

电视游戏起步 手游更加火爆 发行商赚大头 并购击鼓传花

游戏“红火”与“虚火”并存

□本报记者 姚轩杰



CFP图片

■记者手记

多屏融合是方向

□本报记者 姚轩杰

如今,PC、Pad、手机、电视四大屏幕已经成为一个家庭的标配。多屏游戏的开发虽然尚未形成规模,但不少商业嗅觉灵敏的公司已经开始布局。

“多屏互动不是未来,而是现实的需求。问题在于现在我们还

没有好的应用去满足这样的需求。”三星中国互联网应用与服务中心副总裁黄伽卫呼吁开发者们投入

到多屏应用,特别是多屏游戏的开发之中。在家看电视的用户中,有七成以上同一时间也在使用智能手机或者平板电脑等设备。可现实情况是,跨屏应用确实太少了,有的也只是些屏幕分享等非常简单的应用。特别是在最热的游戏领域,还没有出现真正意义上的多屏游戏。

黄伽卫表示,现在业界急需一款“标杆产品”出来,告诉大家,原来跨屏应用可以这么玩。为了找到这样的标杆性产品,三星宣布在今年5月6日开始的三星全球开发者大赛中,今年奖励的重点之一就是“多屏应用”,甚至不排除直接投资优秀的团队。

多位业内人士认为,拉动多屏应用的发展,游戏至关重要。因为这是国内互联网最稳定的收入模

式,也是开发者热情最高的领域。

对于多屏游戏的前景,腾讯游戏副总裁马晓轶曾表示,目前市场上最新的智能手机,其图形处理能力已经达到了2006年PC的水平。

而2006年主流的PC网游都已经出现了,比如魔兽等。”由此可以推断,手机的处理能力完全能支持更好更精美的大型游戏。而如果能将手机与电视的多屏互动做好,马晓轶甚至推断未来这种组合能取代目前流行的电视游戏。对于开发者来说,这是跳出手机游戏屏幕限制的一个更大空间。

不过,目前多屏融合还只停留在试验甚至理论阶段,鲜有国内公司进行大规模投入。为什么三星愿意花这么大的精力来推动多屏应用的开发?黄伽卫表示,因为三星的产品线覆盖电视、笔记本、平板、手机等多屏幕,本身就有融合的需求。

苹果、谷歌也在研发相关产品。比如一直未面世的苹果TV,对客厅游戏的开发和试验就是重头戏。在谷歌2014 I/O发布会上,谷歌也对其Android TV进行了游戏演示。

尽管多屏融合尚未进入市场化阶段,但其发展趋势已经被国际巨头公司认可并布局,未来的市场空间值得期待。

大娱乐时代来临

影游跨界开启新商业模式

□本报记者 姚轩杰

在今年的ChinaJoy期间,华谊兄弟、奥飞动漫等内容公司也派出强大阵容参会。游戏产品不再是游戏公司的天下,影视、动漫公司也在加快布局。

目前,电影和游戏已经成为了当下最热门的两种娱乐形态,影视和游戏互相改编后衍生出的价值让业界看到了巨大的市场潜力。在泛娱乐化的大趋势下,影游跨界或开启新的商业模式。

影游互动或成趋势

华谊兄弟董事长王中军现身ChinaJoy开幕式并发表主旨演讲引起业界广泛关注。“他缺席了今年的上海电影节,却高调出席游戏盛会,这说明在王中军的眼里,游戏的战略地位已经超过了电影。”有电影界人士表示。

华谊兄弟2010年通过入股掌趣科技涉足手机游戏行业。2013年,华谊兄弟以6.7亿元收购广州银汉科技有限公司。银汉科技出品的《时空猎人》成为国内首款月流水过亿的手机游戏,去年11月推出的《神魔》也已实现超5千万的月流水。

王中军表示,华谊兄弟看重旗下互联网业务的发展,接下来《神魔》将开拍同名电影,预计于今年11月开机,并与2015年底上映。这意味着华谊兄弟与银汉游戏将率先尝试电影与游戏的深度互动。

此外,国内知名编剧于正与趣游集团达成跨界合作,于8月1日在上海召开电视剧《美人制造》跨界合作签约仪式,宣布正在紧张拍摄的《美人制造》改编同名游戏在制作中,此前,游戏公司掌趣科技宣布战略入股电视剧公司欢瑞世纪,目的也是实现游戏与影视的融合发展。

目前,电影和游戏已经成为了当下最热门的两种娱乐形态,影视和游戏互相改编后衍生出的价值让业界看到了巨大的市场潜力,跨界合作也成为备受关注的课题。其实,在欧美等发达国家,影视与游戏已经融合发展多年。像《哈利波特》等书籍、电影、游戏陆续推出,影响力不断扩大;捧红了安吉莉娜·茱莉的《古墓丽影》是先有众多游戏玩家,再被拍成全球热映的电影;《黑客帝国》和《指环王》也被改编成了经典游戏。

近年来,国内的影游跨界合

公司公布的靓丽数据。在他看来,现在游戏行业看似挣钱容易,但真实的情况是很多公司日子挺难过。“一方面,有些公司公布的流水可能是虚假的;另一方面,即便流水真有几千万也没什么用,真正能够分给游戏开发公司的有几百万就不错了。”

在手游的江湖里,发行商掌握着产品的生死。王峰曾指出,今天手机上的渠道就是围绕360、百度91、苹果,这几家是用

户量、分发能力排名靠前的寡头,一般的APP很难有分发能力。

“从今年的市场环境来看,发行商选择产品的标准在不断提高。”360高级副总裁陈杰直言,2013年她在选择产品时,3000万元月流水的已经算高的,但今年已经出现多款亿级产品。这些都直接导致手游产品话语权薄弱,利润多被发行商侵占。

从分成比例看,2013年上半年以前,开发商与发行商的分成比例一般是7:3,但从去年下半年以来,两者的比例变成了4.5:5.5或5:5,而且为开发商找发行商的中间商还要分掉20%左右的收益,分到开发商手里的不超过30%的收益。

吧充值到专业的、便捷的游戏支付公司涌现。任何行业都是在发展中不断完善

的。”中兴九城副总裁王浩并不担心目前的这些问题。

面对电视游戏的蓝海,多家公司开始加紧布局。黎文表示,作为视频内容服务商,百视通将联合游戏厂商或优秀游戏开发团队进入游戏开发领域,丰富电视游戏品种;同时完善支付系统,让游戏玩家更便捷参与游戏体验。

进入互联网电视较早的乐视网,也在发力电视游戏领域。乐视网CTO杨永强表示,乐视在打造云平台,为数字娱乐提供基础保障。“这个平台在全国甚至部分海外地区部署了300多个节点。”

乐视自建的LetvStore应用商店,专门打造了游戏中心,发展游戏相关业务。目前众多国内、国际知名厂商陆续登陆到乐视游戏中心。“我们的一些功能,比如用户的社交、支付功能的相关支撑等,在游戏中心的体系里得到了比较好的呈现。在乐视自有的终端,我们的游戏运营已经产生了一些收益,互联网电视大屏游戏生态将逐渐成熟。”

前投资人的做法是,投资游戏主要看研发团队和产品质量,如果足够优秀,估值依然不低,反之就很谨慎。而且,投机机构找到项目后,不是先做尽职调查,而是找到接盘

的上市公司。如果上市公司愿意收,那机构才会投。“机构充当了二道贩子,找到上市公司收购,这样投资方的钱就完全洗出来;而上市公司通过收购把市值提高,也能通过股票赚回来;游戏公司也能通过估值暴涨而套现,三方的需求都能满足。但一旦出现问题,最终埋单的还是中小投资者。”一位不具名的投资机构总监透露。

分成比例逆转

手游更加火爆了。在2013年CJ期间,月收入破千万还是许多手游厂商努力与仰望的目标。然而,此后一年间,手游市场的爆发式增长令人瞠目结舌——以《刀塔传奇》、《捕鱼达人2》、《我叫MT》为首的十余款游戏纷纷爆出累计流水超10亿元的历史新高。“现在你的手游产品月流水没过千万,都不好意思出去跟人说。”蓝港在线CEO王峰调侃道。

如此光鲜靓丽的数据刺激着众多年轻人和创业公司涌入这个行业。在CJ会场上,中国证券报记者经常能听到三三两两的年轻人围在一起谈论,哪家月收入过千万,哪家又被收购了,哪家又被投资了……

由中国音数协游戏工委发布的《2014年1—6月中国游戏产业报告》显示,上半年中国游戏市场实际销售收入496.2亿元,同比增长46.4%,创五年来新高。在行业总收入中,客户端游戏贡献了255.7亿元收入,位居第一;移动游戏首次取代网页游戏,崛起为第二大游戏市场,实际销售收入达到125.2亿元,同比增长

394.9%;网页游戏贡献91.8亿,位居第三。而在去年同期,移动游戏与网页游戏的销售收入分别为25.3亿与53.4亿。经过2013年手游元年

的沉淀,2014年手游势头依旧强劲。“端游和页游市场这几年已经趋于平稳,甚至增长放缓了。端游或页游能赚钱的公司十个手指头就能数出来了,但手游赋予了更多的人更多的机会,应该属于一个发展的井喷期。我估计今年手游的市场规模能达到300亿元左右,比去年的120亿元增长2.5倍。随着智能机的普及、大屏幕的迭代、价格下调等利好因素不断增多,我们认为,在未来三到五年手游市场会达到千亿规模,这将是

中国娱乐产业第一个达到千亿规模的领域。”掌趣科技联席CEO胡斌表示。

然而,成功永远只属于少数人。手游市场的低门槛引起的竞争,王峰用了“惨烈”二字来形容。“手游用户更加挑剔,大量山寨和简单抄袭让市场混乱。”

去年香港上市计划折戟的触控科技CEO陈昊芝对手游进入红海深有体会,

“当移动游戏有非常快速的变现能力的时候,大家都投入到移动游戏领域,每周新上线的手游超过100款。未经证实的数据是,去年手游产品一共近4000个,很多今天都已经见不到了。”

游戏界的“老兵”西山居CEO邹涛在CJ论坛上说了一句憋了很久的真言,“七八年里,送走了很多老人,又迎来了很多新人,不知道再过七八年还有几个人能在这里听我讲。台下不明真相的人们总觉得一切欣欣向荣,但其实是泡沫,尤其是那些刚进来的孩子们,不明真相,傻乎乎浪费自己的青春。”

开发手游的成本可高可低,很多小公司都希望靠复制别人的成功产品赚钱,排行榜上哪个游戏火爆就山寨哪个,都想着能一夜暴富。“别人能过千万,我们为什么不能?不过千万,几百万也行。”一位从完美世界辞职的游戏人告诉中国证券报记者。这在很大程度上造成“劣币驱逐良币”的现象严重,整个行业变得浮躁,能沉下心来做好产品的公司少之又少。

邹涛不太相信一些号称营收过亿的

场信心很足;第二部分是盒子游戏市场,并没有明确的利好政策,未来的走向还具有不确定性。

而且,盒子游戏无论是画质、体验等多方面质量都还不足以吸引用户,整个行业还处在初级阶段。虽然不少公司都有投入,但多是基于业务拓展或小规模尝试,盒子专属游戏还没出现。

除此之外,电视游戏还面临着盗版、付费等多方面的问题。“电视游戏的支付就是个很大的问题,你愿意把你的信用卡绑定在电视上吗?阿里巴巴有扎实的支付宝用户积累,去年联合华数传媒推出天猫魔盒,里面装了很多游戏,但据业内人士反映,付费用户并不很多。支付宝都难以打开局面,何况其他商家呢?”一家从事电视游戏开发的厂商负责人如是说。

不过,也有人士提出相反的观点。电视游戏刚刚起步,随着市场空间的不断扩大和用户成熟度的提高,上述问题或许会迎刃而解。“在端游时代,用户也经历了因带宽不够、电脑主机配置低等问题导致的运行卡、画面不清晰,到3D画面、运行流畅的转变,以及游戏支付从网

游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”

不过,虽然前景看起来很美,但电视游戏这块大蛋糕并没那么容易吃。有研究机构分析师表示,电视游戏行业产业链主要分为两个部分:第一部分基于传统主机游戏,主要是Xbox等海外产品,解禁后市

场游戏蓝海市场,考虑到中国市场的独特性,以Xbox为代表的主机游戏或将占据高端市场,智能电视机顶盒有望成为未来电视游戏的主要承载形式,网络游戏有望成为主要变现形式。”

从用户体验角度,百视通副总裁黎文认为,电视游戏的优势是大屏幕、高辨

率,临场感非常强,可多人在线,有丰富的细节。目前,全球游戏产业的规模达到704亿美元,电视游戏市场规模为314亿美元,占比达到44.6%,而中国的市场才刚刚起步。

TCL新媒体副总裁梁铁航说,“电视是游戏最好的屏幕载体,美国市场每年专业游戏机或游戏盒子的销售量在千万台以上。以玩家基数来算,中国可能会有每年2千万台游戏机或盒子的销量。再配合后面大量的游戏内容,会带动一个非常巨大的产业。”