

优酷土豆成立云娱乐BU

中国出版传媒商报讯 12月10日,优酷土豆集团正式宣布成立云娱乐BU(业务单元),以视频为中心,将内容拓展至游戏,并通过一系列智能终端连接多屏娱乐,打造影游合一连接无限的娱乐新体验。发布会上,优酷路由宝、优酷盒子和土豆派三款智能终端的亮相掀起全场高潮。

云娱乐BU是优酷土豆集团继优酷、土豆、合一影业之后成立的第四大BU。在众多内容形态中,游戏与视频天然属性相通。云娱乐BU的业务方向之一便是拓展娱乐的范围,从视频节目延伸至游戏。2014年,优酷土豆游戏业务飞速发展,在分发方面,日游戏曝光量超过3000万,日均分发量过

70万,而在收入上则实现单款月流水达300万,单月5款产品同时超过100万。

优酷土豆首席技术官姚健将全程主持云娱乐BU的运营。姚健表示,围绕视频,在游戏和智能终端上的布局将确保优酷土豆的内容和服务直达有效屏幕。

对于具体的运营策略,姚健概括为两点,分别是内容全矩阵布局和IP开发影游同行。其中,游戏内容覆盖至自制、游戏智库、内容营销、UGC&PGC、直播五大方面,通过针对自有IP开发专属游戏以及外购IP联运高效转化的方式,云娱乐BU将致力于实现影游同行。而对于用户来说,云娱乐BU将逐步实现影游一体、提供一站式的社区体验,通过一个平台,就能达到看玩一体,获得最相匹配的游戏体验。(晓妍)

腾讯手游求变

中国出版传媒商报记者 王晓妍

12月12日,据日媒报道,腾讯控股将在日本展开投资活动。第一步将向日本网络游戏开发商Aiming注资,并计划在中国推出该公司开发的游戏。腾讯希望通过加强与日本游戏厂商在手游方面的合作,加快将热门游戏引入中国。而一个月前,韩国游戏工作室4:33 Creative Lab刚刚获得腾讯及Line的1.1亿美元投资。腾讯与Line共同投资并获得4:33 Creative Lab 25%的股份,成为主要股东。腾讯近日动作频频,12月9日,腾讯游戏平台(TGA)更新了新版本,支持更多网页游戏。腾讯正在以势不可挡之势,继续攻占国内市场,并且进一步辐射海外市场。

腾讯适合轻度休闲游戏,另一方面,一些优秀的开发者不愿与腾讯进行合作,前段时间完美世界和腾讯的合作就已经告吹。”李俊解释。

对此,关注于游戏产业的游戏媒体千军游戏也表示,腾讯要求独代的霸权,还有过低的分成比例,都让最优秀的开发者无法接受与腾讯的合作。

而触控科技战略分析总监曾航也曾表示,微信游戏生命周期普遍较短,而腾讯手游的策略主要就是利用海量用户把市面上最主流、最成功的游戏类型都“洗”一遍。但当这些大片都被翻拍一遍(甚至好几遍)的时候,腾讯就不得不原创,这需要一些时间。

面对瓶颈,腾讯的策略是从应用宝突破。腾讯将尽可能多的游戏纳入应用宝中,无论是腾讯自己开发的还是第三方应用,都要经过应用宝的测试,只有下载量达到一定数量才可以上线QQ和微信。2015年,相关工作将正式启动。应用宝对腾讯来说是能够持续不断挖掘新游戏和新合作伙伴的源动力。

但应用宝市场份额略显尴尬。李俊表示,应用宝作为第三方安卓渠道面临360、百度、阿里巴巴的竞争,国内手机厂商也在积极布局自身的分发渠道,Google play入华。对手强劲,未来渠道会多样化,任何有流量的平台都可能成为渠道。

根据腾讯最新财报,截至今年第3季度,腾讯营收198.08亿元人民币,同比增长28%。虽然营收再创新高,但增长率却是近年最低。细读3季度财报,游戏业务在其中起决定性影响。在腾讯总共198亿元人民币的营业收入中,游戏业务达100亿元,远超其他业务板块总和。

财报显示,腾讯第3季度网络游戏收入113.24亿元,环比增速仅为2.2%。移动游戏收入26亿元,相比上一季度更是出现高达4亿元的下滑。而在过去两年,腾讯游戏曾以季均逾20%的营收增速冠绝全球。腾讯游戏在宏大的表面气势下暗藏危机。

腾讯游戏首临危机

对于免费的QQ、微信来说,很大程度上都是腾讯为游戏板块服务的工具,因此,可以说游戏业务的好坏决定了腾讯的发展。

腾讯将游戏业务大幅下滑的责任归咎于苹果审核规则的改变。腾讯公司高级副总裁马晓轶表示,苹果要求所有游戏都必须拥有游客模式。在该模式下,用户用苹果账号登陆就可以玩到游戏的所有内容。但腾讯在iOS端发布的游戏从来只限QQ或微信号登陆。“许多游戏因此要做修改,相关工作到10月底才能完成,所以严重拖累了腾讯游戏的表现。”马晓轶表示。

知名科技专栏作者、手游业观察人士李俊(笔名:俊世太保)表示,这种政策上的调整对腾讯游戏的影响更反映了腾讯通过不断推出新游戏洗用户的模式存在巨大弊端,游戏生命周期普遍较短,需要不断推新才能保持增长。

“腾讯最软肋的地方在于缺乏重度游戏成功。”李俊表示,腾讯游戏潜藏危机,首先表现在新的社交平台崛起对腾讯平台的侵蚀,尤其是微信正在大范围内商业化。流量增长放缓,使得腾讯的手游渠道优势必然出现瓶颈。第二,随着平台上的游戏越来越多,腾讯手Q和微信渠道的推荐位资源越来越少,寄予厚望的应用宝虽然已占据12%左右的市场,但显然无法撑起腾讯游戏。“一方面是平台基因问题,

(上接第21版)

施凯欣认为,从目前的线下更新、技术升级换代来看,NFC成本较大。包括苹果在内,大家都在尝试,让商户放弃原有支付体系接受NFC需要过程,不仅关乎技术更是商业模式的接纳,交易习惯还在逐步培养中。

“NFC近场支付为主的移动支付,毫无疑问是未来方向。苹果的加入加快了整个移动支付发展速度。”施凯欣认为,虽然银联本身有好的政策体系优势,但支付模式较为单一,阿里则有蚂蚁金融等完整金融链支持,支付市场不会出现一家独大,银联、阿里、苹果都能在支付市场分得一杯羹。

第三方支付场混战

央行公布的2014年第3季度支付体系总体情况显示,第3季度全国移动支付业务笔数同比增长157.81%,金额同比增长112.70%。国内移动支付市场热闹非凡。

不久前,百度也传言欲以20亿元收购第三方支付企业快钱,虽然最后收购

第15届世界漫画大会促两岸漫画发展

中国出版传媒商报记者 王晓妍

11月13日~16日,第15届世界漫画大会(ICC)在我国台湾高雄市隆重举行。作为全球规模最大的漫画峰会之一,来自中国、法国、日本、韩国、马来西亚、芬兰等国家和我国台湾、香港、澳门等地区的200余名漫画家齐聚高雄。享誉全球的日本著名漫画家千叶彻弥、里中满智子、仓田芳美,韩国著名漫画家赵宽济、李斗号、李煊宰,香港地区著名漫画家黄玉郎,台湾地区著名漫画家敖幼祥、萧言中、游素兰,大陆地区漫画家颜开、冯戈、刘志伟等应邀出席会议。

来自全国各地相关漫画出版单位、艺术院校的代表也出席了此次盛会。这是大陆漫画代表团首次赴高雄访问,得到台湾相关方面的广泛关注,双方希望通过高雄漫画大会,共同将海峡两岸

并未谈成,但这仍被业内看作是生态圈加速整合的信号。

在施凯欣看来,百度日前正加速移动支付市场份额,寻求与快钱合作在预料之中,百度金融、支付也是其重要布局。“支付应用场景是整个应用场景的制高点。金融产品创新空间非常大,更深层次是建立线下应用场景。支付利润不高,但可以辅助互联网巨头的市场占有率提高,通过应用场景配套服务不断创造新的利润点。”施凯欣解释。

支付行业多年来保持高速发展,年增长率均维持在70%以上。其中,类似快钱这样发展势头较猛的,年增长超过了100%;另,第三方支付从互联网支付起家,现已形成了覆盖线上、线下、移动等各类支付场景的完整的产业形态。今年,第三方支付也在谋求向更多关联业务领域渗透。快钱在支付业务基础上,频频发力叠加业务。从云端会员管理系统这样的营销端试水,到以快易融为代表的中小企业融资服务,以及近日上线的理财类产品,目前已形成一套完整的支付叠加的战略



拓展与第三方合作

移动游戏行业人口红利正逐步消失,接下来是整个行业质量提升的关键时刻。

曾经,腾讯每发布一款游戏基本都会登顶APP Store排行榜榜首,但如今此景不再。微信等人口端的流量增长开始放缓,渠道的作用已经发挥到顶峰。

腾讯副总裁吕鹏表示,渠道在产品发展前期作用可以被无限放大,但最终能促使游戏在行业里面取得成功的,一定是游戏的品质,而不是靠强大的推广能力或者渠道覆盖。按吕鹏的解释,腾讯的渠道是优势,但不是腾讯游戏必胜的优势,因为渠道不再为王,终将回归到内容比拼当中,而吕鹏对腾讯下一个阶段的核心竞争力解释为,“是对游戏本身的理解、精细化运营和对用户需求的准确把握,这是成就腾讯游戏行业地位的核心原因。”

马晓轶透露,从今年下半年开始,腾讯将不再将收入增长作为主要目标,而是将扩充游戏组合、提升用户参与度和平台实力作为核心任务。同时,在填补自身或行业空白的桌游类、SLG类(策略游戏)、回合RPG类(角色扮演类游戏)、塔防类、解谜类等细分品类上开始布局。这些布局虽然可能不能从收入上立马体现出来,但是却圈住了用户,培育了全新的细分市场。

漫画产业发展提升到新的高度。

作为漫画大会最重要的活动之一,第15届世界漫画大会原作展也同期举行。作为世界水平最高、规模最大的漫画原作展,展览集中了来自世界各国和地区选送的优秀作品,其中,43名内地漫画家的优秀作品参展。近年来中国漫画整体创作水平显著提高,从绘画技巧到故事编创,正逐渐得国际漫画界的认同。

值得一提的是,本届大会新设立漫画集市。各地区漫画家带来图书、作品和周边产品吸引了大量人气,现场读者热情高涨,据组委会统计参观人数超过10万人,创造高雄历届漫画展会之最。

漫画家之夜、ICC常委会议、世漫会高峰论坛等活动更是将大会的热情推向了高潮。常委会议通过了ICC事务局工作报告以及各地区提出的议

案。高峰论坛上,来自世界各地的演讲嘉宾就各地区漫画创作现状和漫画海外推广策略与经验分享进行了主题报告。经常委会表决,决定2016年第17届世漫会在澳门举行。据悉,第16届世界漫画大会将于2015年在韩国大田举行。

中国出版传媒商报讯 11月25日,在线招聘创业公司周伯通与企业家联合发起“双12招聘节”,针对每家创业公司定制化打造的HTML5的招聘页面在朋友圈中被以几何增长的数次转发;紧随其后,拉勾网宣布投入500万打造“双12招聘周”。

12月12日,双方公布了各自的成绩。周伯通CEO冯涛称,在周伯通上目前注册的企业数有1.2万家,月独立访客达到了200万。此次参与“双12”报名因为限制必须要创始人亲自报名,目前参与人数达到了3000家。另外,在招聘节活动期间,周伯通的流量翻倍增长,新推出的“弹幕”评论也让活跃度呈现数十倍的增长。拉勾网宣布招聘周有3.3万家企业参与,截至12月11日的40个小时内,拉勾网收到的简历投递数超过了11.7万份,同时在线的产品经理达8186位。

中国出版传媒商报讯 12月9日,支付宝钱包8.4版本正式上线。这一版本中,支付宝钱包开通了苹果手机指纹支付功能,使用iPhone5S及以上手机型号,操作系统在iOS8以上的用户在App Store中升级支付宝钱包至最新版后即可开通指纹支付功能。

从iPhone5S开始,苹果就在iPhone手机上安装指纹识别模块,但一直没有开放指纹识别接口,因此一直以来用户都只能使用这一功能解锁手机屏幕。支付宝方面表示,这一次上线的指纹支付功能,所有的指纹信息的验证工作均运行在手机本地,不上传也不发送给第三方机构,充分保障用户的信息安全。

腾讯旗下《轩辕传奇2》作为全球首款搭载英特尔实感技术的大型网络游戏,在今年11月底的2014腾讯游戏嘉年华现场亮相,普通玩家也首次体验了用手势控制《轩辕传奇》角色动作的实感技术。这款游戏首次将实感技术引入端游体验,并计划在2015年实现网游、页游和端游互通。如马晓轶所言,腾讯在游戏质量提升和用户互动上下足了功夫,在技术上也愈发追求高大上。

另外,腾讯也开始加大了第三方游戏引进的力度。马晓轶还透露,腾讯无论在产品的储备,还是在团队的研发能力上都有很大的优势,做海外市场是一定的。除4:33 Creative Lab外,腾讯还曾耗资5亿美元收购韩国第三大游戏公司CJGames的28%股份,1.2亿元投资韩国游戏厂商PatiGames。此外,腾讯还投资了ReloadedStudios、Nextplay、Redduck、Eyedentity等7家韩国游戏企业。

李俊认为,腾讯游戏会慢慢走入稳定期。未来,腾讯系游戏会大量出现在第三方渠道,不再强求自身渠道独代,还会帮助游戏开发商进行发行工作,毕竟腾讯游戏平台自身缺乏流量。第二,腾讯会开放更多的权益给第三方,因为不再独家,所以会有优秀开发者慢慢愿意和腾讯合作。最后,腾讯将扶持大量腾讯系的游戏公司,腾讯自主研发的游戏在腾讯游戏平台的重要性会越来越小,第三方游戏会逐渐增多。

数字新媒

晓妍

12.66亿元

12月14日,小米科技(小米旗下公司之一)与美的集团达成战略合作。小米科技斥资12.66亿元入股美的集团,美的集团将以每股23.01元价格向小米科技定向增发5500万股,募资不超过12.66亿元。公告称,双方将在智能家居及其生态链、移动互联网业务领域进行深度合作,并对接双方在智能家居、电商和战略投资等领域的合作团队。据了解,发行完成后,小米科技将持有美的集团股份为1.29%。

4.095亿美元

12月16日,360投资4.095亿美元与酷派成立合资公司,360占股45%。合资公司智能手机将以“大神”品牌进行销售,一方面利用酷派在智能手机设计、制造、供应链管理和售后服务等领域的经验,另一方面借助奇虎360移动应用开发和在线营销能力,以互联网为主要渠道,建立一个强大的移动生态系统。相比BAT,360在移动端的转型已经落后。投资手机厂商,通过硬件反哺软件成360新选择。

741.6亿元

近日,易观智库发布《中国在线旅游市场季度监测报告2014年第3季度》。数据显示,2014年第3季度中国在线旅游市场规模达741.6亿元,同比增长25.7%,环比增长15.4%,增长明显。易观智库分析认为,2014年中国在线旅游市场面临深刻变化,厂商发展战略和推广中心大幅向移动端倾斜,同时,市场竞争和资本流动更趋向于个人度假旅游相关细分市场,门票预订、国内游、出境游和高端主题游等细分领域竞争激烈,创业厂商广受资本关注。

7亿美元

12月9日,滴滴打车宣布获得超过7亿美元融资,由淡马锡、DST和腾讯主导投资。本轮融资意味着中国移动互联网领域最大的一笔投资诞生,它也是中国互联网非上市公司中最大的单笔融资之一。除出租车业务,滴滴在2014年8月还推出了针对中高端消费群体的商务专车业务。目前,滴滴专车业务覆盖北京、上海、广州、深圳等16个城市,日订单为15万单。

16亿美元

英特尔公司12月3日宣布,将在未来15年内投资16亿美元,对英特尔成都工厂的晶圆预处理、封装及测试业务全面升级,并将英特尔最新“高端测试技术”(Advanced Test Technology)引入中国。此项战略计划旨在加强英特尔在计算和通信细分市场的业务战略,尤其移动领域,包括平板电脑、智能手机、物联网和可穿戴设备等细分市场。英特尔成都工厂全面升级也将助力中国ICT产业持续创新并推动区域经济发展。

业内动态

在线招聘社交化新玩法玩转“双12”

对于垂直招聘网站来说,快速增长的背后是一系列产品的创新和玩法的颠覆。微信12月11日公布的公众账号数据显示,公众账号阅读量仅20%来自公众号直达,另外80%的阅读都来自朋友圈的分享阅读。在社交媒体时代,让粉丝参与转发已成为一项重要指标。

周伯通选择在招聘主页上设计“点赞”按钮,企业通过社交软件将自己的招聘主页推出去,谁的“赞”多谁就靠前。而传统招聘网站上,如果想占一个显眼的广告位就必须付费,类似于“竞价排名”的方式。目前尚在扩张阶段的周伯通显然更在意的是传播量。另外,周伯通还加入了目前90后在视频里非常流行的“弹幕”功能,让企业创始人和HR自发增加与应聘者的交流机会。而对于拉勾网,依然用其擅长的媒体策略来运营这次招聘节,主要通过其影响力以及自媒体PK的方式来宣传造势。(晓妍)

支付宝钱包开通指纹支付

付基于iPhone的TouchID的硬件安全级指纹检验技术,指纹数据的管理、加密、验证、存储均在iPhone的硬件安全芯片中进行,任何人都无法获取相关信息。

此前支付宝钱包曾与华为、三星等厂商进行深度合作,在Mate7、GALAXY S5等热门手机型号上推出了指纹支付功能。支付宝钱包产品经理蒋龙表示,生物识别技术将是未来移动支付的发展方向,相比于数字密码,指纹具有唯一性、稳定性和难以复制等特点,安全性更加可靠,能有效提高支付安全性,减少密码泄露的风险,同时提升用户体验。

据悉,支付宝也在虹膜支付、人脸识别等技术上进行研发,未来或许市民还能够手机上实现“眨眼支付”、“刷脸支付”。(晓妍)