



●专题

4G大餐，诱人“蛋糕”如何分？

推4G 就为抓典型

4G精髓并非武装到牙齿

4G为新媒体发展注入强动力

P14

●综合

“一站式”服务助力移动开发者

爱奇艺PPS双品牌升级开启网络视频全新视界

网络视频步入“多事之秋”？

第四届“《英语世界》杯”翻译大赛落幕

P15

●国际

2013全球网游投资报告

图片分享网站Pinterest估值大增

YouTube近半访问量来自手机

手机已成英国青年第一屏幕

P16

手游概念横行资本市场

引发资本疯狂追逐

10月15日，停牌达三个月之久的掌趣科技花了17.39亿元从一群科大毕业的纯“80后”手中收购明星手游公司玩蟹科技全部股权。同时，掌趣科技还花了8.14亿元收购上游信息70%股权，总共花了25.53亿元。玩蟹科技在2012年因推出手游《大掌门》而一炮走红。根据易观智库统计的2013年上半年手机网游研发厂商市场份额排名，玩蟹科技位列第5名，占据3.8%的市场份额。《大掌门》长期位列苹果App Store中国区畅销游戏排行榜前5名，两次创造了单款游戏单日充值金额超过1000万元的纪录。

此外，华谊兄弟、凤凰传媒、天舟文化等传统文化企业涉足手游收购，特别是华谊兄弟大手笔收购广州银汉传媒，使后者一时成为行业的焦点。

10月19日，手机游戏《捕鱼达人》开发商触控科技在D轮融资中共获得5000万美元融资，估值未知。据悉该轮融资由中国私募股权基金新天域资本(New Horizon Capital)领投，北极光、迪士尼思伟创投、红杉创投以及纪源资本(GGV)等跟投。触控科技自2010年创立至今，共融资8300万美元。

触控科技除游戏外，由其投资并支持的2D游戏引擎Cocos2D-X也是国内使用率较高的手机游戏引擎之一，在全球也有近40万的开发者使用。另外，触控科技也是迪士尼、Nexon、Gameloft、育碧、KONAMI、Gamevil等游戏厂商的合作伙伴及代理发行商。

随着智能机数量一年之间从2011年的5000万飙升到2012年的2亿台，手游市场的火爆程度也随之水涨船高。触控科技CEO陈昊芝曾在今年的全球移动互联网大会上表示，手游市场去年估值32亿元，而今年保守估计为80亿元，到2015年保守估计将达到240亿元。

手游全行业现状

10月26日，腾讯公司联合NTA创新传播举办了一场名为“凭什么让你沉迷——小手游的大玄机”论坛，邀请了蓝港在线创始人王峰、热酷创始人刘勇、顽石科技创始人吴刚三位手游界大咖为演讲嘉宾，腾讯网游戏频道主编田震和全球移动游戏产业联盟秘书长宋伟为互动嘉宾。本次论坛吸引了100多位游戏从业人员及媒体人士的关注，整个论坛亮点频出，“干货”很多。

手游远在端游、页游之后才出现。端游是指玩家需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏，最早在2002年进入国内。据易观智库数据，2013年第3季度中国端游市场整体规模达到141.64亿元，环比仅增长5.3%。不过，由于发展较早，端游目前的市场份额远远超过了页游和手游，在整个游戏市场中占据绝对的地位。

页游，通俗来说，就是无需下载，玩家可以直接在网页上玩的游戏，在国内发轫于2008年，经过三年多的高速发展期，目前市场规模达到39.13亿元，仍具备每季度10%~20%的增长速度。

顽石科技创始人吴刚认为，游戏行业正在经历巨大变局，尤其手游领域，近年来接受VC投资面变大，但究其原因，仍然只是得益于页游和端游的带动。在开发方面，独立开发者和大型游戏开发

在2013年移动互联网的快速发展中获益最大的当属手游行业，手游概念引发的风投融资和并购热潮令人瞠目。今年以来，手机游戏市场被A股上市公司企业持续看好，大额并购事件频发，艾瑞根据公开并购数据发现，截至目前，手游并购达到13宗，金额总计67.15亿元，被并购企业估值总计94.02亿元。从7月开始，进入手游并购高发期，此后，各大手游概念股企业涨势惊人，买方企业在一定时间内由于手游概念的推动，获得市场追捧，股价出现大幅增长。一切都在显示，手游是个巨大的金矿。

商的距离将逐渐拉近。

热酷CEO刘勇表示，整个游戏产业中，端游除了腾讯外基本没有像样的发行商，手游行业只适合天使投资，但绝大部分的手游企业不应该被资本所裹挟，原因很简单：手游产业很难形成规模化，因此无需离资本太近。在整个游戏产业中，轻度游戏应占优，而重度游戏不超过总量的40%将是一个合适的比例。

今年以来，A股市场出现不断追捧手游概念的势头，多家上市公司都将手游业务收入囊中。但在蓝港在线董事长、CEO王峰看来，目前手游市场却很难做、无比难做、难做极了。“也许现在回头做页游都比手游赚钱”，王峰说。王峰



不建议新手加入手游行业，原因有二：一是手游开发者太多，全国有大大小小几千个工作室在抢夺这块市场，整个生态环境过于拥挤。二是市场太无序，而且越来越无序。在手游市场，你需要花功夫让渠道满意，否则你的产品就卖不出去。“年初的时候我就说过，手机游戏在一年左右后将横尸遍野，现在我依然坚持这个观点”，王峰说。

成功手游如何诞生

吴刚认为，手游的生命周期取决于你的研发态度。首先是类型问题。产品风格、内容题材、制作人对于产品的定

●聚焦

微信、易信、来往构筑移动社交“三国”

中国出版传媒商报讯 10月25日，马云在杭州谈及“来往”与微信的关系时称，阿里巴巴和腾讯的积极竞争，对移动互联网的繁荣有好处。

国庆后，受新浪微博好友的启发，记者体验了一下被马云高调推广的微微信产品“来往”，不过遗憾的是，迄今，好友寥寥，客户端更是沉寂在手机屏幕，总被遗忘。

阿里巴巴对即时聊天工具“来往”推广力度之大，从马云的措辞便可感知：“来往和微信这个棋，我要看马化腾下一步怎么走，看他眉头皱起来我很高兴，竞争是一种乐趣。”

从微信已经相对强势的市场中争夺份额的“来往”和“易信”都在寻找差异化之路。“易信”虽然是业内后起之秀，但其背后却是站着4大门户网站之一的网易和三大电信运营商之一的中国电信。在刚刚过去的“十一”黄金周期间，“易信”推出了用户可以免费打60分钟长途国际电话，这让微信和来往陷入无法争锋的尴尬境地，也让这三家之间的客户争夺战从国内市场延伸到了国际市场。

“来往”并未加入传说中和易信一样的VOIP(网络电话)功能，而是强化了“扫一扫”的功能，将来往的扫一扫和一号网的“一淘火眼”作了深度整合，除了可以扫描二维码名片，来往也支持条形码扫描，可以快速获取快递或者是商品信息。

和之前微信5.0强化“扫一扫”功能类似，来往也有意强化“扫一扫”的人口功能。不过和微信支持二维码、条码、封面、街景甚至是翻译相比，来往选择了阿里巴巴最擅长的快递单号扫描和商品条码扫描。从实际的使用情况来看，“来往”的“扫一扫”几乎是“秒扫”，瞬间可以给出结果。尤其在扫描商品的时候，除了可以给出该商品的详细介绍和价格之外，更可以直接给出该商品在淘宝上的购买链接，直接进行比价购买。

“来往”作为阿里移动战略中的一颗重要棋子，不仅扮演着移动通讯工具的角色，同时也是阿里生态圈中“圈子化”交流的场所和社交化电商的重要入口，其战略地位不输于阿里旺旺之于淘宝、天猫。与普通的电商销售相比，“圈子

义、对于用户群体的界定和运营思路的前后一致性都决定着手游生命周期的长短。比如以用户群体的界定来说，不同年龄段玩家思维模式不同，这将影响他们对于游戏的认知。

“90后”倾向于“我要，给我”。他们不要选择和预设，而是能直接拿来用的；而“80后”则是伴随着互联网发展的整个历程，所以他们会全部选择中选取最优，也就是所谓“纠结与选择”；“70后”则思维较为成熟，他们倾向于“探索和试错”。吴刚举例说，顽石曾经尝试在《二战风云》这款游戏中加入美女绵羊音的提示导引，但失败了。后来发现，这个游戏的玩家有不少属于“70后”，他们习惯于在夜深人静老婆、孩子都睡觉的时候安静地玩游戏，如果加上这个绵羊音女声，造成的后果可想而知。因此这项功能遭到了很多玩家的抗议。

吴刚同时强调要重视预热期。“打个比方，这就像我们童年要去玩游戏之前，会预先想象自己会玩什么。同理，建立链路(从一个节点到相邻节点的一段线路)的初始过程，就意味着游戏已经开始。”

第三，要注意用户层级的分布，如鲸鱼玩家(手机游戏高消费玩家)和非人民币玩家的关系。理想的模型，应该是枣核形的，最顶尖的是少部分高额付费的玩家，中间是大部分支撑游戏的非付费或少付费玩家，最低端的少部分，又是非付费玩家。但现在很多游戏用户结构并非如此，它们是个金字塔的结构，最顶尖是高额付费玩家和绝大部分的不付费玩家。这并不是理想的结构。

王峰则认为，从大的方面来说，研发成功的作品，团队要稳定，要人旗合一，大而散的公司没戏。

具体来说，首先，游戏的差异化几乎是命，但差异化并没有标准答案可循。所以从开发者的角度，需要做的是：立志做一款好玩的手机游戏；尽力做自己擅长的游戏；把握推出游戏的时机、类型和差异化；同时要关注玩家的意见。

●本月关注

■王晓妍

谷歌推出“谷歌媒体工具”

10月22日消息，谷歌推出了一个名为“谷歌媒体工具”的网站来吸引各大媒体记者，为他们提供一站式的平台来访问和学习众多谷歌服务。这款工具不仅包含谷歌搜索趋势和谷歌地图等常规工具，还可以为记者提供更多细节信息，帮助其利用谷歌来丰富各种话题的报道。谷歌此举正值Facebook和Twitter等企业在搜索、新闻和社交领域对其发起挑战之际。这条工具在上周的Online News Association 13数字新闻大会上首次亮相，该公司周一又宣布面向更多群体开放。

百度近日动作频频

近来收购动作频频的百度似乎又有了新的“绯闻”对象。10月22日晚间，一则关于百度收购人人网的消息被炒得沸沸扬扬。有传闻称，“人人网即将被整体打包出售给百度，交易已基本敲定。但人人游戏不会包含在其中。”24日，网上又有媒体报道称百度拟20亿美元收购大众点评。对此，人人网和大众点评官方都及时出面予以否认，百度方面却均表示不予置评，但并不否认。除此，百度金融业务也在本月蠢蠢欲动。10月28日上午10点28分，“百度金融中心——理财”平台正式上线，一同上线的还有理财计划“百发”，堪称百度版“余额宝”。据了解，百发最低投资门槛仅为1元，售后支持快速赎回，即时提现，方便用户资金的流入流出。

财付通推“微乐付”卡 意在替代百货实体卡

10月24日，财付通与新世界百货联合宣布，发行了新世界百货“微乐付”卡。据了解，这是一款基于微信应用的虚拟预付费卡，意在替代百货实体卡，通过微信完成充值、支付等流程。财付通方面称，未来“微乐付”将整合更多的预付卡机构，形成以预付卡、彩贝积分、客户CRM系统三位一体的开放平台。“微乐付”卡被腾讯内部视为O2O战略的进一步深化，其发布将是微乐付品牌的开始，也是继快捷支付、微信及手Q平台的移动支付之后，财付通支付体系的“三驾马车”之一。

58同城近日将在美挂牌上市

10月21日，美国财经网站IPOscoop.com信息显示，58同城将于美国东部时间10月31日(北京时间10月31日晚)在纽约股票交易所挂牌上市。10月18日，58同城向美国证券交易委员会(SEC)递交了更新后的招股书，确定发行价区间为13至15美元，对应融资规模为1.7亿至1.9亿美元。招股书显示，58同城计划发行1100万份ADS(美国存托股票)，另外可通过“绿鞋计划(Green Shoe Option,指上市公司给予主承销商相当于发行数量15%的超额配售权，行权期限为上市后30天内)”增发180万份ADS。

淘宝旅行上线火车票代购

10月27日，淘宝旅行低调上线火车票代购。之前，12306是铁路部门唯一的网络购票渠道，每逢长假繁忙阶段，常常卡壳，“淘宝双十一都没出现这种情况，恳请万能的淘宝来占领12306吧。”有网友戏称。“我们不收手续费，整个购票过程，后续的取票、上车，与12306网站的模式基本相同。”淘宝旅行的相关人员表示，本月还在试用阶段。在淘宝旅行下单购买火车票，订购、出票完全由其合作伙伴赶火车网完成。据了解，淘宝购票与在12306网站上购票后的取票方式相同，可以通过代售点、火车站取票，在有条件的车站，也可以直接刷二代身份证上车。购票需要加手续费、代购费。