



游戏开发 需要好策划

亦凡

“以前做投资，我们算是国内见过创业团队最多的。曾经是一天见5个，一星期见27个这种频率。”在4月13日至14日召开的2014年Unity亚洲开发者大会（中国站）上，巨人网络投资总监邓昆说：“现在的创业团队比起之前端游时代多了至少数十倍，说实话真的见不过来了。”

的确，我国的游戏开发者体量日渐庞大。在使用Unity工具的开发者中，全球300万开发者就有四分之一在中国。在移动互联网领域，2013年，我国iOS开发者规模增加了约9倍，苹果应用商店上的应用已经超过40万种。

网络游戏的火热，也对游戏开发者提出了越来越高的挑战。业内有句名言：机会后面往往是个坑，想要避免跳坑，游戏开发策划必不可少。

风投机构调查发现，只关注技术和美术的游戏开发团队往往难有“钱途”。换句话说，即使程序员一行代码都没有写错，效率也相当高，美术师绘就的游戏动画也非常漂亮，而最终开发出来的游戏却未必好玩和赚钱。可想而知，整个团队搭人搭功夫，白忙活一场不说，连投资者的钱也一起丢了“坑”里。因此，在游戏开发团队中，一定要设置策划人或者制作人这一岗位。否则，开弓没有回头箭，那些“坑”花钱也补不上。

在游戏策划中，也不要奢望面面俱到。一个好的制作人，往往凭多年经验，熟悉某一种类型的游戏，或是能掌握这个类型的游戏规律，这已很不简单。游戏开发团队要精耕细作游戏产品，不断优化游戏体验，并尝试做出品牌来，这才是游戏开发团队的“王道”。相反，有的团队在开始创业时，便幻想着“速食”，欲靠迅速开发的一款游戏上市后将公司以高价卖掉，其结果往往事与愿违。

我国游戏开发团队在机遇和挑战面前，需“且行且规划”。特别在移动互联网领域，国内与国外开发者与创业者处在同一个起跑线上。移动应用程序商店的模式使国内开发者必须同时面对来自四面八方的竞争对手和全球用户的需求。因此谁能够把握用户的口味，把握机会成本，注重策划，深耕优化产品，实现创新突破，谁才有可能成为最后的赢家。



利用虚拟现实技术进行动作捕捉，在智能医疗、三维电影、动画、游戏等领域有着广泛的应用。图为屏幕上虚拟机器人在捕捉传感信号，模仿人的一举一动。本版照片由亦凡摄



以手机游戏为代表的移动互联网发展一路飞驰。通过手机与家庭电视屏幕相连接，使手机游戏体验更加完美。图为用户正在体验手机上的一款游戏产品。

网络游戏“掘金”移动市场

本报记者 陈 静

来自文化部发布的《2013年中国网络游戏市场年度报告》（以下简称《报告》）显示，2013年，我国网络游戏市场规模（包括互联网游戏和移动互联网游戏市场）达到819.1亿元，同比增长36.3%。客户端游戏和网页游戏市场规模为690.9亿元，同比增长

28.9%；移动互联网游戏市场规模为128.2亿元，同比增长97.2%。

而从3月几大网游上市公司发布的2013年4季度财报和全年财报来看，腾讯、网易、搜狐畅游、盛大、完美、巨人、金山这七家企业在过去一年中共创造了近867亿元的营收，其中网游收

入共计544亿元。游戏，依然是互联网中的赚钱“明星”。

和几乎所有互联网服务一样，网络游戏同样经历着从PC端到移动互联网端的迁徙，并因移动游戏清晰的盈利模式，正在成为移动互联网的掘金“新贵”。

加速推进手机游戏的增长”。盛大游戏2013年全年的手机游戏收入为4.82亿元，而去年同期仅为1020万元，其中4季度单季手游收入1.21亿元。而网易首席执行官丁磊则表示，网易已在移动端推出3款手机游戏产品，网易将在2014年进一步打造移动社交平台，保持现有移动互联网应用的产品优势，并在海外游戏市场开拓新机遇。

与此同时，资本的活跃也给了中小企业更多机会。2013年，移动游戏企业成为我国新增网络游戏企业的主力，大量新生创业团队进入移动游戏行业。以成都为例，基于之前移动互联网企业和软件企业积累的人才优势，过去一年，其在移动网络游戏领域的发展突出。据统计，2013年，成都地区的网页游戏和移动游戏创业团队已超过300家。

爆发式增长 “一日千里”

很难想象，一款仅用拇指和食指操作的小游戏，日均收入能达到1500万元，这就是微信游戏中的《天天酷跑》。调研显示，这款休闲手机游戏产品，2014年1月单月收入或已突破3亿元。来自市场研究机构AppAnnie公布的2013年11月手游指数报告中，国产手机游戏首次位列全球收入榜前10，《我叫MT》、《天天酷跑》位列全球iOS收入榜第7位、第8位。

这正是我国手机游戏飞速发展的写照。数据显示，2013年我国手机网民

继续保持良好的增长态势，规模达到5亿，年增长率为19.1%。移动互联网的快速发展为手机游戏的井喷奠定了基础。从用户规模来看，《报告》显示，2013年，移动互联网单机游戏用户为1.7亿，比2012年增加95.1%；移动互联网在线游戏用户为1.2亿，比2012年增加349.4%。

从巨头的表现来看，手机游戏已成“必争之地”。腾讯财报显示，2013年4季度，腾讯手游收入达到6亿元。腾讯公司称，2014年将“致力于利用平台

迈入全版权时代

今年1月底，360手机助手与迪士尼移动联合宣布，双方达成全方位合作，迪士尼移动提供旗下的游戏版权授权，奥斯卡最佳动画片《冰雪奇缘》手机游戏由360首发。在不到一个月的时间里，这款休闲手机游戏下载量突破600万。360副总裁陈杰表示，版权游戏将是2014年手游题材的重要内容。

在去年下半年，移动游戏版权之争曾经频频见诸报端，《捕鱼达人》之爭、《找你妹》研发商与发行商对簿公堂……但是，随着移动游戏市场的成熟，在过去一年多时间里，国内移动游

戏发行商、研发商、渠道商市场格局开始形成。相关厂商在进一步发展时，纷纷向版权领域布局。在他们眼里，拥有版权的产品不仅意味着较高的下载率，也能带来更好的品牌形象。北京市版权局副局长王野霏表示，中国移动游戏产业规模初现，潜力巨大。游戏将进入一云多屏、泛娱乐化和版权运营的时代。游戏将同音乐、影视一样，版权价值不断提升，游戏运营将紧密围绕版权展开。

2013年1月，腾讯游戏与日本知名动漫出版社集英社开展版权合作，获得了《火影忍者》、《航海王》、《龙

珠》、《阿拉蕾》等11部经典漫画的电子版发行权。2013年11月，乐堂动漫与华强数字动漫正式签署《熊出没》游戏版权合作协议，联手推出跑酷类、射击类、消除类等题材的网络游戏和移动游戏。游戏研发商蓝港在线CEO王峰则在日前透露，该公司已经拿到了热播古装电视剧《甄嬛传》以及热门搞笑漫画《十万个冷笑话》的手机游戏改编正版授权。

与此同时，游戏厂商的维权意识也在不断增强。搜狐畅游、完美世界等游戏厂商取得了金庸武侠小说的游戏改编权后，在2013年底对移动游戏领域的侵权游戏厂商展开了版权打击行动。除此之外，游戏厂商还试图将游戏版权进行“二次售卖”，比如上海索乐与国产动画导演黄伟明达成合作，其将旗下的塔防游戏《燃烧的蔬菜》打造成动画片。



路由器要“靠谱”用

本报记者 谭 辛

在使用路由器时，忽略网络加密甚至不加密，不修改管理员账户等一系列问题已使得路由器成为黑客极易突破的“软肋”。据360互联网安全中心最新发布的路由器安全报告显示，国内30.2%的家用无线路由器存在“弱密码”漏洞，有4.7%的家用路由器已经被黑，“中招”网民保守估计达2000余万人，而家用路由器已经与电脑、手机并列为黑客重点攻击的3大目标。

对于用户，如何从路由器开始保护自己的隐私和数据？360安全专家安扬建议用户：第一，修改路由器默认的管理密码，尽量使用10位以上的复杂密码，最好是大小写字母、数字、特殊符号的组合。“无线路由器有两个重要的密码，一个是WiFi密码，主要是为了防止他人蹭网；另一个是路由器管理密码，主要是对路由器上网账号、WiFi密码、DNS、联网设备进行管理设置。”调查显示，国内网民普遍不了解甚至不知道路由器还有个管理密码，因此长期使用路由器出厂默认的弱密码，这是很不安全的。第二，在设置路由器WiFi密码时，选择WPA/WPA2加密认证方式来设置高强度密码，会使路由器被破解的可能性大大降低，不被他人蹭网，也能起到保护网络安全的作用。第三，定期使用第三方软件对路由器进行安全体检。例如安装安全可靠的防火墙，开启网址检测等方法，来进一步保护电脑和路由器。第四，及时升级路由器固件，修补路由器漏洞和后门，进一步加强路由器的安全性。

全国产业带“抱团”触网

本报讯 记者陈静报道：4月10日，阿里研究院发布《在线产业带：为中国制造赋能》报告。根据采购批发平台阿里巴巴1688.com的数据统计，全国101个产业带和专业市场，已在1688在线产业带开设专区抱团登陆。该报告显示，全国共有142个在线产业带和专业市场，其中101个产业带和专业市场与1688正式签约，覆盖浙江、广东、江苏等19个省市，将服装、母婴、数码、食品、百货、机械、包装、原材料等16大类各地特色优质货源加速搬上互联网。2013年，全国已纳入统计的142个在线产业带和专业市场的在线交易规模同比增长318%。

第六届中国云计算大会将召开

本报讯 “第六届中国云计算大会”将于2014年5月20至23日在北京召开。据主办方介绍，历届云计算大会都是政、产、学、研、用互动交流的平台。本届大会将通过主题演讲、专题讲座、圆桌讨论、技术培训等方式，让与会者全面准确把握云计算、大数据领域的技术发展趋势，掌握构建云计算应用的核心技术。新增的6类行业应用专题论坛，涵盖交通、制造、医疗、教育、金融、数字娱乐等领域。通过业界专家分享应用经验，推动云计算大数据在更大范围、更多领域创新应用，服务于智慧中国建设。（吴思彤）

“国付宝”亮相电商博览会

本报讯 记者艾芳报道：由商务部中国国际电子商务中心主办的“2014中国国际电子商务博览会”4月10日在浙江义乌开幕，包括第三方支付工具国付宝、eBay、国美在线等均出现在展会上。据第三方支付国付宝的负责人介绍，国付宝作为商务部电子商务重点推介的电子支付平台，深耕电子商务领域，凭借其国有背景，安全、快捷的产品及服务，深受众多网商的支持与信赖，且在大宗商品交易行业和互联网金融领域都占有较高市场份额。

TCL战略转型加速落地

本报讯 TCL集团在4月9日的春季发布会上宣布，其“双+”战略转型将加速落地，“双+”即“智能+互联网”的战略转型和“产品+服务”的商业模式。“双+”转型战略是以用户为中心，基于智能技术、宽带互联网、大数据及云计算，以市场的需求和用户体验驱动产品和应用的创新，基于各种智能产品和服务平台，为用户提供优质的体验。发布会上，TCL正式启动O2O（线上线下结合）平台项目建设，同时宣布成立专注内容建设的TCL文化传媒公司等。（翟颖）

优质内容为在线视频“开路”

本报记者 陈 静

非独播剧以及原创出品内容共同促进了整体播放量级的提升，内容成为提升视频网站周覆盖人数的主要驱动力。

内容驱动也促进了在线视频用户继续向移动端迁移。随着各大视频厂商在3月大力推剧和自制内容，各大视频网站移动端视频应用程序下载量不断攀升。数据显示，百度视频APP环比增长3.75倍。优酷、爱奇艺、乐视、PPS、PPTV、土豆均实现倍数增长，增速分别为2.44倍、2.4倍、2.23倍、2.17倍、1.52倍和1.34倍。此外，腾讯视频也增长了78.98%。

在这一趋势带动下，在线视频网站的移动战略也越加清晰。爱奇艺方面表

示，将在近期发布视频手机，推出在移动端的自有硬件产品，由深圳市百分百数码科技有限公司负责生产。这是继与TCL合作推出互联网电视、与创维合作推出超清盒子之后，爱奇艺在硬件领域的新动作。

腾讯则发布了其新版手机QQ浏览器。其大幅升级播放功能，并从“找、看、下”3个阶段优化用户体验，令用户使用QQ浏览器即可一站式观看各大网站的独播剧目，能够获得更好的观影体验。腾讯方面称，通过与20多家视频网站优质资源整合以及与主流移动播放工具的底层合作，全网的视频内容在上线15分钟后即可进入QQ浏览器用户的

“搜索雷达区”。腾讯移动互联网事业群浏览器产品部总经理钟翔平认为，手机浏览器会是更优的中长尾应用和内容的承载平台，其与传统视频网站的关系并非此消彼长，而是互生共赢。

而优酷土豆方面则表示，目前优酷土豆的移动流量已经超越PC端的流量，优酷APP成为仅次于微信、手机QQ的第3大应用。优酷土豆集团董事长兼CEO古永锵4月11日表示，多屏合一的时代已经到来，线上和线下两个市场正在融合。优酷土豆集团正努力和电视、电影行业、专业制作机构以及大量的专业内容提供商合作，构建新的生态系统。

HTC与中国移动发布4G新品

本报讯 4月11日，智能手机生产商HTC与中国移动联合发布支持4G(TD-LTE)网络的旗舰智能手机M8。据了解，M8将支持4G时代的主流移动语音解决方案VoLTE(Voice over LTE)，该技术主要实现高质量的音视频通话。据HTC全球销售总裁张嘉霖介绍，M8将仅通过软件升级就能支持VoLTE，这标志着4G时代具有延时小、质量好、成本低、容量大的通话方式将离消费者不再遥远。据了解，中国移动已明确将VoLTE作为4G时代的语音目标方案，预计在今年年底全面商用。（谭辛）

本报编辑 徐 红