



游戏分发与推广或迎新规，落地难题仍待解

近些年，在传统游戏分发渠道之外，新涌现出包括短视频广告、算法推荐、直播推介等多种推广模式。各种游戏分发渠道的增加，诈骗和投诉的现象随之增多，游戏企业的合规与风险防范显得尤为迫切。近日，中国音数协游戏工委官方公众号发布《游戏分发与推广基本要求》团体标准征求意见稿(以下简称“意见稿”)，起草单位包括腾讯、华为、三七互娱、紫龙、咪咕、快手、完美世界、创梦天地等企业，引起行业广泛关注。

■新快报记者 梁茹欣

“花了钱，却可能玩的是个‘假游戏’”

该意见稿对游戏的分发推广过程作出了基本要求，如游戏运营者和游戏广告在游戏上架和广告推广之前，需取得游戏著作权人的授权；游戏分发平台与游戏推广渠道，则分别承担起对上架的游戏产品和广告素材的审核责任，才能发布相应内容。同时列举对游戏推广渠道的基本要求，提出应建立相应的游戏广告管理制度，包括游戏推广渠道应建立、健全游戏广告业务的承接登记、审核及档案管理制度；游戏推广渠道应与游戏广告主订立有效合同，明确双方的权利和责任等。

曾几何时，传统分发渠道以各种应用商店为主，主要的分发方式是应用商店广告位、榜单曝光、搜索优化等。随着游戏精品化和玩家自主选择意识的提升，以TapTap、好游快爆等玩家社区型平台快速崛起，以及QQ、微信、B站、快手等应用也纷纷上线了游戏分发模块。另据前瞻研究院数据显示，2022年，中国移动游戏行业在短视频平台上的广告投放量最高，在全渠道中占比超过40%。

分发与推广渠道的多元，也为游戏企业的合规与风险防范埋下隐患。新快报记者在中国移动游戏广告平台上搜索“虚假游戏广告”关键词，显示超过2000多条匹配结果，内容涉及游戏广告虚假夸大、诱导下载和充值等问题。有不少网友吐槽游戏广告宣传套路多，宣传不用充值就能玩、注册就送虚拟币、游戏可赚钱等游戏广告宣传套路较为常见。例如，网友称《捕鱼大作战》的广告声称爆率翻倍，实际上爆

率非常低。“游戏内利用各种活动引导充值，越充越难玩，一步一步陷入充值循环中。”当找客服咨询时，对方却表

示，“游戏内不存在诱导性及强制性消费行为，且我方为正规游戏公司。”

中国音数协游戏工委在意见稿中指出，“庞大的市场和利益驱动下，有大量违规发行和推广的游戏充斥市场。山寨换皮、版权纠纷、资质造假、诱导沉迷、过度消费、用户隐私被侵害等问题时有发生，用户花了钱，但最终可能玩的是个‘假游戏’，消费者权益受到侵害，长此以往不利于游戏产业的健康发展。”

标准落地尚有门槛待跨越

意见稿对上架分发的游戏资质审核也提出要求，其中，游戏分发平台在网络游戏上架前应对游戏运营者提交的资质文件进行形式审核，包括软件著作权证明文件，若运营者非游戏软件著作权人时还需提供游戏软件著作权人的运营授权书，《网络游戏出版物号(ISBN)核发单》或《关于同意出版运营移动网络游戏的批复》，以及ICP备案信息等。

值得一提的是，该份团体标准将游戏分别定义为“网络游戏”和“简单游戏”两种类型。而“简单游戏”指的是，无故事情节或情节简单的，游戏无收费设置的休闲游戏。相较于网络游戏的上架分发平台所需的资质，该类游戏运营者仅需向分发平台提供著作权证明文件以及ICP备案信息即可，并不需要版号。

早在2016年，《关于移动游戏出版服务管理的通知》规定，自2016年7月1日起，国产移动游戏和境外著作权人授权的移动游戏，均需经过国家新闻出版广电总局批准后，才能上网出版运营。随着通知发布，版号成为移动游戏运营的前提条件，即厂商获得版号后，其研发的游戏才能上线收费，并实现游戏商业化变现。

然而，现实多有灰色运营地带。由于休闲游戏数量众多、玩法简单、开

发周期和生命周期均较短，叠加版号申请周期较长，部分游戏从业者便“默认”：休闲游戏如果应用内没有付费功能，仅依靠广告分成盈利，便可无需版号上线运营。目前个别应用市场仍存在大量无版号的休闲游戏。

有法律界人士对此指出，此次征求意见稿未要求简单游戏提供游戏版号文件，有可能是各方沟通协调的结果，即便提出简单游戏无需申请版号，仍然无法排除执法机构根据法律法规进行处罚。记者也注意到，2022年广东省肇庆市公布了一起处罚案例，有两家公司因无版号运营游戏，被实施行政处罚，而处罚的几款游戏均为无内置付费，仅有广告功能的休闲游戏。

另外，针对意见稿提到的分发资质审核，是否涵盖游戏开启预约或者内测的阶段，是否意味着游戏未拿版号无法上架平台等问题，均引起不小讨论。就上述团体标准的出台初衷、影响力、落地等问题，记者近日分别咨询相关起草单位和中国音数协游戏工委。

完美世界表示，主要是结合游戏产业的发展现状提出符合产业发展的基本规范要求，以促进游戏产业链各参与方的规范化管理。此次发布的团体标准将使游戏行业的规范化更加下沉，从产品源头向产业链的更多环节辐射，推动游戏行业的长远、健康、高质量发展。中国音数协游戏工委则提到，目前该标准仍是面向全行业的征求意见阶段，具体内容可能会有所修改，并且团体标准采取的是“自愿采用”的施行原则。

有从业者坦言，该份标准有利于整肃虚假广告买量、推广的乱象，进一步完善对游戏推广渠道的相关要求。但在部分领域并没有加入新的限制或者规范。而且当前该标准还是草案，并以企业自律为主，落实尚需时日。

一周游闻

《戴森球计划》公开展示新战斗玩法



新快报讯 此前太空建造游戏《戴森球计划》官方曾表示正制作全新战斗内容“黑雾崛起”，近日官方再次公开了此战斗内容的全新截图，让玩家提前预览该玩法。此次除了展示新玩法的图片外，官方还对后续新内容加入优化以及更新现状进行了透露。为了让新内容加入后玩家游戏仍然保持流畅，制作者在开发新内容的同时也同步进行优化。

并且官方还表示，如果玩家并不喜欢“黑雾”的战斗玩法，还可以直接在选项中关闭“黑雾”，或是对“黑雾”的难度进行多维度调整，直到适合自己为止。但目前新的战斗内容玩法，官方仍未确定发布时间，还需玩家们继续等待。

太空FPS《边境》或将于4月发售



新快报讯 近日，柳叶刀工作室在太空多人FPS游戏《边境》官博发出最新视频并表示“久等了，《边境》活了”，根据视频中透露出的时间线，这款产品或将将于4月份发售。

《边境》是由柳叶刀工作室开发的一款第一人称射击游戏，玩家将扮演一名武装宇航员，在太空设施之间身着自行搭配的宇航服，手持自行组装的武器，自由地飞行和战斗，经历宇宙间的昼和夜。

本作是PlayStation中国在2016年推出的游戏扶植培育项目“中国之星计划”首个人选作品。根据柳叶刀公开的消息，2020年9月底这款产品本体已开发完成。去年2月份该作曾在海外进行服务器测试，并宣布即将在国内测试。之后则是Steam商店中上周宣布有DEMO演示给玩家提供建议。

值得关注的是，游戏科学与柳叶刀科技都是由前腾讯员工创立的新公司，同时也都在制作备受玩家期待的高质量作品。游戏科学在制作《黑神话:悟空》，柳叶刀科技则制作太空射击游戏《边境》。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会