

微观点

@马云 阿里巴巴董事局主席

我们就是具有网商精神的人,我们不仅越过大洋,我们更畅游于整个互联网——这并不怎么危险。这一代人一定要利用网络带来的便利性穿越整个地球从事贸易。马可波罗花了八年才从欧洲来到中国,又花了这么多时间从中国回到欧洲。如今通过网络,你可以在8秒内“来到”中国何止800次。

@杨元庆 联想董事长

这个时代的特点是互联网会更广泛地连接各种东西,各种设备之间也会更自主地获取信息,并且更精准地判断信息。未来的很多设备,在互联网的帮助下,都会成为智能终端,而且这些终端之间的相互连接,又会形成联网设备群。

@库克 苹果CEO

AR不是割裂人与人之间的关系,而是更好地促进人们的联系,但需要传感器、电池等技术的研发。游戏的AR应用不是我理想的应用,而是还有更有价值的应用,比如教育等,这是苹果追求的目标。但这需要现有技术有一个飞跃的发展。

阿里游戏总裁史仓健:

IP和出海是游戏两大出路

不鸣则已,一鸣惊人。曾对游戏避之唯恐不及的马云,最终还是要分这块香饽饽,不仅眼看腾讯、网易赚得盆满钵满,在IP当道的中国互联网文化领域,游戏、影视、文学、动漫等产业的联带效应,意味着一个比现在所有文化还大的市场机遇。

“2017年将携10亿元资金助力游戏IP生态发展,并与阿里文学、阿里影业、优酷联手推出‘IP裂变计划’”,阿里游戏总裁史仓健近日宣布,阿里游戏正式全面进军游戏发行领域。

围绕IP,阿里一口气整合了旗下几乎所有的文娱资源,这还不够,史仓健介绍,阿里游戏还与Mail.Ru、TFJoy、Efun、龙腾中东等国际发行商合作,正式启动游戏国际化战略,帮助国内游戏走出国门和引进海外优秀游戏。

第三方调研数据显示,2016年,月流水过千万的游戏中有IP的产品占比超过70%,IP对于游戏的重要性可见一斑。随着IP市场的爆发式增长,游戏IP已经面临资源严重匮乏、价格水涨船高、海外IP授权门槛越来越高等问题。

史仓健透露,阿里游戏将从三个方向破局。第一,在文化娱乐集团内,集合UC、优酷、阿里影业、阿里文学等优势能力,以游戏为汇聚点,

形成热剧、电影、文学、动漫等一体化的IP裂变新形态,让IP的价值可以在生态内循环放大。第二,不仅影视剧、小说、动漫等可以衍生为新的游戏IP,纯游戏IP也会为其定制影视剧、小说、动漫等跨界内容,延伸用户受众,实现IP从0到N的升级、突破。第三,基于阿里巴巴良好的国际知名度和文娱集团的优势汇聚整合全球资源,进行开放合作。

阿里游戏推出了IP合作开放平台,将把文化娱乐集团所有可对外合作游戏IP更直观地展现。在合作流程上,游戏开发者只需对接阿里游戏,即可获得一整套IP解决方案。好的IP离不开持续稳定的投入。IP游戏化与游戏IP化过程中会产生大量的内容制作费用,用户触达费用,阿里游戏将会拿出10亿元专项资金与资源来保证计划的顺利实施。

近年国内游戏市场持续迎来爆发式增长,2017年国内市场规模甚至有望突破千亿大关。在海外市场,国内游戏公司也在迅猛发展,2016年全年收入超72亿美元(约合人民币497.82亿元),大约是国内一半水平。海外市场快速增长,游戏出海,势在必行。

目前手游国际市场主要分为5大板块,欧美、日韩、中东、拉美、东南亚。其中欧美、日韩为传统成熟市

场,中东在近两年迅速发展,拉美和东南亚为潜力市场。数据显示,2016年印度移动互联网人口3.7亿,2017年预计达到5亿,手游产业规模增速超过100%。截至2017年2月,印尼移动互联网人口已达一个亿。

史仓健表示,阿里游戏在海外市场同样拥有强大的资源实力,手握超强战斗力的海内外“重型装备”。据悉,UC旗下的旗舰产品UC浏览器、UC News、9APPS,在海外是巨大的流量入口和营销平台。以UC浏览器为例。全球月活跃用户超4亿、季活用户超6亿。截止到今年3月,UC News的印度月活用户已达到8000万。

阿里游戏还拥有强大的海外营销团队,基于多年合作的实战经验,让阿里游戏深谙本地化营销方法论,并已屡尝胜果。除了营销能力,UC沉淀七年的海外流量采买经验也将赋能给中国出海的游戏公司。

不仅如此,在全球发行上,阿里游戏此次宣布联手Mail.Ru、龙腾中东、TFJoy、Efun,分别在俄语区、中东、欧美、日韩等海外区域市场,一起组成“全球发行战略联盟”。“阿里游戏将与合作伙伴一起,给国内开发者提供更好的、一体化的全球游戏发行解决方案。”史仓健说。

北京商报记者 张绪旺

连环攻破VMware虚拟机

“黑客奥运会”360完成史上最高难度破解

3月18日,在加拿大举行的、被称为“黑客奥运会”的Pwn2Own 2017世界黑客大赛上,360安全战队成功实现了对Edge+Win10+VMware虚拟机的连环三杀破解,一举创下单项积分27分的历史最高纪录,这也是Pwn2Own举办十年来首次打破VMware的“不败金身”。在这场黑客大赛史上最高难度破解之后,360安全战队以63分的成绩锁定积分榜首,荣获大赛官方颁发的“Master of Pwn”(世界破解大师)总冠军。

VMware是全球虚拟化解决方案的基础软件,相当于建立了一个虚拟世界。实现VMware虚拟机逃逸则意味着黑客从虚拟世界跨越到真实世界,被称为攻击技术的顶级神技。单纯实现虚拟机逃逸已经很难,此前只有360安全战队和韩国神童Lokihardt在2016年Pwn-Fest黑客大赛上成功攻破。攻破Edge和Win10再完成VMware虚拟机逃逸更是复杂度倍增,难度系数史无前例。



360安全战队成功实现“史上最高难度破解”

经过大赛主办方、美国五角大楼网络安全服务商ZDI和微软、VMware审核,一致认为360实现了完美破解,表示此次攻击的神奇技术令人难以置信。

当被问及本届大赛印象最深刻的项目时,ZDI表示毫无疑问是360的连环破解,其难度远远超过破解独立的VMware虚拟

机。ZDI官方推特直接惊呼:Wow,just wow!

据了解,360安全战队由360Vulcan Team、Marvel Team以及360代码卫士的核心成员组成。该团队在此前Pwn2Own、PwnFest等世界黑客赛场上屡获冠军,创下了中国首次攻破Chorme、亚洲首次攻破IE11、全球首次攻破VMware等一系列纪录。

在2016年,360一共408次获得国际厂商漏洞公告致谢,漏洞报告数量排名全球第一。

Pwn2Own是全球最富盛名的黑客破解大赛,由美国五角大楼网络安全服务商TippingPoint的项目组ZDI主办,微软、谷歌、苹果、Adobe、VMware等国际巨头官方支持并担纲裁判,所有被攻破的

产品都会由相关厂商修复漏洞,从而推动了各大操作系统和软件安全性的提升。今年正值Pwn2Own十周年,是历届以来奖金最高、项目最多、规模最大的一次,共吸引了美国、德国和中国的11支团队参赛。

经过长达三天的激战,本届Pwn2Own正式结束。根据大赛官方公告,

360安全战队此前已经攻破了苹果Safari、MacOS、Adobe Reader、Flash、Windows10五大项目,再加上此次连环破解,360在参赛项目中全部获得成功,并以总积分63分、总奖金28万美元在积分榜和奖金榜均排名榜首,赢得大赛主办方ZDI和微软、苹果等巨头颁发的“世界破解大师”冠军奖杯。



360安全战队荣获世界黑客大赛总冠军