

西游类版号授权多少钱，壳公司转让价格说明

产品名称	西游类版号授权多少钱，壳公司转让价格说明
公司名称	武汉百通信息咨询有限公司
价格	120000.00/件
规格参数	
公司地址	*武昌区中南路街武珞路460号聚豪华庭11层3室
联系电话	13100639700 17810326110

产品详情

我出身于图形学专业，身边的大多数人都在做游戏。有一个在网易的同学，他们组做了好几年的游戏，因为迟迟没有拿到版号被迫取消，项目组原地解散，不到一个月的时间，版号再次重启，但那个胎死腹中的废案可能永无复活之日了。网易尚且如此，其他的小公司又能好到哪去呢。

不是什么好东西都可以“管”出来的，欧美日繁荣的游戏市场背后并不是因为他们那边有什么类似“大力弘扬传统美国文化，传播资本主义核心价值观”之类的指导方针，而是相对自由的市场。

游戏是一种商品，如果人们对商品有自由选择权，繁荣的市场上有很多商品自由竞争的时候，人们自然会去选择其中比较好的或者比较有性价比的商品，那些做垃圾产品的厂商自然会被淘汰，辅以反垄断法，防止出现一家彻底控制整个产业的垄断企业，让这个行业保持竞争，产品的质量自然会逐步提升。

通过版号来控制游戏，并不能形成自由竞争的市场，当版号是一种稀缺资源时，大公司或者背靠大型财团的制作组会比小公司更有优势，至少等待版号的漫长日子，大公司能熬的过去，这样的筛选机制并不是在筛选游戏的品质，而是在筛选品质之前，先筛选谁更有钱。一个门槛很高，风险未知的行业是不会形成有效的竞争的，之所以没有说“不会形成竞争”，是因为现在确实有竞争，不过是先竞争谁能拿到版号，再竞争游戏品质，这是一个矮子里拔大个儿的竞争，当然是一种无效竞争。

那么版号批给那些品质高的游戏不就好了吗？那我倒要问问，「他」觉得的品质高和你玩家觉得的品质高是一回事吗？

我本想用“假设一种其他商品也需要类似版号这样的机制才能上市”来举个例子，想了半天却发现，游戏或者说文化娱乐产品是如此之特殊，正所谓“文无**武无第二”，和其他产品不同的是，文娱产品没有一种统一的普世的标准，你不能说A就是比B好，即使有十个人喜欢A，九个人喜欢B也不行。甚至于有一百万人喜欢A，有一百人喜欢B，也不能否认掉B的存在价值。

究其根本原因，如果一件事的*终评判标准在大众手里，那么就应该把选择权还给大众。当然了，如果并不在乎终端消费者的体验和感受，那随便怎么搞都可以的。