

告别疯狂增长

手机游戏巨头开始新策略

戈清平

桌面互联网时代，网络游戏是传统游戏巨头的天下，也是最具投资价值且回报最大的领域。进入移动互联网时代，传统游戏公司却集体迷失，取而代之的是中小型创业团队的疯狂涌入。

在这场“挤破头”的竞争中，整个手机游戏行业去年取得了前所未有的增速和超高利润。然而，赚快钱的思维也让许多手机游戏公司裹足不前，甚至有一些公司倒下。

在经历行业集体井喷和大浪淘沙后，今年的手游增速明显放缓。同时，传统游戏公司对待手游的态度也发生了变化。完美世界高级副总裁许怡然在畅谈整个公司的移动游戏策略时表示，今后完美世界在移动游戏上会更加理性，并将“全力投入”；新上任的盛大游戏总裁钱东海表示，对待手游，盛大将会从零开始；网易首席执行官丁磊也表示，目前网易手游进展顺利，相信网易能在这一领域深耕细作，而不像一些游戏公司那样一闪而过。

那么，今年以来，手游行业到底出现了哪些变化？未来的手游发展方向在哪里？这些一线游戏公司高层的移动游戏策略解读或许能有助于为手游的未来找到方向。

手游正经历大浪淘沙

在客户端网游时代，盛大、腾讯、完美世界、网易等是传统的游戏巨头，他们推出的游戏产品占据了玩家的主要时间，也成了吸金大户。

进入移动互联网时代，游戏仍是淘金重地，因此很多曾经在游戏巨头公司工作的中高层纷纷选择自主创业，造就了过去一两年手游行业繁荣的景象。

李冰是一个在游戏行业摸爬滚打五六年的小伙子。他有过一线游戏公司的工作经验，同时也辗转了多家游戏公司，见证了游戏圈中人员频繁跳槽或

自主创业的过程。在他看来，游戏圈是一个利润很高的行业。“在客户端网游时代，很多游戏公司不仅吸金迅速而且挥金如土，疯狂并购。这么一个有钱途的行业，自然让很多人心动，加上进入移动互联网时代后，各类投资机构不断鼓动，让很多游戏公司的中高层加入了创业者队伍，使得手游行业一时涌现出很多公司，并出现了各种类型的手机游戏，极大地吸引了玩家的兴趣。”李冰说，在手游兴盛初期，整个行业有5000多家公司，行业平均利润在200%以上。

据了解，手游兴盛初期主要由一些初创的新锐小公司所主导。许怡然认为，造成这种状况有三方面的原因：“一是在桌面互联网时代，传统游戏公司的日子过得太舒服，钱赚得太多，看不起手游市场。当意识到这一市场时，往往投入不足。二是手游是一个全新的行业，传统游戏公司缺乏在低资源下快速开发的经验。三是传统游戏公司对智能终端平台适应性不够。”

不过一切正在发生改变，传统游戏公司正在全力投入手游行业。

据许怡然透露，完美世界目前已经有四五百人在从事手游的研发工作，而且完美世界并不是采用单独成立移动部门的方式，而是将移动项目分布在全公司的各个部门。

除了完美世界外，盛大在手游领域的布局则是从零开始。钱东海表示，盛大游戏在2011年就已开始进行移动游戏领域的战略布局。

与传统游戏巨头全速发力手游形成鲜明对比的，则是一些新兴手游公司的不适应。据了解，目前市场上已经有上百家专注于手游行业的公司倒下了。对此，李冰觉得并不意外。“一些新兴的手游公司是用做端游的思维在做手游，在运营上缺乏资源，盈利模式也仅限于游戏道具买卖等。这样做出来的游戏产品在前

期可能会受玩家喜爱，但随着越来越多的游戏产品的进入，很难应对各种竞争。”他表示，手游行业在进入蓝海阶段后就意味着优胜劣汰的开始，这些公司虽然爆发力强，但持续性不够，特别是大量资本涌入后，手游市场已开始浮躁，很多游戏公司急着上线拼抢上市，往往一款热门的手游产品出现后，引来许多公司盲目模仿抄袭，这样出来的游戏只有产品，无核心，难以吸引并留住用户。

巨头的游戏策略

与其他行业一样，手游行业也是强者的天下。对于后程发力的传统游戏公司而言，其对待手游的策略又是怎样？

“虽然我们是后程发力，但完全可能后来居上。”许怡然说，“完美世界在端游时代积累的技术、美术、策划、品牌等能力完全可以输送到移动游戏领域。也就是说，我们的基本功很扎实，没有理由比别人差。”他介绍，目前公司推进的手游项目超过10个，已经有一些早期产品在对外测试，近期还会有几款新产品陆续面世。

“盛大14年的累积搭建了整个网络游戏从发行、引进、代理、用户服务一整套系统和服务，但在移动互联网时代，我们要从零开始。”钱东海有着多年的海外运营经验，他发现目前网游正呈现出两个明显的发展趋势：一是游戏品质越来越高，内容越来越丰富，呈现“大作化”趋势；二是产品形态越来越轻量化、社交化、随身化等。

钱东海表示，目前，国外一些移动游戏公司和平台已掌握大量的用户数据，能根据这些精准数据及时调整，迅速改变研发，这方面盛大需要多向国外的一些有经验的企业学习。

事实上，盛大手游《百万亚瑟王》就是盛大在海外大获成功后引入到国内运营的经典产品。据了解，该款产品

于去年末在韩国上线后，已连续数月名列苹果应用商店韩国地区全部应用收入排行榜榜首，而这款产品也将于今年7月在中国国内开启服务器。

网易在手游领域的策略一方面自主研发，另一方面则是投资并购，运营方面是独运和联运“两条腿”走路，而在游戏推广方面则是利用其众多产品线联合推广。

“网易在移动终端上有非常好的产品布局，比如邮箱、新闻客户端、有道词典、云阅读等，网易可以利用这些产品进行交叉营销。此外，我们还会通过传统的营销渠道，比如预装机等来营销我们的手游。”丁磊相信，网易在手机上进行市场营销，会比其他公司更加多样化、更加有效。

加大投资并购力度

对于传统游戏巨头而言，要抢食更多的市场份额，除了利用自身优势加大研发力度外，投资并购也不失为一种好的扩张方式。

李冰表示，目前在游戏领域能够自己做研发的公司最赚钱，基本占据了整个游戏行业50%以上的利润，但仅有研发没有运营不行。“运营不仅能实现利润分成，更能打响游戏品牌的知名度，从而产生更多的利润。”李冰道出了运营的重要性，而这也正是专注于运营的游戏公司能在竞争激烈的游戏行业立足的重要原因。

“完美世界希望通过投资在移动游戏领域占据更多的市场。”许怡然表示，发展智能机业务是游戏公司未来发展的方向，加大投资是一项不错的选择，不过，他坦言完美世界的投资会兼顾有创意的客户端游戏和手游团队。

对于收购和兼并，丁磊更是毫不隐讳：“只要能够对网易的产品和战略相互互补的公司，我们会积极地进行收购兼并和投资。相信网易未来会出现一些类似交易。”



几年前，在厦门参加第六届两岸关系论坛的两岸大学生临别时互留联系方式，本子上记满的是E-mail和MSN。此次，在厦门参加第五届海峡论坛的许多两岸民众一见面，就拿出各自的智能手机，“来，我们摇一摇！”社交网络工具让两岸民众实现了零距离互动。图为6月16日，第五届海峡论坛大会开幕前，来自台湾的嘉宾用手机拍照，并通过微信与朋友分享。

新华社记者 魏培全 摄

电视产业聚焦游戏领域

网络游戏迈向“多屏”融合

陈爱平

“碎片化、娱乐化”的趋势也应运而生。

上海文广互动电视有限公司总经理史支焱认为，随着游戏娱乐时间碎片化价值的不断提高，一些策略、益智、休闲类的轻游戏吸引了大量可支配游戏时间相对较少但付费能力较强的上班族玩家的青睐。

“同时，游戏本身也是一种娱乐，与过去主要强调对战不同，现在的游戏只要情节好玩，让人放松就容易受到消费者欢迎。”盛大游戏高级副总裁黄晓虎认为，娱乐化、碎片化意味着游戏人群的改变，游戏从一种新出现的比较小众的文化变成大众的文化。

浏览器端和移动端游戏快速发展

艾瑞咨询预计，娱乐化、碎片化的趋势。也为网页游戏发展提供了强劲的增长动力，一些传统客户端游戏企业甚至其他互联网企业纷纷进入网页游戏市场。尽管在今年，客户端游戏将依旧网络游戏产业的核心力量，

能占到70%左右的市场份额，但来自浏览器端游戏和移动端游戏快速发展所带来的冲击已经不容小觑。

《2012中国网络游戏市场年度报告》相关数据也证实了这个趋势：受到网络视频等娱乐方式的冲击和网页游戏、移动网游戏对用户的分流，客户端游戏增速也有所放缓，82.8%的市场占有率较2011年下滑了近6个百分点，整体市场特别是一线城市市场趋于饱和，更多的客户端游戏企业正在将精力转移至二、三线城市的市场开拓上。与之相反，2012年移动网游戏比重继续上升，达10.8%，较2011年增长近2.5个百分点。网页游戏市场份额进一步增长，达17.2%。同时，竞技化趋势带来的商机正在逐渐放大。

市场能否呈现“新蓝海”

游戏市场的竞争瞬息万变，“蓝海”变成血腥“红海”的现象也确实存在。一方面游戏厂商的快速抢滩新业态，随着资本市场目光汇聚网页游戏、

社交游戏、移动游戏，游戏巨头从端游纵向深入转向多领域的横向扩张，同时有大量创新型研发商抓住新领域的机遇可以发展壮大，市场继续被挤压。另一方面还在于成本的提高。除了营销、推广成本不断升高外，平台用户周期性运转以及产品内容的丰富多样性将受到挑战，企业获取或开发明星产品的成本也将更高。

业内人士认为，网络游戏市场发展迅速，产业融合或将是未来市场发展的“主题词”。网易游戏副总裁王怡称，从最初的探讨如何游戏，到现在对竞技游戏的公平过程、社交延续的追求，将促使游戏供应商推出包括玩家DIY、手机客户端延续PC客户端等方式来满足玩家的需求。

史支焱认为，电视与游戏融合的发展模式市场化效果较好。电视作为一种传播渠道，会促进游戏形象的改变；此外，电视作为媒体的宣传平台，能够通过传播塑造形象，可以促进这个产业的进一步发展。

动感地带

我国视听新媒体市场规模超150亿元

本报讯（记者王连文）6月14日，由国家新闻出版广电总局发展研究中心组织编纂的《中国视听新媒体发展报告（2013）》在北京发布。报告显示，2012年，全球移动终端消费视频内容的时长比2011年增加了一倍，移动观看视频时间占全球在线视频观看时间的比例接近5%。我国手机电视、互联网电视、IPTV、公共视听载体、移动互联网音视频等各类视听新媒体运营主体，纷纷进入视听服务市场，视听新媒体市场呈现多元化

发展格局，竞争渐趋激烈。

《中国视听新媒体发展报告（2013）》多角度展现了视听新媒体发展情况和趋势。报告统计显示，截至2012年底，中国网络视频用户达3.72亿，网络音乐用户达4.36亿；共有4.2亿手机网民用户，其中，手机网络视频用户达1.3亿，手机音乐用户达2.1亿。中国网络视听节目服务市场规模达92.5亿元，广告市场规模达67.2亿元，视听新媒体市场总规模超150亿元。

天津连破4起网络传播淫秽色情信息案

本报讯 记者日前从全国“扫黄打非”办公室获悉，为深入推进“净网”行动，天津市公安局网监总队充分运用网监技术手段优势，深挖线索，缜密侦查，会同“扫黄打非”相关部门协同作战，连续破获了4起网络传播淫秽色情信息案件，有力震慑了违法犯罪行为。

据介绍，这4起案件是：“2·18”网络传播淫秽色情信息案，“3·26”利用互联网组织卖淫活动案，“4·11”网络传播淫秽物品、组织卖淫活动案和“某论坛”传播淫秽色情信息案。其中，“2·18”网络

传播淫秽色情信息案是天津公安河西分局网监支队在日常监管中发现，该辖区内有有人长期登陆服务器在境外的“色中色”淫秽网站，并对网站的论坛进行管理。办案民警提取了该犯罪嫌疑人发布的淫秽色情帖子26个、视频78个、淫秽色情图片300张。2月1日，河西区“扫黄打非”办公室协调公安部门落地查人，依法将犯罪嫌疑人牛某抓捕归案。全国“扫黄打非”办公室和公安部对该案进行了挂牌督办，目前案件正在进一步审理中。（白 炜）

网络小说大赛设最佳手机小说奖

本报讯（记者胡芳）由女性文学网站红袖添香、言情小说吧举办的2013华语言情小说大赛，截至目前投稿量已近9万部，参赛作品总点击突破70亿次。

据刚刚公布的第一季入围作品名单显示，《云胡不喜》、《错婚》等在内的80部优秀网络小说入围决赛，其中网络作家纳兰静语创作的《亲亲老公请住手》获得第一季冠军。该作品在5个月内吸引

腾讯“大家”热门话题引关注

本报讯 近日，一篇首发于腾讯自媒体平台“大家”的文章《看不见的管理——纽约街头小贩是如何生存的》在网络上迅速走红，仅腾讯“大家”上关于该文章的下载量就达25万次。对于网友们普遍关注的文中所提到的“洛阳小贩老谢”的创富之路，6月19日，本文作者——北青传媒股份有限公司副总裁段钢表示，撰写该文章的初衷是为了讲述中国人在美国经营传统美食的创业之道，而非非网友所认为的“穷小子的美国梦”，希望网友们不要误读。

腾讯“大家”是腾讯于去年底推出

的全新自媒体平台，目前已与梁文道、连岳、许知远、闾丘露薇等200多位在文化、社会等公共领域颇具影响力的知识分子、作家、传媒人签约，是一个集合了签约作者和媒体授权作品的专栏产品。据介绍，为了让网民能阅读到有深度、有格调、更优质的原创内容，实现更广泛范围的内容传播，目前，“大家”平台已经打通了网络专栏与社交网络媒体的通道，除了“大家”平台（dajia.qq.com）本身，网友还可通过微博、微信、浏览器、新闻APP、RSS阅读器等订阅该自媒体产品。（周志军）