网络游戏产品的生存和发展历程,并不是从厂商开发出来那一刻开始的,而是始于代理商将其宣传、推广出去,并建立最初的用户群体、个体关系和群体关系。就像金融体系的流动性,并不始于钞票印刷出厂的时刻,而是始于民众接受银行印制的钞票并用它进行商品交换流通的那一刻。网络游戏产品在其生存和发展过程中,形成了体系完备的虚拟社会结构、生活习惯,甚至同样结构复杂的虚拟商品流通过程和信用体系。因此,网络游戏的渠道变更也决不只是将数据、服务器等物理内容进行技术性转移这么简单。就像企业股票发行和流通的券商不能随便更换一样,网络游戏的代理运营商也是从一而终比较好。

尤其是随着当前网络游戏愈加复杂和用户数量的不断增加,

社会性风险也相应提升。在行业高额盈利的同时,网络游戏面临着比私服、外挂等更为复杂的挑战。从本质上来说,代理运营商为产品研发商承担着“信托责任”,而这样的“信托责任”不只是投入资金的信托责任,还包括游戏产品价值观和道德体验的信托责任。

店大欺客、客大欺店是普遍存在于任何商业领域的一对矛盾。但对于网游制造商和代理运营商来说,不管谁企业更大、实力更强,两者早已不是一般的渠道上下游关系,而是涉及到彼此互相依存、互相取暖的深层次生存发展问题,就像金融机构与消费者和投资者的关系一样,每一次不诚信都意味着巨大的危机。而避免双方出现生存危机的唯一方法就是:无论同对方有多大的分歧,都必须将用户的利益当成自己的利益来考虑,包括自身的未来发展策略和合作商的关系。这样做的终极目的就是为消除分歧,向用户提供稳定的社会价值。当然,这也是双方得以持续生存发展的关键。

本报讯 当你登录社交网站时,有没有想过,你的隐私有可能正在被某些人利用,甚至泄露?

3月30日,我国知名反病毒企业瑞星针对目前非常热门的社交网站用户发出安全警告称:网民在社交网站注册个人资料之后,很容易遭遇手机号泄露、MSN和邮箱账号密码被盗用等七大安全风险,而利用各种方式骗取网民个人资料用以牟利,已经成为某些不法社交网站利润的重要来源。

瑞星发布的《网民隐私与社交网站(SNS)安全报告》称,统计研究表明,目前国内网民的个人隐私泄露情况已经相当严重,而造成这种情况的主要原因,已经从“木马病毒小规模窃取”逐步转变为商业公司有目的的收集,这些商业公司诱导网民泄露隐私,然后记录用户隐私并牟利,而一些社交网站则表现得尤为突出。“传统上,人们往往认为木马病毒会窃取QQ号、邮箱地址,后门程序可以让黑客偷窥你电脑上的手机号、通讯录,从而把‘隐私泄露’的责任全部归因于‘电脑中毒、中了木马’等技术因素。现在的情况已经有了很大改变——社交网站的隐私泄露、用户个人的安全意识不强等非技术性的因素,已经成为收集、利用网民隐私的重要原因。而那些木马、病毒、后门程序则成为他们收集网民隐私的辅助工具,而不再是主要因素。”安全专家说。

2006年9月,一个叫“中国缘”的恶意网站被媒体曝光,开启了“社交网站恶意发展”的序幕。期间,多个恶意社交网站被媒体曝光,最近的事件是,今年3月,网游《热血三国》因为采用恶意推广方式被文化部查处。据介绍,要进行这些恶意推广,厂商首先要获取用户的MSN账号、邮箱等私人信息,而某些社交网站正充当了这一“个人信息提供商”的角色。时至今日搜索关键字“中国缘流氓”,依然能找到数十万个相关消息和用户帖子。

社交网站成隐私泄露高危地

根据网络安全人员的分析,目前社交网站存在七种主要安全风险:1.利用引诱、误导等方式,鼓励用户填写MSN和QQ的账号、密码。2.通过游戏积分奖励、优先享受新功能等方式,鼓励用户填写自己的真实情况。3.鼓励网民将网站账户与手机绑定,建立手机信息库。4.网站的隐私保护设计,完全以“方便”为立足点,漠视用户的“安全风险”。5.网站使用大量AJAX技术,很容易产生某些攻击,使用户电脑中毒,网银账户失窃等。6.频繁骚扰注册用户的MSN、邮件联系人,诱骗其注册,甚至直接骗取隐私信息,以及推送广告。7.用户在游戏、交流的过程中很容易泄露自己的真实情况,可能给黑客诈骗带来方便。

除了网民提高自我防范意识之外,安全专家建议,鉴于目前个人隐私保护不力的情况,国家相关部门应该出台针对性的法律、规范,通过法律途径或者是行业规范对利用个人隐私牟利的企业行为作出查处。同时,社交网站行业应该主动进行行业自律,不能只看到侵害用户隐私带来的短期利益,而要维护行业长期的健康发展。(欣 闻)

相关新闻

英政府拟监控社交网站用户通信

据国外媒体报道,英国政府正考虑监控社交网站用户的私人通信,并保存在监控数据库中。

英国某部长级官员近日透露,他们正考虑监控通过MySpace、Facebook等社交网站发送的信息,并计划存储英国所有居民的电话记录、电子邮件和网络访问记录。英国政府的上述言论立刻引发了在野党、隐私维权人士和公共安全专家的强烈反对,他们认为该计划根本不可行。

在2005年7月伦敦地铁爆炸案发生后,在英国,就一直有

提议要求监控电子邮件和互联网使用,以防患未来的恐怖袭击。但也正从那时起,社交网站开始兴起,据统计,目前大概有一半的英国人使用社交网站。英国安全部门担心恐怖分子和犯罪分子会利用社交网站这个大漏洞。英国内政大臣威尔·科尔克(Vernon Coaker)称,应勒令社交网站保存用户使用网站的信息。

英国政府强调,并不会收集社交网站的所有信息,但会监控所有用户之间的通信,并最终录入数据库中。(志 伟)

动感地带

YouTube 将与迪斯尼开展视频合作

据新华社消息 美国YouTube视频网站有望与迪斯尼公司展开合作,网站将可播放迪斯尼的视频片断,广告收入两者分享。

据《华尔街日报》网络版3月30日报道,迪斯尼公司将允许YouTube播放该公司出品的视频片断,其中包括公司旗下的娱乐和体育电视台(ESPN)的体育节目。

报道称,迪斯尼公司获得了广告出售权,但会和YouTube分享广告收入。报道援引消息人士的话

称,YouTube和迪斯尼的合作谈判还在进行之中,但迪斯尼可能不会在YouTube上播放其热播电视节目的全部内容。

同时,迪斯尼还在和Hulu视频网站就将旗下美国广播公司电视台全部节目在网站播放进行合作谈判,如果双方达成协议,迪斯尼将获得Hulu的部分股权。

美国谷歌公司于2006年以16.5亿美元收购YouTube网站,其后一直在积极寻找让YouTube盈利的方式。

国产游戏首次进入 CEG 表演项目

本报讯 日前,由金山公司研发运营的首款射击类游戏《反恐行动》被列为2009中国电子竞技运动会(CEG)表演项目,这也是自2003年电子竞技被批准成为我国正式开展的体育运动项目以来,CEG中首次出现的国产游戏产品。不过,有业内人士表示,尽管金山率先搭上电子竞技这班车,但是电子竞技产业在中国还处于开拓阶段,因此未来前景并非一帆风顺。

金山方面也坦承,目前中国的电子竞技还处于相对高端的境地,

大众参与、市场价值都还不能和韩国、欧美等国家相比。目前,欧洲电子竞技产业每年可以创造70亿欧元的利润,在韩国,电子竞技是全國第三大体育赛事,而美国电子竞技职业联盟所带动的电子竞技产业高达几十亿美元。反观中国市场,电子竞技产业自身所产生的价值还有很大的提升空间。

据统计,目前,中国大约有4000万人接触过电子竞技类游戏,但是要像CBA、乒乓球联赛这样传统体育项目一样获取庞大的商业价值,并非一蹴而就的事情。(言 未)

四川：重大事件刺激手机上网需求

蜀 文

近日,中国互联网络信息中心(CNNIC)联合四川省互联网协会共同发布了《2008四川省互联网络发展状况报告》。报告显示,2008年四川省的网民渗透率首次超过10%。宽带规模增速较上一年提升近一倍,手机网民也以占全省整体网民49%的比例远高于全国水平。报告认为,2008年四川互联网发展整体依然呈现不断提升的良好趋势。根据中国互联网在普及率达到10%之后的发展经验看,四川互联网已经进入了一个更快发展的黄金时期。

重大事件刺激四川互联网需求发展

报告认为,虽然地震、金融危机等因素对于四川互联网造成一定影响,但从基础设施建设以及网民状况来分析,2008年四川互联网仍然保持了快速发展的态势,且发展速度较2007年有很大提高。

多项互联网发展数据名列全国前茅

报告显示,截至2008年12月,四川省网民规模达到了1103万人,网民普及率首次超过10%,达到13.6%,相比2007年有显著提高。根据创新扩散理论,今后几年,四川省网民会在10%的拐点后呈现更快的增长。四川省手机网民增长尤为迅速,使用比例达到49%,远远高于全国39.5%的水平。

四川互联网基础资源也呈现快速发展的态势,网站数量增加40964个,年增长率达到115.2%,超过了全国网站91.4%的增长率,这也是四川省连续两年网站数量增长率超过100%。四川省的网民上网方式也呈现出多样化趋势,各种上网设备使用比例均高于全国。

受当地人文、经济等条件影响,四川省互联网应用呈现出娱乐第一、应用第二、商务第三的特

手机文学或成文学领域新力量

本报讯 随着3G时代的到来,手机小说紧随手机报之后,成为网民手机上网的又一选择。在盛大文学3月26日启动的“全球华语原创文学大展”中,手机小说作品展成为新亮点。

据此次展会上发布的信息,2008年中国手机网民已达1.176亿,每天多次使用手机上网的用户接近4000万。“中国不缺适合在手机这个平台上写作的作家,缺的是发布好作品的平台。”盛大文学CEO侯小强说,手机文学将以适合手机阅读的方式呈现。与网络文学相比,手机文学的创作和阅读更