

吃鸡游戏在美被诉、游戏部门元老离职

网易游戏深陷“抄袭风波”

本报记者 李正豪 北京报道

进入2018年4月，网易游戏“戏”有点多。

4月2日是网易《第五人格》上线的日子，但一家叫做PUBG Corp

山寨被质疑

PUBG Corp 是韩国蓝洞 (Bluehole Studio) 工作室美国子公司。在向美国北加州地区法院提交的一份长达155页的起诉状中，PUBG Corp 详细列举了网易25项涉嫌侵权的行为，要求网易做出赔偿，赔偿条件为：法院认定的违法行为数乘以2500万美元。

在起诉材料中，PUBG 公司通过照片的形式，详细对比了该公司开发的《绝地求生》与网易的两款游戏。不仅认为网易两款游戏的设计思路基本一致，而且认为网易两款游戏在建筑、载具、武器、装备等方面都对《绝地求生》产生了侵权。

另外，PUBG 公司还指出，除了道具和环境相似之外，网易还在部分营销资料中，直接使用了“PUBG on phone”这个术语。PUBG 公司认为，网易游戏在利用PUBG的名气，为自己的两款游戏做宣传，误导游戏玩家。

对于PUBG的指控，网易在“关于《荒野行动》及《终结者2：审判日》的权利声明”中回应，“从产品内容到基础引擎，作为这一品类手游的第一批创作者和创新者，网易在这些游戏独创性的开发上，凝聚了大量的创意和灵感”；还声称“将采取一切法律措施捍卫我司权益”。

一位“90后”游戏玩家在接受《中国经营报》记者采访时表示，在核心玩法上确实没什么知识产权好谈，比如用“大吉大利，晚上

的游戏公司在美国北加州地区法院起诉了网易，声称网易旗下手游《荒野行动》的海外版《Knives Out》和《终结者2》涉嫌侵犯著作权、违反了不公平竞争和商业外观法，要求网易“停止一切侵权行为，下架所有侵权作品，并停止后续开发工作”。

随后，网易游戏发表“关于《荒野行动》及《终结者2：审判日》的权利声明”，声称两款游戏“是网易自主研发和发行的”，没有抄袭，“将启动正式维权”。

但微博介绍为“杀机中国区官方微博”的微博用户DBD_CN，于4月10日上午澄清：网易《第五人格》并没有获得《黎明杀机》品牌授权，但因为未来我方将成为其玩法顾问，我方在游戏公测前允许《第五人格》使用《黎明杀机》的玩法。

由于DBD_CN账户就是由《黎明杀机》开发商Behaviour公司中国区管理者Alex Lin负责维护。这表明在《第五人格》正式上线后并未获得《黎明杀机》的玩法授权。

更有趣的是，网友“夹心-山楂”爆料，2017年其到网易面试时为《第五人格》设计的“理发师”插画，在未经其本人同意的情况下，网易《第五人格》竟然擅自在游戏中使用了。

而且“网易第五人格”在微博上回应，已与杰克时装“理发师”的设计师“夹心-山楂”取得联系，“对未经知会直接使用其面设计应用于游戏进行诚恳道歉，并支付相应的补偿，其后也会在游戏中标明外部设计者的名称”。一些玩家认为，这已经从侧面证明了网易在游戏开发中是多么“饥不择食”。

但游戏玩家似乎“炸”了，在微

博、贴吧、微信公众号等各种渠道疯狂吐槽网易游戏的“山寨精神”。比如，一位大学时期就迷上《大话西游》的“80后”玩家在电话中向《中国经营报》记者吐槽：“想当初《梦幻西游》

已放弃精品战略？

为什么网易游戏频频被质疑？业内人士认为，网易方面似乎有意将矛头指向腾讯游戏，因为相关声明的图片出现了企鹅的图片。

需要指出的是，腾讯于2017年9月花4亿元人民币收购了蓝洞工作室 (Bluehole Studio) 5%的股份，蓝洞CEO此后在接受彭博社采访时确认，腾讯代理了《绝地求生·大逃杀》。PUBG公司起诉网易一事是不是腾讯游戏挑起的？腾讯官方并未给出回复。

但多位业内人士和游戏玩家认为，别人有没有在背后捣鬼其实并不重要，关键是网易游戏“打铁还需自身硬”。

业内人士和游戏玩家普遍的感受是，最初那个让人期待的、开发了《梦幻西游》《大话西游》《楚留香》《率土之滨》《七日之都》等一大批经典的网易游戏，似乎与之前风格出现了不同，取而代之的是更加赚钱的网易游戏。

一位业内人士分析，网易原首席运营官詹钟晖、网易原副总裁陈伟安以及网易杭州研究中心原总监

吴云洋在2011年前后离职以后，原来网易游戏部门的元老，就只剩下几个人了，开发思路也抛弃了过去的精品路线，开始趋向要短期效益，这对网易游戏的影响还是很大的。

吴云洋在2011年前后离职以后，原来网易游戏部门的元老，就只剩下几个人了，开发思路也抛弃了过去的精品路线，开始趋向要短期效益，这对网易游戏的影响还是很大的。

另有分析指出，网易游戏此前推出的《阴阳师》在短期内带来了巨额收入，其中2017年第一季度达到史无前例的107亿元，但随着《阴阳师》的风头被腾讯的《王者荣耀》盖过，网易游戏营收2017年第二、三、四季度逐步降至94亿元、81亿元、80亿元，因此网易游戏在过去一年的营收压力非常大。

网易游戏是否受到詹钟晖、吴云洋等元老离职的影响？是否受到营收下降压力的影响？网易游戏部门未对相关问题做出回复。

根据全球游戏市场情报公司Newzoo的研究报告，2017年全球游戏玩家花费7078亿元，其中中国游戏行业的整体营收为2189.6亿元，而腾讯2017年游戏收入为978亿元。也就是说，腾讯目前占据了

中国游戏市场44%的份额。据此也可以推算，2017年营收362亿元的网易游戏，占据中国游戏市场16.5%的份额。

尤其值得注意的是，阿里大文娱2017年9月26日已经宣布全资收购广州简悦，同一天，阿里大文娱游戏事业群也正式成立。而广州简悦正是网易游戏灵魂人物詹钟晖、陈伟安等联合创建的游戏研发及运营公司。可以预见，今后中国游戏行业将出现腾讯、网易、阿里巴巴“混战”的情景。

长盈精密“掉队” 昔日巨头濒临出局

本报记者 周昊 东莞报道

2018年手机后盖市场“去金属化”加速，这一变局致使金属“去金属化”成趋势

自2014年得到大范围应用以来，金属后盖一直是高端手机的标配。2017年底，随着iPhone、华为等一批厂商开始在手机后盖上大规模采用3D玻璃，原本平静的手机后盖市场再度掀起材质之争。从现有趋势来看，3D玻璃、复合材料、陶瓷等新材料将成为手机后盖的主要材质。

有手机制造供应链人士向记者

业绩临拐点

自2010年上市以来，长盈精密一直保持着较高的发展速度。公司营收从2010年的4.7亿元增长至84.31亿元，年均复合增长率超过50%。然而随着市场突现变局，长盈精密在2017年迎来业绩拐点。尽管2017年度长盈精密营收同比增长37.78%，但公司归母净利润却只有5.7亿元，与上年度相比反而减少了16.49%。这也是长盈精密自2010年上市以来净利润首次出现下滑。

长盈精密在2017年年报中提

转型之路不易

事实上，长盈精密在2017年便已开始转型，但公司的一系列布局前景却并不明朗。

2017年4月14日，长盈精密与三环集团(300408.SZ)共同签署了合作协议书，长盈精密拟通过双方成立合资公司的方式开发智能终端陶瓷外观部件，长盈精密当时称此次合作是公司战略发展布局的重要举措。

然而仅仅半年不到，双方宣布此次合作计划终止。2017年9月，长盈精密与三环集团均发布

属后盖企业深圳市长盈精密技术股份有限公司(以下简称“长盈精密”，300115.SZ)业绩出现拐点。

2018年春节后，手机市场对3D玻璃、陶瓷材质的关注进一步提高。从年初至今，国内主流厂商如华为、OPPO、vivo、小米等先后发布了多款新品，3D玻璃由于外观绚丽、手感优良被上述厂商大规模采用，部分品牌在高端产品上为谋求差异化还采用了陶瓷后盖。

有手机制造供应链人士向记者

到，得益于公司的市场布局及大客户战略，伴随着OPPO、vivo、华为等客户市场份额的增长，2017年公司在金属外观件等产品领域保持稳定的增长。不过这种增长在2018年恐将难以维系。长盈精密一季度业绩预告显示，期内公司预测盈利将不足5011万元，与上年同期相比减少75%至100%。

短短半年间，长盈精密就几乎从手机后盖的龙头企业蜕变为行业的旁观者，这与公司常年主业单一、大客户依赖严重有着密切的关

公告称，由于各方企业文化的融合需要较长的时间，难以适应手机市场的快速变化，决定终止履行原合同。

不过记者在长盈精密厂区走访获悉，尽管与三环集团的合作已经终止，但长盈精密一直在推进陶瓷后盖的研发工作。该厂区员工向记者表示，目前公司的陶瓷后盖产线已经建成，而玻璃后盖产线也正在布局之中。

但从目前的市场行情来看，愿意采用陶瓷后盖的手机厂商依

今年一季度业绩预告显示，长盈精密预测其期内盈利为0-5011.74万元，与上年同期相比减少75%至100%。

者表示，随着无线充电、5G通信以及玻璃材质等技术的发展，手机后盖“去金属化”已经成为不可逆转的行业趋势。一方面，5G时代无线频段将越来越复杂，对信号的要求也越来越高，安装在手机背部的天线等模组要求手机尽量避免使用金属后壳；另一方面，玻璃、复合材料、陶瓷等后壳材料经过几代的发

展，在硬度、外观、生产能力等方面有了相当大的提升，使这类材质有了替代金属后盖的可能；同时，行业内新兴的无线充电等技术也要求手机避免使用金属后盖。

上述人士表示，目前高端手机主要应用玻璃和陶瓷材质，因为玻璃及陶瓷材质在外观及硬度、质感、散热性上更有优势，复合材料

到冲击。

记者就手机后盖市场变局一事致函长盈精密，但该公司回复称公司正处于一季度报披露前的静默期，暂不接受媒体采访。

由于在陶瓷、玻璃后盖领域的一系列布局出现波折，长盈精密在未来的手机后盖市场上似乎面临着出局的风险。而对于

在成本上有一定的优势，且工艺流程短，但在硬度方面略有不足，抗弯强度及散热性也相对较差，所以一般应用于中低端手机。

值得注意的是，国内主流手机厂商此前均为长盈精密金属后盖的稳定客户，“去金属化”浪潮的加剧也为长盈精密未来的发展敲响了警钟。

品迭代期间资金链断裂，公司最终以倒闭收场。

长盈精密若不想重蹈福昌电子覆辙，下一步的转型将极为重要。

有行业观察人士向记者表示，长盈精密主业较为单一，而手机后盖“去金属化”已是大势所趋，专注于金属后盖的长盈精密业绩的确会受到影响；但市场在替代过程中存在缓冲期，金属后盖并不会突然消失，而且双面玻璃手机对金属中框的需求依旧存在，因此长盈精密还存在着转型脱困的机会。

4月12日，长盈精密董事长陈奇星在公司2017年度业绩说明会上宣布，公司已具备陶瓷外观件的量产能力。同时，陈奇星还表示，5G技术的应用可能会使手机外观件的发展趋势由全金属后盖转向“金属中框+非金属后盖”的方案；公司的金属外观件产品结构也将由以全金属后盖为主调整为以金属中框为主。对长盈精密而言，陶瓷后盖与3D玻璃后盖能否在未来的市场上站稳脚跟将成为公司转型成功与否的关键。

处了解到，3D玻璃后盖存在着较高的技术壁垒与规模效应壁垒，行业外或行业经验不够的企业很难在短期内全面掌握3D玻璃加工所涉及的技术，而且3D玻璃也是一种高度定制化的产品，手机厂商从下单到产品交付的周期一般要三三个月左右。这意味着即便长盈精密已经掌握了3D玻璃的生产技术，现有的市场份额也已经被蓝思科技(300433.SZ)、欧菲科技(002456.SZ)等厂商瓜分完毕，未来的市场空间将被大大压缩。

要由网易游戏部门具体回复。网易游戏相关人士回复邮件称，“最真实的情况都在公告里”。上述“80后”玩家认为，归根结底还是国内游戏开发整体风气不好，都想走捷径、赚快钱，相互模仿、山寨成风。

吴云洋在2011年前后离职以后，原来网易游戏部门的元老，就只剩下几个人了，开发思路也抛弃了过去的精品路线，开始趋向要短期效益，这对网易游戏的影响还是很大的。

另有分析指出，网易游戏此前推出的《阴阳师》在短期内带来了巨额收入，其中2017年第一季度达到史无前例的107亿元，但随着《阴阳师》的风头被腾讯的《王者荣耀》盖过，网易游戏营收2017年第二、三、四季度逐步降至94亿元、81亿元、80亿元，因此网易游戏在过去一年的营收压力非常大。

网易游戏是否受到詹钟晖、吴云洋等元老离职的影响？是否受到营收下降压力的影响？网易游戏部门未对相关问题做出回复。

根据全球游戏市场情报公司Newzoo的研究报告，2017年全球游戏玩家花费7078亿元，其中中国游戏行业的整体营收为2189.6亿元，而腾讯2017年游戏收入为978亿元。也就是说，腾讯目前占据了

中国游戏市场44%的份额。据此也可以推算，2017年营收362亿元的网易游戏，占据中国游戏市场16.5%的份额。

尤其值得注意的是，阿里大文娱2017年9月26日已经宣布全资收购广州简悦，同一天，阿里大文娱游戏事业群也正式成立。而广州简悦正是网易游戏灵魂人物詹钟晖、陈伟安等联合创建的游戏研发及运营公司。可以预见，今后中国游戏行业将出现腾讯、网易、阿里巴巴“混战”的情景。

上接 C1

垂直招聘天花板难破

与垂直电商类似，一旦发展到极限，捅破了“垂直”的天花板，势必会像综合电商网站发展一样。而垂直招聘网站的天花板一直难破。

根据Analysys易观发布的《中国互联网招聘市场季度监测报告2017年3季度》数据显示，该季度中国互联网招聘市场规模为16.9亿元，环比下降8.7%。该季度，前程无忧所占份额依旧第一，为29.1%；智联招聘份额第二，为28.3%，58赶集的市场份额达到了26.1%。除去前三位的其他厂商，市场份额被进一步压缩，仅有16.5%。

从近年营收份额来看，前程无忧和智联招聘占据了近六成的份额，虽然作为分类信息网站的58赶集也占据了一定份额，但是其主要用户为学历较低或都市蓝领人群。

易观分析，未来招聘发展可能更注重行业深度。近年来移动互联网的发展迅速，市场对互联网人才需求加大，传统综合性招聘平台正是因为覆盖的行业和人群太多，不可能轻易更改模式和流程。而拉勾和Boss直聘等互联网垂直招聘企业顺势而生，为互联网从业者提供了更专业和精确的解决方案，从而在激烈的市场竞争中脱颖而出。

不过，上述招聘网站人士在接受记者采访时透露，随着中国人口红利逐渐降低，中高端人才对岗位的匹配越来越多是跨界的，不像以前那样以对口跳槽的情况居多，基本上是原来行业的垂直流动，未来综合招聘网站由于用户量更大，职位更多，匹配度会更高。因此，后起之秀虽然在某一个行业和人群等细分市场深耕，但在一定阶段会出现用户量、企业量和职位天花板，无法满足人群跨界的需求。而综合招聘网站蛋糕已经分割完毕，与垂直电商被综合电商吞并一样，未来垂直类招聘网站可能与拉勾网的命运一样，需要抱大腿生存。