

见证

WITNESS

VOL 09

# 宁花4000买手机 不花6元买游戏

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 ( Mary Ellen Mark )

首页 | 六成“越狱” | 78个购买仅2个真实 | 黑卡与刷榜齐飞 | 以抄袭为荣

返回游戏频道首页

## “引言

千变万变，国情不变。曾经毁了中国PC游戏市场的那些东西，如今又在iOS游戏市场一一重现：盗版、外挂、抄袭、强制消费、恶性竞争……短短两年时间，中国的iOS游戏业已经从孕育创意的摇篮，沦为一片硝烟弥漫的战场。这是整个中国游戏业的一个缩影。

## 6元的游戏

见证  
WITNESS

《鳄鱼小顽皮爱洗澡》售价6元人民币，用户评论称“要是不收费就更好了”

3月4日，苹果公司宣布App Store的应用程序下载次数突破250亿次，来自中国青岛的女孩傅春莉成为第250亿次下载者，她下载的是迪斯尼出品的游戏《鳄鱼小顽皮爱洗澡》(Where's My Wate)。这是继《植物大战僵尸》、《水果忍者》和《愤怒的小鸟》之后，又一款风靡全球的iOS游戏。

傅春莉下载的是游戏的免费版本，可以试玩10个关卡。《鳄鱼小顽皮爱洗澡》完整版的售价为6元人民币，相当于一张盗版光盘的价格。在这款游戏的“用户评价”中，一位中国玩家给出了五星的评价，标题是“好玩”，内容是：“如题，要是不收费就更好了，费电啊。”

见证  
WITNESS

中国大陆的iPhone销量全球排名第二，iOS应用市场的规模却仅为全球的3%

今年1月13日，iPhone 4S在中国大陆地区正式发售后，遭到“黄牛党”的疯狂抢购。苹果公司首席执行官蒂姆·库克回应称：“我们已经尽可能保证大规模的生产，但还是被（北京的）阵势吓到了。”

中国大陆已成为iPhone全球销量排名第二的地区，仅次于美国。而与硬件的热销形成对比，iOS应用市场在中国大陆显得不温不火。

今年年初，触控科技首席执行官陈昊芝给出了一系列数字。他表示，目前国内的iOS设备约为2000万台到3000万台，其中60%为破解版，不贡献收入，有效的设备终端约为800万台到1200万台，以1000万台的中间值以及5%的付费用户计算，付费用户在50万人左右。

按照他的估算，如果每人每月购买10个应用，每个应用6元，国内市场的年销售收入约为4亿元人民币。而根据花旗银行一年前的调查报告，App Store的年销售收入将达到20亿美元，折合人民币120亿元。

这意味着，中国大陆的iOS应用市场的规模，仅占全球市场的3%。



1月12日晚，苹果零售店三里屯店门口，上千人排队等待购买iPhone 4S。中国人为何愿意掏4000多元买手机，却不愿为一款6元的游戏买单？

## 破解·外挂

见证  
WITNESS

全球有10%的iPhone进行过“越狱”，而在中国，这一比例高达60%

“要做单机就做海外，要做国内就搞联网。”上海一家iOS游戏公司的创始人王剑（化名）说。原因与十年前国内厂商纷纷转投网络游戏的原因如出一辙：因为盗版。

2011年6月，iPad 2中国大陆行货正式发售后一个月，有人在威锋网论坛上发帖，询问大家在App Store上总共花了多少钱。有人回答“0，每天下载的都是限免的”；有人回答“买的代购，1：1买的”；有人回答“0元！等越狱中”。


半个月后，iPad 2实现完美“越狱”，图文及视频的详细教程在国内各大手机网站上迅速传播。据“越狱”软件社区Cydia的创始人杰·弗里曼(Jay Freeman)估算，全球约有10%的iPhone进行过“越狱”。而在中国，“越狱”的iOS设备已经占到总量的60%以上。



“越狱”软件社区Cydia创始人杰·弗里曼估算，全球有10%的iPhone进行过“越狱”。而在中国，这一比例高达60%，大多为了安装破解软件。

两年前，修订后的美国《数字千年版权法》已正式认可“越狱”的合法性。借助“越狱”，用户可以安装App Store以外的扩展软件及外观主题，使用之前无法使用的功能，例如安装第三方输入法，或是把iOS设备当作移动硬盘使用。

而国内大多数用户选择“越狱”的目的只有一个——安装破解软件。



最新的数据是，78个购买记录，只有2个是真正的购买

去年9月，一款名为“iAP Cracker”的应用程序在已“越狱”的用户中间流传开来。该程序利用了付费应用中的漏洞，通过修改程序内购买（In-App Purchase）返回的交易状态，以达到欺骗程序、实现免费内购的目的。

iAP Cracker的性质类似于网络游戏中的外挂，受其影响最大的是采用内购收费模式的单机游戏和部分联网游戏。使用这个“外挂”在游戏中刷金币、刷钻石、解锁各类内购物品，成为了很多玩家的乐趣之一，不仅造成开发者的经济损失，而且破坏了游戏本身的游戏性与平衡性。


大多数iOS游戏均已采取应对措施，设置服务器验证，封堵漏洞。然而，今年2月，一个国人编写的内购破解程序——“IAP Free”又频繁出现在了国内的各大手机论坛上，号称可支持的游戏比iAP Cracker更多，并会不断更新。

“最新的数据是78个里面有2个是真正的购买。”2月21日，在苹果开发社区CocoaChina论坛上，一名iOS软件的开发者无奈地说。



3月1日，IAP Free增加了对《泽诺尼亚传奇4》的支持，用户可以免费购买游戏中的金币和宝石。IAP Free是一款国人编写的内购破解程序。

## 黑卡·刷榜



全中文介绍、全中文界面的游戏，竟然在国外的App Store排行榜上名列前茅


2011年12月，英国游戏设计师威尔·卢顿（Will Luton）在推特上称，一款叫做《胡莱三国》的中国游戏在英国App Store排行榜上升至第三位。奇怪的是，这款游戏并未针对英国市场进行本土化，游戏的介绍完全为中文，下面还有一位用户评论称：“我刚发现自己被这款游戏收走了69.99美元，可我从没玩过这款游戏，也从没听说过它。”

两个多月后，英国手机游戏网站PocketGamer.biz报道称，《胡莱三国》在大洋彼岸的美国也飙升至App Store排行榜的第三位。此外，来自中国的另两款游戏——《掌上三国》和《快乐棋牌》——分别冲至第11位和第59位。在这三款游戏的用户评论中，有不少人投诉，称自己从未下载过该游戏，也从未内购过，却被莫名其妙地扣了一笔钱。

事后接受采访时，互爱科技总裁黄建表示，《胡莱三国》其实是“黑卡”的受害者，游戏在国外排行榜上的异常现象，是部分国内玩家通过购买绑定“黑卡”的iTunes帐号，在游戏内大量购买道具所致。



英国游戏设计师威尔·卢顿发现，一款叫做《胡莱三国》的全中文游戏在英国排行榜升至第三，用户称从未听说过这款游戏，却被莫名扣钱。



开发者的急功近利，过度刺激消费，以及“刷榜”等行为，也是“黑卡”泛滥的原因

游戏玩家对“黑卡”并不陌生，Xbox平台上曾有不少玩家以“黑卡”购买Live点数。

“黑卡”即来源不明的信用卡，其背后往往是破解或盗取他人信用卡信息的“黑客”。在App Store中国区尚未使用人民币支付之前，用户购买游戏或在游戏内购道具必须使用双币信用卡。由于支付不便，加之贪图便宜的心理，部分用户选择低价购买绑定“黑卡”的iTunes账号，进行消费。另一方面，游戏本身在设计时将刺激用户消费凌驾于游戏性之上的做法，也是人民币支付开通后“黑卡”仍大量存在的原因之一。

“黑卡”泛滥的直接后果是软件开发者的坏账率。去年10月，国内部分iOS游戏开发者的坏账率由8月份的20%，猛增至45%以上，最高甚至达到88%，这意味着，100元的销售收入，开发者最终拿到手的只有8元。

“黑卡导致国外开发商彻底放弃中国市场，中国的开发商因为得不到应有的收入而死掉，我们死了，是小事；但老外玩家怎么看待中国玩家呢？老外不傻，纽约时报也报道过失窃信用卡在App Store上的生意，这极大损害了中国人的尊严！”《海岛帝国》的开发者杨祥吉在微博上说。

而具有讽刺意味的是，部分开发者的“刷榜”行为，也是“黑卡”泛滥的源头之一。为了以相对低廉的成本获得市场和资本的关注，一些急功近利的开发者雇佣专业从事“App营销”的第三方公司，刷排名、刷流量、刷五星、刷好评，或是针对竞争对手刷一星、刷恶评。这些毫无诚信可言的行为，不仅扰乱了市场秩序，更对整个行业的生态环境造成了恶劣影响。

热销插件

1. 799钻	¥68.00
2. 389钻	¥30.00
3. 75钻	¥6.00
4. 9299钻	¥648.00
5. 2499钻	¥198.00
6. 4399钻	¥328.00

国内游戏大多采用内购道具的收费模式，将刺激用户消费凌驾于游戏性之上的做法，也是人民币支付开通后“黑卡”仍大量存在的原因之一。

## 抄袭·山寨

这款游戏以“与《星际争霸》具有极高的相似度”为卖点，不以抄袭为耻，反以为荣



去年11月，美国动视暴雪向中国的盛天堂公司发出一封律师函，起因是盛天堂旗下的iOS游戏《星际世界》涉嫌侵权《星际争霸》。

盛天堂的《星际世界》是一款以星际战争为背景的科幻类策略游戏，游戏设定有人族、虫族、神族三大种族，母舰、凤凰战机、女妖战机、金甲虫、巨像等兵种，以及部分建筑物，均直接抄袭自《星际争霸》系列。该产品的一篇宣传稿甚至以此为卖点，称：“在游戏画面上，《星际世界》和《星际争霸》具有极高的相似度，无论是游戏界面、游戏地图、游戏的背景，还是各种建筑物设计、兵种的造型等，都是模仿《星际争霸》中三大种族的特点设计的。”

这种赤裸裸的抄袭行为，在中国的iOS游戏市场上并不少见。不仅仅是游戏的系统、角色、场景、道具、音乐，就连游戏的名称也会被大量“山寨”。开发者不追求创意，而是试图通过简单复制以及刷排名等不正当竞争手段，快速获利。



## —— 结束语 ——

中国的iOS游戏市场虽然刚刚起步，却已经呈现出种种“未老先衰”的迹象。“涸泽而渔，焚林而猎”，中国的游戏业经历过太多类似的教训。无论平台商、开发商，还是消费者，都应该自律，共同构建一个良性循环的生态环境，为这个行业的未来，更为了自己。



## VOL.10 权利的缺失

半个世纪前，1962年3月15日，时任美国总统的约翰·肯尼迪在美国国会发表《关于保护消费者利益的总统特别咨文》，首次提出消费者的四项权利，在此基础上，发展出了今天我们所熟知的消费者享有的八项基本权利：满足基本需要的权利；获得安全保障的权利；取得正确资料的权利；自由选择的权利；发表意见的权利；获得公正赔偿的权利；接受消费者教育的权利；享有可持续发展及健康的环境的权利。

这八项基本权利中，作为游戏产品与服务的消费者，我们最为缺失的是哪一项？

>>敬请期待

## 往期回顾



大闹天宫与那个年代



回家寻找儿时回忆



去香港买游戏机



赤太政与马亲王



电软往事之软体动物



《游戏东西》八周年祭