



遊戲新寵兒 網頁優勢更漲

2012-04-22 記者 楊雅涵 文



技術的進步，在網頁遊戲之中也出現3D角色扮演。(圖片來源/楊雅涵截圖)

看到上方的遊戲截圖，知道內情的人一定相當驚訝，這是一款去年11月在台灣上市的線上遊戲，細緻的3D構圖及360度的活動範圍，在玩這個遊戲的時候，不用做任何前置工作，只要網頁一打開，輸入帳號及密碼，任何電腦都可以玩！這一切只因為，它是一款「網頁遊戲」。

上網就能玩 帶著走的遊戲

網頁遊戲又稱為Web Game，顧名思義，只要一打開網路頁面就可以執行遊戲。與大型線上遊戲相較，這類遊戲對於電腦配置的要求低、不用下載客戶端，不要求太多記憶體，而且基於其為網頁的特質，辦公室的防火牆不能禁止員工不開網頁，因此成了許多上班族打發零碎時間的好選擇。

事實上，電腦網路的盛行，就像爆炸似的蔓延全世界，最初的網頁遊戲，僅僅是一名程式員用HTML編寫簡單的畫面及互動。時至今日，與許多社交遊戲結合，並且不斷更新技術後，一些知名的遊戲像是「開心農場」都成為家喻戶曉的網頁遊戲代名詞，其中，大型的網頁遊戲甚至能夠媲美線上網路遊戲，成為遊戲公司經營的主要方針。

而就在去年，技術的更新，讓網頁遊戲又有更加驚人的表現！當前多數的網頁遊戲，利用一般網頁開啟時會執行的外掛程式（java、flash等.....）讓遊戲進行，其採用的網頁語言如PHP、JavaScript等，由於技術的限制，多為策略、圖像等低端（低技術）遊戲，因此，常見營運的網頁遊戲，不外乎戰爭策略類、角色扮演類、模擬精英類三大項。

但是，在利用flash技術對多媒體強大的支持能力，以及各家公司努力研發出的3D引擎後，網頁遊戲中也出現大型3D介面，這與以往2D式的畫面不同，勢必成為將來網頁遊戲發展主流，讓網頁遊戲正式踏上與線上遊戲相同的高度競爭，而其將帶來的利益產值，也將更加不容忽視。

網頁遊戲 市場龐大

根據資策會（資訊工業策進會）產業情報研究所（MIC）在今年三月公布的報告，台灣網友在網路娛樂行為之中，最常付費使用的服務為網路遊戲，其次為音樂和影片。其中，網頁遊戲的消費者，將近百分之三十的使用者每月平均花費206.1元台幣在遊戲活動。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



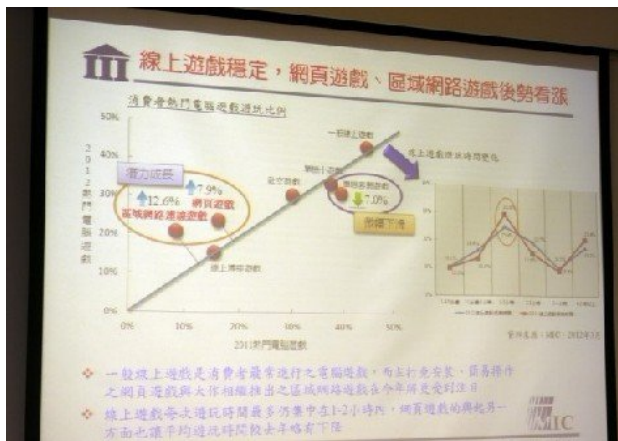
老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物



資策會公布遊戲娛樂行為分析，網頁遊戲將線上遊戲市場分掉一大塊。(圖片來源/遊戲大觀)

大量的利潤導致商業行為更加積極，越來越多款網頁遊戲推出，精緻度也讓人為之讚嘆。尤其中國大規模的市場，讓他們推出更多款網頁遊戲，光是2011年的市場規模就高達428.5億元，在網頁遊戲製作上，中國已經擊敗韓國，成為亞洲出口網頁遊戲最多的國家。

在今(2012)年四月十九日與二十日，中國浙江舉辦網頁遊戲界的盛事，「第五屆中國網頁遊戲與移動遊戲高峰論壇」，現場頒發了網頁遊戲中的世界最大獎——金頁獎，並集結約四百家企業發表網頁遊戲前景討論，中國市場對於這塊產業的重視可見一斑。網頁遊戲簡單的頁面特質，讓它能夠同時移植手機APP，對於智慧型手機強勢發展，手機遊戲市場也成為企業行銷的一塊大蛋糕。

台灣代理何時出頭

一個遊戲的研發需要花多少時間?根據維晶科技企劃部門許先生表示，他們當前正在企劃的遊戲，早在兩年前就已經提出構想。一開始由其中一位員工提出想法，找尋志同道合的人，向上呈交企劃，但後續的發展則要看天時地利人和，當上層覺得計畫可行，才會撥經費下來，因此，一個遊戲的研發週期相當的長，能夠問世真的很不容易。

跟中國大規模的市場相比，台灣廠商在網頁遊戲市場被擊得體無完膚。相較於大型MMORPG(大型多人在線角色扮演)投入的大筆資金，以及長時間的研發週期，網頁遊戲的開發不需要購買昂貴的網路引擎，也少了很多畫面與技術的要求，這對於想要走短期獲利的公司而言，是一個相當適合的選擇。然而，有在玩網頁遊戲的玩家都會發現，台灣玩得遊戲多為代理中國的網頁遊戲。

原因有三，一則是大陸企業對於網頁遊戲的熱潮，其商業化的遊戲數量相當的多；二則是遊戲公司營運的重心不同，台灣第一款自主研發的網頁遊戲，是2007年智冠旗下子公司遊戲新幹線推出的「Web 3國」，其後在2008年才相繼推出更多網頁遊戲。綜觀其發展，可以發現較大間的公司仍傾向在大型RPG市場下功夫，而重心在網頁遊戲上的公司，大概只有樂陞科技等幾家屈指可數。



台灣首款自製網頁遊戲，目前已經停止營運。(圖片來源/遊戲情報站)

而第三點則是最大的關鍵——「代理權」，當前中國在商業政策上，仍採取鎖國方針，台灣代理商想要前往中國根本拿不到版號，相較之下，他們卻能夠大舉搶占台灣市場，因此，台灣遊戲商多往日本、韓國及香港發展。然而，問題的核心仍然在政府政策，對於遊戲產業並沒有投注太多心思，也讓中國的網頁遊戲在台營運成為一個常態。其實，不論遊戲是中國、韓國、歐美或是台灣所製造，只要真的好玩，就一定能夠吸引消費者，而中國開發商對於網頁遊戲的製作用心顯而

易見。

面對網頁遊戲的發展潛力，在近幾年應該還會有明顯的向上提升，但是，就像現在網頁遊戲分掉大型線上網遊市場一樣，手機APP的崛起也不可忽視，未來在遊戲市場上的種類會更加多元。

總編輯的話

本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0