



上来说都是无可挑剔的。但是苍天的整体配置要求过高，只能在主流城市推崇，想要打入低端的二、三级城市，还是有些困难。二、三级城市大量的游戏玩家如果没有抓住，玩家基数过低，就会让苍天失去广大的市场，必然失利。毛主席说过：“从农村包围城市”，这才是网游战争的精髓。

并且韩国厂商一直都是劣迹斑斑。盛大早期传奇的归属问题，揭示了韩国代理商的信誉度的问题。T3公司索要劲舞团2游戏高额代理费问题，17GAME与韩国公司的合约问题，是体现韩国公司劣迹的主要表现。盛大再次坐在代理商的位置上，如何协调好代理商将会是盛大主要问题，也是苍天能否运营良好的关键因素，我们只能期待苍天一路好走。

不管是无双OL也好，还是赤壁也罢，苍天也同样如此，都将面临一个创新的问题，如何改变整体风格，把游戏的品质与创新概念深入玩家心中，那么谁就将成为胜者。

未来之潮，谁来领导：

07年是日系网游全面崩溃的一年，世嘉的解散，SEC的解体，众多日系网游全面崩溃，就连期待声音甚高的魔力2都不知路在何方。日系游戏的崩溃意味着什么，是日本游戏已经开始退出中国市场，开始全面土崩瓦解吗？而在这个时候，无双作为日本的代表，一枝独秀打入中国的网游市场，他面临的问题将是非常严峻，如何挑起三国巨作的重担，将会落在无双OL的肩头之上。日本人对于网游的态度一直不“感冒”，如果按照以前的单机模式继续研发无双OL，墨守成规的态度必定将会使无双OL成为下个日系溃败的产品。08年的日系网游路在何方，就看无双是否独当一面了。

07年同样也是中国网游飞速发展的一年，网游公司纷纷进入了自主研发的道路，把自主研发领域提升到公司发展前景最前列。作为完美时空公司来说，赤壁将会是国内唯一一款讲述三国战争题材的网游，他将打破以往所有网游的系统，颠覆市面上网游的概念，把战争史诗的概念深入人心。08年的中国网游也开始崛起，众多游戏厂商纷纷推出属于自己的游戏，这些将会成为以后网游界的主力军，抢夺韩国游戏的市场份额。

07年的韩国网游开始衰落，就连一些大作也都纷纷败退。奇迹世界的败退，卓越之剑的迷失，都是充分的证实韩国网游在慢慢的失掉中国市场份额。盛大在07年代理苍天以后，如何扭转韩国游戏走下坡路的姿态，改观将会是一个难题。

无论谁是谁非，中日韩“三国”之争必将成为年底的盛宴，不管你期待这场战争谁将获胜，但中国将走向一个世界领衔者的角度，去发展，去证明，中国的网游，我们说了算。