

时下,网络游戏厂商意欲发展手机游戏和网页游戏,寻找“蓝海”市场,手机游戏和网页游戏公司则向客户端游戏靠拢。全平台化无论是对传统网游厂商,还是新兴的手机游戏或网页游戏公司来说,都是必然也是必须的发展阶段。

应对增速放缓 游戏企业开启全平台运营

罗 杰

游戏圈最近很忙。网络游戏厂商一边忙着补强客户端游戏,一边又忙着向网页游戏和手机游戏领域切入,而过去专注于手机游戏和网页游戏的公司也开始向客户端游戏方面发展。业界认为,游戏公司的全平台布局正在悄然进行。而这不过是游戏公司涉足更多领域、谋取更多利益的手段。但对于游戏爱好者而言,或许也是一件好事。

融合是趋势

近日,巨人网络一方面将客户端游戏《征途2S》的形象大片挂在美国纽约时代广场高调亮相;另一方面,开始大力布局网页游戏,并将其作为2012年的战略重点。

与巨人相比,同样强化客户端游戏又窥探手机游戏的金山公司,则显得低调很多。据了解,在此之前,金山公司旗下的西山居游戏工作室早已发布了自己的首款手机游戏,近日,金山手机游戏的官网也已正式上线。除此之外,盛大游戏董事长兼首席执行官谭群钊前不久也表示,盛大游戏除了在大型网游方面引入精品游戏外,还将加大在社交游戏和手机游戏方面的布局。

当然,专业的手机游戏和网

页游戏公司也正逐渐向客户端游戏方向发展。据悉,目前正在申请国内创业板上市的北京昆仑万维科技公司已从今年初开始,频频与客户端游戏研发公司接触,目前已推出两款客户端游戏。

“这些举措凸显出时下网游公司对全平台化发展的重视,即在现有的技术条件下,实现客户端游戏和网页游戏的对接。”对于上述行业现象,业内人士表示,网络游戏厂商意欲发展手机游戏和网页游戏,寻找“蓝海”市场,手机游戏和网页游戏公司则向客户端游戏靠拢。全平台化无论是对传统网游厂商,还是新兴的手机游戏或网页游戏公司来说,都是必然也是必须的发展阶段。

对此,巨人网络副总裁纪学锋表示:“未来3到5年,客户端游戏、网页游戏和手机游戏将走向融合,不再有严格区分。”

游戏公司全平台布局

事实上,网络游戏厂商进军手机游戏与网页游戏在业内已是公开的秘密。

金山公司首席执行官张宏江上任之后,其移动互联网领域的布局昭然若揭。而在更早之前,九城、盛大游戏、巨人等网络游戏

厂商已经向手机游戏领域进军。

纪学锋表示:“网页游戏将是网络游戏厂商的新机遇。随着用户使用习惯变得更休闲、更灵活,它的收入增长将相当可观。”据悉,目前巨人网络已经大力布局网页游戏,并将其作为2012年的战略重点。不过,纪学锋说:“巨人网络目前并没有拟定具体的收入目标,网页游戏的基础还是零,所带来的增量将非常可观。”

谭群钊表示,盛大游戏将在新的平台上尝试大型网游,包括游戏和网页游戏公司则向客户端游戏靠拢。全平台化无论是对传统网游厂商,还是新兴的手机游戏或网页游戏公司来说,都是必然也是必须的发展阶段。

就网络游戏厂商进入手机游戏和网页游戏领域,业内人士认为,全平台化运营是游戏行业的必然趋势,尤其是目前来看,网络游戏增速已经放缓,而手机游戏和网页游戏的市场正在变热。因此,网络游戏厂商理所当然地开始在此布局。以网页游戏起家的北京昆仑万维科技公司首席执行官周亚辉表示,作为文化创意产业,网络游戏市场永远都是“红海”,同时也意味着永远都有机会。

背后的利益驱动

网络游戏厂商进军手机游戏和网页游戏领域虽然很大程度上受市场增速减缓影响,但更多的还是来自利益的驱动。

近年来,网络游戏产业发展相对放缓,尤其是在2010年,传统网游厂商遭遇了人行以来的“滑铁卢”,用户量以及收入规模双重下滑。此外,对比2006年至2008年的网游市场环境,网络游戏厂商的生存条件更加复杂,不仅要与本领域的竞争对手激烈竞争,还需与其他领域如视频网站、电子商务和移动应用公司竞争。此外,随着社会消费形态变得更加多元化和碎片化,越来越多的玩家渐渐的难以沉下心来执著地玩一款网络游戏。

“事实上,这也激励着网络游戏厂商不断反思和创新。”面对2012年的市场发展变化,纪学锋认为,“2012年,网游行业的整体发展状况会有进一步改善,这主要得益于客户端游戏自身技术的突破、营销方式的创新以及网页游戏的爆炸式发展。”

谭群钊也表示,我国的游戏行业已发生变化,市场在不断壮大的同时,竞争更加激烈,大型网

游的玩家需要更多的产品,盛大游戏将针对用户需要推出不同种类的产品。

周亚辉则表示,网页游戏的技术门槛非常低,大家都认为网页游戏非常好做,造成蜂拥而至的局面,导致利润很低。相反在强力推广网页游戏时,客户端游戏势必会被各个公司弱化,这将是他们的机会。“虽然网游的行业格局已定,但只要有一个核心的团队,并推出符合玩家习惯的产品,敢于投入,就会有50%的成功机会。”他说。

“游戏公司的全平台布局是不把鸡蛋放在一个篮子里,以此确保自己的长期收益,这是游戏公司选择全平台战略的初衷。”评论人士张书乐认为,全平台化无论对于巨人、金山等传统网游厂商,还是新兴的手机游戏或网页游戏公司来说,都是必然也是必须的发展阶段。

专家表示,游戏行业的发展趋势将是多元化的。网页游戏公司将会与社交网络结合,将游戏改造成社交游戏的内置应用,发展成为诸如“农场”“牧场”“餐厅”等游戏产品;另一种就是网页游戏朝着客户端游戏方向发展,但依然保留自身的特点。



近日,江西省安远县在全县偏远乡村推广以创建“亲情小屋”为主的关爱留守儿童服务管理模式。“亲情小屋”主要依托各村组的互联网上网设施和留守儿童服务站,开展网络亲情交流、情绪引导、视频聊天等服务内容。图为安远县高云山乡上濂村留守儿童在“亲情小屋”与在外地打工的父亲进行视频聊天。 新华社记者 周 科 摄

全国最大“Q币犯罪产业链”揭秘

王晓磊

这是一条全国最大的“Q币犯罪产业链”——伙由青年人组成的犯罪团伙涉嫌对上千万台电脑用户植入木马,占中国互联网盗窃Q币犯罪产业链总规模的近80%,且形成了制作木马、研发辅助软件、挂马、盗号、洗信、贩卖Q币等犯罪全流程流水线作业。

重庆挖出的网络犯罪大案,再次敲响信息安全警钟:如何斩断伸向网络信息的“黑手”?

全程流水作业的“Q币犯罪产业链”

Q币是腾讯公司开发的网络虚拟货币。Q币犯罪,是指一些不法分子趁机窃取电脑用户信息及其Q币,再转卖获利的违法犯罪行为。

今年2月,重庆市公安局网安总队接到多起群众报案,称QQ号码和Q币被非法窃取。警方调查发现失窃的Q币都被换成网络游戏“QQ仙侠传”中的元宝进行了转移,接收者是一个名为“小懒虫”的游戏ID。他仅一个月内便涉及交易QQ号码1471个,折合人民币近29万元。

经调查,“小懒虫”梁某是重庆合川人,与妻子刘某在淘宝网开设了一间名为“懒虫猫小宝”网店。从2011年7月起,梁某夫妻

通过在网店贩卖“QQ仙侠传”元宝,获利达86万余元人民币。警方循线追踪,挖出了梁某的主要联系人“亮亮”。通过海量数据侦查比对,一个庞大的网络盗窃Q币犯罪链条浮出水面:一是策划、组织、指挥工作,由网名“亮亮”的犯罪嫌疑人吴某负责。二是“洗信”和“挂马”,前者由犯罪嫌疑人尹某负责,即按照“亮亮”授意,对盗窃而来的用户QQ信息进行分类处理;后者系网名“香草”的犯罪嫌疑人翁某等五人开设“楠天网络科技有限公司”作为掩护,通过种植木马病毒,控制客户主机的方式,大肆开展DDOS攻击,导致用户电脑感染。三是开发盗号辅助软件,犯罪嫌疑人吴某等3人自行开发软件后协助“亮亮”传播木马,收取费用分成。四是销售环节。

由于犯罪嫌疑人分散在全国各地,今年3月11日,专案组7个抓捕小组在重庆、海口、杭州、福州、泉州、保定、成都同步出击。当日23时45分,18名犯罪嫌疑人全部归案。在进一步侦查中,警方还将“神秘”的木马制作者——武汉某大学二年级研究生王某抓获。经调查,该团伙自2011年3月以来,涉嫌对1000多万台电脑植入木马,盗取Q币进行贩卖,非法获利600余万元。同时他们还

将被盗QQ号码广泛用于诈骗好友、靓号买卖、微博推广、垃圾短信等违法犯罪活动。

智能化+隐蔽性 低成本+高收益

十几名犯罪嫌疑人,何以能在不长的时间内轻松窃取了上千万电脑用户的信息,犯下震惊全国的大案? 网络信息安全大案屡发原因何在?

重庆警察学院刑事侦查系教授苑军辉说,主要原因之一是当前网络信息犯罪的智能化、隐蔽性强,且多为跨区域作案,侦查取证难。据了解,此案中犯罪嫌疑人制作和传播木马、挂马、洗信、贩卖Q币等均全程智能化操作;团伙成员遍布各地,之间以虚拟身份联系,资金往来也依托虚假银行账户,并通过各种技术手段隐匿个人真实信息,这些都为警方侦查、取证带来了前所未有的难度。据办案人员介绍,在进行抓捕时,警方是在前期缜密侦查后同步出击,才将嫌疑人一网打尽。否则,团伙成员之间一旦察觉对方网络联系中断,即可能在第一时间销毁各类电子物证,令侦查工作前功尽弃。

犯罪成本低、收益高,反复作案几率大,也是网络信息犯罪屡

禁难绝的原因之一。苑军辉说,犯罪嫌疑人只要掌握了一定的计算机操作技能,即可实施此类犯罪,且收益往往极高,如木马制作者王某前后获利近50万元。在取证时,由于受害的QQ用户遍布全国,盗窃数额难以固证,且过去取证不充分,司法处理较轻,涉案人员反复作案几率大,造成恶性循环。

与此同时,犯罪嫌疑人利用了网民一些不健康的上网习惯进行传播,也是该类犯罪行为“传染性”很强的原因。以此案为例,木马开发者针对网民的猎奇心理,瞄准色情网站进行传播。网民一旦浏览特定的色情网页或下载特定软件,电脑即被感染。办案人员表示,此案中海量的受害用户,说明了当前不少网民仍亟待树立健康的网络价值观念。

如何让青少年 远离网络信息犯罪“黑手”

在此案中,最让人触动的是嫌疑人的低龄化。据了解,该犯罪团伙是一群“青年军”,年纪最大的不过30岁,最小的仅21岁。例如其核心成员“亮亮”是一名“90后”,自未成年时就开始实施此类犯罪;制作木马的犯罪嫌疑人王某更是具备较强的软硬件制作能力,2010年因成绩优异保送

研究生,在校期间还曾获全国电子设计大赛二等奖。临近毕业的他已获得多家著名网络公司青睐,而王某打算从事的居然是互联网账户安全保护工作。但由于他一念之差,在百度空间上炫耀木马技术,被“亮亮”相中,走上犯罪道路。

专家表示,鉴于网络信息犯罪多发、一些青少年误入歧途的严峻形势,必须由司法部门、网络运营商、广大网民形成合力,对网络信息犯罪实现“立体化”清剿,同时将打击和教育相结合,让青少年远离网络犯罪。

腾讯公司相关负责人表示,一方面将继续配合国家相关部门,对盗号、盗币等严重侵害QQ用户权益的行为进行打击,最大限度保障QQ用户权益。另一方面,还将重点从技术方面对盗号行为进行打击,保障平台的健康、安全。

“广大青少年网民还应加强防范意识,形成健康的上网习惯。”重庆一家大型综合性网站社区负责人罗林说,许多木马均依托色情网站进行传播,网民切勿点击浏览,更不要下载来历不明的免费软件、插件。虚拟货币一旦被盗,应及时报案,积极提供破案线索。(据新华社)

棋牌类网游专项核查工作启动

本报讯 (记者周志军)近期,浙江、广东等地连续发生几起利用棋牌类网络游戏进行赌博活动的案件,危害社会秩序,造成不良社会影响。为加强棋牌类网络游戏监管,坚决遏制利用网络游戏从事赌博的现象,文化部文化市场司日前下发通知,于5月至6月期间在全国范围内启动棋牌类网络游戏专项核查工作。

据文化部文化市场司有关负责人介绍,本次专项核查工作根据《网络游戏管理暂行办法》和《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》等规定,对核查要点进行了拆分和细化,共分为三部分近

20个监管点。其中,特别对棋牌类网络游戏的虚拟货币报送、服务费结算方式、用户每局及每日游戏积分赢输的上限、用户间积分的赠予及转让行为等运营情况予以重点核查。

本次专项核查分企业自查和文化行政部门核查两个阶段,企业自查阶段将于6月10日前完成;省级文化行政部门核查将于6月30日前完成。文化行政部门对在核查过程中发现的与要求不符的,应当责令整改,违法违规的应当移交文化市场综合执法机构或公安机关依法处理。突出问题或典型案例将通过媒体予以曝光。

盛大文学云中书城签约微软和诺基亚

本报讯 (记者杨浩鹏)5月23日,盛大文学云中书城在北京举行新闻发布会,宣布与微软、诺基亚结成深度合作伙伴。

据了解,2011年底,盛大文学就与微软、诺基亚签署了三方协议,结成深度合作伙伴,同时也成为微软和诺基亚在全球阅读类应用中少数重点合作的平台之一,微软和诺基亚将为云中书城提供技术和设备支持。目前,云中书城已登录windows phone7平台,用户可在微软和诺基亚应用商店

“红途长征”联手“飞晟”开发长征教育网游

本报讯 5月19日,在国家音乐产业基地广州飞晟园挂牌奠基仪式上,北京红途长征网络科技有限公司与广州飞晟投资集团签署了共同开发长征教育网游战略合作协议。

据北京红途长征网络科技有限公司董事长孔继宁介绍,红途长征是一家以传承长征精神为主旨的游戏、图书、影视互动数字娱乐开发商。公司致力于创造优质

的互动娱乐产业品牌,倾力打造拥有自主知识产权的高质量网游精品及以长征为背景的动漫、游戏、教育图书。此次计划开发的长征系列网游将以青少年喜闻乐见的形式,展现那段波澜壮阔的历史。据悉,为了在游戏中准确还原长征历史,公司还邀请到了多名老将军后代及中央文献研究室、解放军科学院等单位为项目做指导。(小南)

金山发布办公软件业务MBO计划

本报讯 (记者周志军)5月21日,金山软件发布公告称,旗下办公软件业务“金山办公软件”近日正式启动MBO(管理层回购)。

据了解,此次MBO金山办公软件的27名管理者将以每股0.03美元的价格对金山办公(Kingsoft Office)的2亿股股份进行认购,总价600万美元。此举将使得金山办公软件的管理层部分拥有该公司,并直接参与到

该公司的运作和经营中。同时,金山软件对Kingsoft Office拥有控股权。

目前,金山游戏、金山网络已经分别完成MBO。金山CEO张宏江表示,“近年来金山软件一直坚持推行MBO,为管理者提供更多自主权,金山办公软件的MBO,进一步推动我们向互联网转型,使这一业务成为金山未来发展的一大主力。”