

java认证辅导:从Java技术看网页游戏的发展Java认证考试 PDF  
转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/571/2021\\_2022\\_java\\_E8\\_AE\\_A4\\_E8\\_AF\\_81\\_c104\\_571343.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/571/2021_2022_java_E8_AE_A4_E8_AF_81_c104_571343.htm) 随着网络的发展，网络游戏已经逐渐取代以往的单机游戏成为游戏界的主流。网络游戏凭着它特有的互动性，深受各个年龄段人们的喜爱。中国人口众多，目前已经超过3亿多的上网人口。无疑，中国大陆的网络游戏市场成为了极其诱人的巨大蛋糕，并且发展潜力十足。根据目前主流网络游戏类型和特点，网络游戏分为大型多人在线游戏、多人在线游戏、平台游戏和网页游戏。大型多人在线游戏（MMOG）是近几年中国网络游戏市场主导产品，2007年的收入达到108亿，占总体市场规模近85%的份额；而多人在线游戏（MOG）以12.5%排名居第二。就近几年中国网络游戏发展趋势来看，市场格局发生巨大改变的可能性不大。但是，在《2007-2008年中国网页游戏产业发展报告》中，艾瑞分析认为网页游戏在网络游戏的四种形式中最具潜质，虽然在07年其所占比例仅0.8%，但此后的四年间，网页游戏所占比例将逐步提高，预计在08年即可达到2.6%，到2011年将最终达到4%的比例。我们知道，网页游戏（Web game）简单讲是基于网站开发技术，以标准http协议为基础表现形式的无客户端或基于浏览器内核的微客户端游戏。网页游戏出现得很早，最早的网页游戏其实就是一些用HTML写的简单网页，界面简陋，交互手段贫乏，玩家与游戏的每次交互都会引起浏览器刷屏一次，因此一直难以登上大雅之堂。近几年来，浏览器技术快速发展，沉寂已久的网页游戏再战江湖，以它独特的魅力和优势展现在大家面前。根据艾

瑞最新发布的《2007-2008年中国网络游戏行业研究报告》的数据显示，中国网络游戏产业97%的收入来源于MMOG和MOG游戏；另据用户调研数据显示，有31.2%的用户喜欢益智类游戏，有25.8%的用户喜欢策略类游戏，使用这两类游戏作为核心MMOG和MOG几乎没有，这充分说明益智类游戏与策略类游戏并不适合应用于MMOG和MOG游戏，而网页游戏则是因为其特殊的呈现方式，正好可以实现与MMOG、MOG游戏的互补，从而争取到热衷于益智、策略游戏的玩家，填补网游类型的空白。再者，很重要的一点就是：网页游戏不需要下载庞大的客户端，节约时间，玩起来对电脑硬件的要求不高。根据中国网页游戏论坛的投票调查，网页游戏的主要玩家群是上班白领和学生群体，各占60.39%和32.63%。上班白领工作压力大，玩游戏的时间和精力都有限。可是娱乐和减缓工作中的压力需求，对于上班白领来说是不可缺少的。然而，就算你吃了豹子胆，也不可能在上上班间歇玩《魔兽》或者《征途》吧？一来被发现往往要卷铺盖走人，二来忙碌的工作已经耗费你大半精力，哪里还有力气在游戏中奔跑杀怪？这时，打开浏览器，清闲自在地玩一下网页游戏，简单、轻松。大家都说沉寂已久的网页游戏重回互联网，势必会引起腥风血雨，毫无疑问，很多人都把希望压在了网页游戏的身上。那么，未来的网页游戏会以什么面孔出现在大众面前呢？网页游戏的明显优势就是它的"无端"，可是在客户端网游越来越强大的现状下，"无端"网游的不足已经越来越明显，枯燥的数字、简单的画面，对玩家越来越失去了吸引力。而与此同时，一些借助各种特效插件来提升游戏画面、游戏功能的"微端"WEB，开始悄悄流行。很明

显，“微端”--即小客户端是网页游戏未来两三年的发展趋势。而效果插件，简单地说，就是采用了FLASH技术或JAVA技术制作的网页游戏。采用FLASH技术的网页游戏就是在开启游戏之后，Loading界面将FLASH小程序下载到本地的过程。如《天书奇谈》、《昆仑》等都是建立在FLASH技术之上，假如你电脑上的迅雷开启了FLASH下载功能，就会经常出现FLASH下载的图标，让人很苦恼。近年来，网页游戏越来越有着这样一个趋势，就是由FLASH技术向JAVA技术的转变。如国外的有《RunesCape》（<http://www.runescape.com/>），在进入游戏之前一样需要进行资源库下载，因为其用APPLET写的JAVA程序已经下载到用户硬盘中，只不过随着JAVA语言被web广泛接受后，现在的浏览器均支持JAVA APPLET，因此用户可以在网页上运行《RunesCape》，这款游戏目前还没有中文版本，所以笔者只是看了一下游戏的介绍，并没有去仔细体验这款游戏！至此，不得不感叹JAVA程序在网页游戏中应用的强大而广泛，也看到网页游戏在向着JAVA技术的方向大步迈进，并且已经收到了比较明显的成效。相关资料显示，2007年中国网页游戏的用户规模为250万人，艾瑞咨询预计未来用户规模将达到900万人，同比增长260%。保守估计，随后的三年中网页游戏的用户以每年500万人左右的速度增长，预计到2010年将突破2000万人，达到2020万人。网页游戏新产品不断面世，目前业内人士普遍看好网页游戏的发展前景。与07年相比，08年国内的网页游戏用户翻了2-3番。网页游戏进入门槛较低，吸引许多中小型团队加入研究和运营的行列。运营商与产品数量的急剧增加充分调动了整个网游市场，从而形成成倍增长的良好态势。

另外，《第23次中国互联网络发展状况统计报告》中提到："截至2008年12月31日，中国网民规模达到2.98亿人，普及率达到22.6%，超过全球平均水平；网民规模较2007年增长8800万人，年增长率为41.9%。"中国网民的规模依然保持着快速增长的势头。中国网游市场之大，潜力之足，用户群之广，只有研发适合中国用户的产品才能扩大目标用户群，才能在这块市场里占据一席之地。我们有理由相信，在中国乃至全球网游的未来发展中，网页游戏从其重返网游市场之始，就已经注定了它在网游市场中必定占有一席之地！而以JAVA为核心技术的必定是网页游戏未来发展的重头戏。更多优质资料尽在百考试题论坛 百考试题在线题库 java认证更多详细资料 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)