



# 《原神》半年营收达 10 亿美元 游戏大厂加速布局二次元游戏

自去年B站发布的《后浪》演讲的成功破圈,如果不懂得Z世代年轻人喜欢什么,企业很可能在未来竞争中落后。在游戏领域,这个东西就叫做“二次元”。仅仅5个多月,大大小小的游戏厂商们就累计公布了近百款二次元相关游戏,其中既有知名二次元游戏的还原复刻版,又有国外知名动漫IP的新新新作,还有国内知名动漫IP的“官方授权”手游。曾经的小切口如二次元等,成为腾讯、网易、完美世界等游戏大厂寻求转向的方向,二次元游戏会很快迎来下一个《原神》吗?

■新快报记者 陈学东

## 二次元游戏吸金能力大

二次元手游主要是指用户圈层相对集中于核心二次元人群的二次元游戏,主要特征为有美术风格精致且整体偏向于日系、相对重视人设和剧情、具有完整的世界观构建。

从细分赛道上看,二次元成为这两年产业报告频繁提及的品类。报告显示,2021年第一季度,中国二次元游戏市场实际销售收入达77.23亿元,环比增长12.09%,二次元游戏市场依然存在较大发展潜力。

无论是大厂还是中小厂商,从小切口寻找突破点也成了游戏行业的共识,大DAU的国民爆款游戏已经很难产生。但小切口的游戏一旦口碑发酵,吸金能力不容小觑,如米哈游的《原神》。近日Sensor Tower发布数据,米哈游旗下的《原神》在不到半年时间内,收入突破10亿美元(全球),成为史上最快达成10亿美元收入的产品。

据测算,2020年二次元手游市场规模已经达到233.1亿元,占到同期移动游戏销售收入的10.6%。目前在玩法方面,主流的二次元游戏基本都具备卡牌+养成的要素,以抽卡为主要氪金点,并且以PVE玩法为主,在市场打开以后通过二创和其他衍生品实现多渠道变现。

另外二次元游戏伴随剧情和角色的持续更新,不断吸引用户回流,游戏热度随剧情和人物更新呈现周期性冲榜的形态,整体游戏的生命周期也更长,用户粘性较高。而且用户的付费原因更多,包括声优、剧情、立绘、游戏性等,而大多数二次元游戏弱社交的特点就会使得高付费与低付费玩家的游戏体验不会彼此相互影响,

照顾到各层次玩家游戏体验。

## 游戏大厂布局二次元赛道

随着Z世代消费能力提升,符合年轻一代审美的游戏更容易博取用户的青睐。即便不是核心二次元,不少游戏的画风也偏向年轻化。对于腾讯等大厂来说,二次元是不容错过的赛道,自研产品尚未有大爆款,投资并购却没有停。

近日,启信宝信息显示,上海散爆网络科技有限公司已经完成股权变更,腾讯关联公司广西腾讯创业投资有限公司入股散爆,目前持股20%。散爆网络是国内知名的二次元游戏研发商,旗下《少女前线》也是小有名气的二次元IP。

腾讯、网易、完美世界等厂商,无一不在布局二次元赛道。从数量上而言,2020年下半年,二次元手游呈现井喷状态,几乎每月都有新游推出。截至今年5月15日,大大小小的游戏厂商们就累计公布了近百款二次元相关游戏,其中既有知名二次元游戏的还原复刻版,又有国外知名动漫IP的新新新作,还有国内知名动漫IP的“官方授权”手游。

据靠谱二次元统计,腾讯、完美世界、盛趣等老牌厂商们储备了20余款二次元游戏加入战局。按道理,有着充足资本和资源的老牌游戏公司扎堆“二次元游戏”理应大大冲击米哈游、叠纸、鹰角等立足二次元赛道的新锐公司们。

## 二次元游戏竞赛才刚刚开始

不过,在不少行业人士眼中,二次元赛道由于有爆款的出现才开始被大厂注意,如《原神》这样耗费巨额资金的原创游戏毕竟凤毛麟角。其实,目前国内核心二次元产品并不是很多。

现阶段二次元手游的竞争较为激烈,尽管国内用户对于二次元手游的付

费意愿高但是初期用户粘性依然偏低。数据显示,2020年按照发行口径计算,国内二次元手游市场腾讯占比21.8%、网易占比21.5%、米哈游占比21.3%、哔哩哔哩占比14.4%、鹰角占比7.1%、叠纸占比5.5%。已经基本确立了二次元领域腾讯、网易、米哈游三足鼎立的市场格局。尤其是《原神》《明日方舟》上线以后用户对于游戏质量要求有明显提升,在音乐、画质、原画、文本等方面的要求被提高,整体的开发成本也被进一步提升,因此市场门槛大大提升。

从用户画像来看,二次元手游用户目前低龄化趋势十分明显,24岁以下用户占比达到60%,用户平均年龄从大学下沉至高中甚至更低。一方面是智能手机用户平均年龄下降,另一方面是二次元手游对于低年龄段用户吸引力增强,例如《原神》在19岁以下用户占比明显高于平均水平。从早期二次元手游的运营情况来看,玩家每日在手游上投入的时间实际上是较多的,例如《崩坏3》《原神》等游戏实际上需要玩家在早期投入较高的精力,学生群体往往是二次元手游最主要的消费人群。

自2015年二次元手游逐步兴起以来,国内市场已经经历了7年时间,随着第一批二次元手游用户迈入工作岗位,更加轻量化的手游运营策略正在成为市场的主流,例如《明日方舟》就通过零碎化游戏时间和自动扫荡等来减少玩家每日所花费的时间,受到了上班族群体的欢迎。

业内人士指出,虽然二次元赛道崛起显著,但整体而言目前二次元游戏的市场渗透率还处在较低水平,还具有很宽广的增长前景。作为未来的主要手游品类之一,市场长期看好二次元游戏成长空间,这也意味着面向Z世代的二次元游戏竞赛才刚刚开始。

## 一周游闻

### Steam周销量排行榜: 《质量效应:传奇版》 登顶



新快报讯 本周Steam如期公布了上周(5月10日至5月16日)的游戏销量排行榜。本期排行榜《质量效应:传奇版》好评不断,成功登顶;《生化危机8》热度依旧,位居第二。

据悉,《质量效应:传奇版》将包含单人基础内容及广受赞誉的《质量效应》《质量效应2》及《质量效应3》三部曲系列超过40款DLC,更有多种促销武器、装甲,及各种组合包。所有内容,全部重置优化新升级到4K Ultra HD。作为《生化危机》系列的最新作,《生化危机8:村庄》发售后好评不断,游戏的热度也持续高涨,本期排行榜中位居第二名。这款系列第8部主要作品由日益成熟的游戏引擎“RE ENGINE”创造,将带来最新生存“动作”恐怖游戏体验。

### 《命运2》 全新永夜赛季上线



新快报讯 备受期待的《命运2》永夜赛季已正式上线,在本赛季中超控6人匹配活动和玻璃宝库即将开启。据悉,Vex使圣城陷入永夜,而这也宣示着《命运2》永夜赛季的到来。在这个沐浴着永恒月光的土地上,玩家需要集结来自埃里克斯尼族的新盟友,去学习对抗Vex科技的新知识。在此期间,玩家还可以前往6人匹配活动超控中提升自我,或是完成周常巅峰任务删除以破坏Vex网络内部构造,让自己在获得更多提升的同时,对永夜赛季的故事全貌有更深入的了解。

作为一项面向所有玩家开放的活动,在《命运2》中玻璃拱顶就曾经吸引了很多玩家前去挑战。这一次,玻璃拱顶的回归,不仅是一次“复刻”,《命运2》更在原有机制基础上,进行了一番调整。其中就包括玻璃拱顶第二次首通竞速的新终点线将产生变化。



加入我们一起玩

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会