



腾讯入股《黑神话：悟空》开发商游戏科学 国产单机游戏迎来3A曙光

国产单机游戏正在迎来3A曙光。日前,腾讯完成对国内游戏开发商游戏科学的投资,股权占比为5%。说到“游戏科学”,可能有不少人会感到陌生,但说到去年名声大噪的《黑神话:悟空》,绝对是石破天惊的传奇,而《黑神话:悟空》的开发商正是“游戏科学”。

什么是3A游戏?3A游戏泛指的是高成本、高质量、高体量的单机游戏。提起单机游戏大作,我们总会想到国外的一些3A级别超级游戏作品,对于国产游戏而言,却没有一个可以称得上是顶级的作品。这对于国产游戏而言,一直是一个非常大的痛点,因为一般出色的单机都是国外的游戏公司制作。如今腾讯入股“游戏科学”,无疑将加速《黑神话:悟空》的开发进程,为我国第一部国产3A大作早日上线助力。

■新快报记者 陈学东

国产3A游戏的痛点

《黑神话:悟空》的横空出世,绝对是石破天惊的传奇。去年8月20日,“游戏科学”工作室一则宣传片毫无征兆地放出,完整实机演示的流程,让“悟空”凭借细腻的建模、真实的特效以及畅快的打击感征服了全世界的单机玩家。从那一刻开始,《黑神话:悟空》就已经成了玩家心中的“国产3A之光”。

不过,大家心里也清楚,3A游戏的开发,比起网游与手游来讲,所需求的资本注入与人才专业度要高出太多成本。3A游戏不仅是行业的标杆,更是拉动整个行业进步的领头羊,于是开发者不惜重金投入对技术人力等方面的支持。比如去年年底发布的《赛博朋克2077》的开发成本约为1.2亿美元,对于CDPR这样的制作规模来说,也是相当大的成本投入了,只是市面上还有许多更加夸张的高成本游戏。

此外,《荒野大镖客2》算上各方面成本,高达8亿美元,有着比造价2.65亿美元的《GTA5》还要好几倍的地图。《命运2》投入了5亿美元的天价成本来制作,虽然其开发成本仅为1.4亿美元,5亿元中其他的占比都是营销和广告等方面的。《使命召唤6》制作成本为2.75亿元,作为年货招牌,也是美国游戏史上销量最高的系列游戏,动视肯投入资本制作也是不难理解的。

国外游戏巨头尚且如此,一直没有3A产出的国内又如何呢?虽然《黑神话:悟空》的惊艳亮相十分振奋人心,但后续的制作与打磨,始终需要给开发者漫长的周期。如果将《黑神话:悟空》的目标设定为国产3A的代表作,那么所需的人力物力绝非一般游戏所能比拟。如今腾讯入股除了带钱来之外,人才

以及虚幻引擎的技术支持一样会提供。

腾讯游戏投资“三不原则”

腾讯对游戏公司的投资,近来呈现加速之势。天眼查专业版数据显示,在国内游戏产业2021年第一季度的240多起投融资事件中,林芝腾讯投资管理有限公司和广西腾讯创业投资有限公司频繁出手,共投资了29家企业,占比近八分之一。

值得关注的是,此次腾讯投资游戏科学遵循三不原则,不干预经营决策,不抢占项目主导,不寻求发行运营。观察腾讯近几年的游戏投资,腾讯此类“甩手掌柜”的表现已经屡见不鲜,腾讯近几年对很多游戏公司的投资,几乎都是以“三不原则”为基准,让腾讯自身与被投资公司都能获得共赢。

据以往腾讯单机游戏领域的投资表现来看,过去十年里,腾讯在海外市场的至少33笔投资并购交易中,其覆盖领域已经涵盖了基础引擎技术、游戏研发、渠道发行以及社区平台四大领域。海外比较著名的游戏公司,比如拳头、Epic Games、蓝洞、育碧、动视暴雪等,均已被腾讯入股。其中许多游戏公司,腾讯的持股占比已经超过30%,但腾讯从未干涉这些公司的游戏开发和运营。因此,腾讯入股游戏科学,对于国内游戏行业 and 玩家只有好处,没有坏处。

游戏科学CEO冯骥也表示,腾讯入股后不会影响他们的自主性,腾讯不干涉项目决策,不抢占项目主导权,也不会寻求发行运营权,腾讯的目的就是做一些对于游戏行业生态有益的事,想要与游戏科学一起,做成《黑神话:悟空》。

单机游戏的破冰之旅

手游当道,网游其次,国内的单机游戏本就逐渐式微,在各大厂都在手游



红海搏杀的时候,腾讯选择投资单机市场,看似的确无利可图。

不过,中国在线游戏的增速在放缓,强如《魔兽世界》,至今已不复往日的盛况。据游戏工委数据,中国手机游戏市场收入增速自2017年之后跌破30%,腾讯游戏的收入也是逐年降低。时代在抛弃你的时候连声招呼都不打,单机游戏或许可以成为新的突破口。放眼国外,单机游戏也在逐渐形成一种大趋势。索尼从PS4时代开始推出的都是单机,都取得巨大销量。

今年年初,不少国产单机游戏引起业内关注,包括《戴森球计划》、《鬼谷八荒》、《烟火》、《归家异途2》以及《节奏医生》等。上述爆款的出现,让市场看到了国产单机游戏的潜力。

据统计,2020年总共有700余款国产单机游戏在Steam上架。销量有20到50款超过2万套,其中《帕斯卡契约》和《枪火重生》销量突破百万。而到了今年,《戴森球计划》首周销量达到35万份,《鬼谷八荒》销量突破了180万套。

国产单机游戏的发展,光有资金还不够,更重要的是研发生态的构建,也就是研发人才的培养。目前单机游戏方面的人才比较缺乏,很难支撑其发展壮大。有了腾讯的强力协助,像游戏科学这样专注做作品的国产单机游戏开发商,绝对是未来可期的。

一周游闻

Steam周销量排行榜: 《先驱者》位居榜首

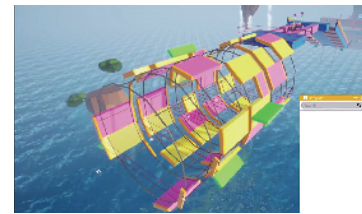


新快报讯 Steam日前如期公布了上周(3月29日至4月4日)的游戏销量排行榜。本期排行榜SE射击大作《先驱者 Outriders》成功登顶,《逃出生天》开发商新作《双人成行》位居第二,《以撒的结合:忏悔》位居第三。

本周SE发现,《子弹风暴》开发商制作的射击游戏《先驱者》发售,游戏也成功进入排行榜,位居第一位。这款游戏血腥残暴的战斗是由激烈枪战、暴力能力和极富深度的角色扮演系统所组成,使本游戏成为跨类别的融合之作。

《逃出生天》开发商的新作《双人成行》上周也正式发售,游戏成功进入排行榜,位居第二位。这是一款别开生面的平台冒险游戏,完全为合作模式而设计。利用好友通行证★邀请一位好友免费游玩,共同体验多种多样的乐趣,享受颠覆性的玩法挑战。

开发游戏给别人玩 韩国产UCC沙盒游戏 《DitoLand》开启测试



新快报讯 日前,韩国产UCC沙盒游戏《DitoLand》开启了测试,并通过17173放出了宣传视频《DitoLand》是由韩国的创业公司Utoplus互动的开发的沙盒游戏。沙盒游戏是由沙盘游戏演变而来,特点是自由的创造和非常高的自由度。目前,市面上经典的沙盒游戏有《我的世界》《GTA5》《罗布乐思》等。开发商Utoplus互动表示,通过名为《F计划》的项目,曾积累过沙盒类型游戏的开发。之后,在原有UCC等多种玩法的沙盒游戏中,决定重点开发沙盒部分,并开发出了《DitoLand》。

《DitoLand》是玩家可以亲手设计游戏的多平台联动的网络平台,具备应用内购买内容。通过该平台,玩家可以把自己亲手开发的游戏上传至云端,再让其他玩家们去体验,并获得收益。即便玩家没有开发过游戏,也能通过《DitoLand》的菜单和工作室等功能,打造属于自己的游戏。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩