



## 国产之光《迷雾侦探》手游上线在即 能否挽回独游颓势？

号称国产独立游戏之光的《迷雾侦探》近日在 TapTap 开启不限量删档测试，收获了 9.6 分的玩家评分。从早期的《ICEY》到主打中国风的《太吾绘卷》再到科幻元素满满的《戴森球计划》，国产独立游戏一直不乏优秀之作。然而，发行偏表面化、用户留存不足、研发人才流失等问题，也一直困扰着独立游戏的研发团队。《迷雾侦探》手游 7 月上线在即，该团队又能否走出独立游戏的当前困局呢？

■新快报记者 梁茹欣

### 记者实测 |

#### 场景与音效设计在线 游戏玩法待探索更新

赛博朋克风格、2D 像素美术，是《迷雾侦探》区别于其他游戏的明显特质。打开《迷雾侦探》手游的测试机界面，开篇的游戏剧情便是采用倒叙手法，玩家需突破层层关卡才能发现主角（侦探）为何会身处险境。从角色的人设上看，手游延续了主角机械改造过的身躯，以及风衣、皮鞋和绅士礼帽的着装特色。整体的游戏画面笼罩在粉紫色的霓虹灯下，场景设置既有凝聚科技人文的大城市风光，也有脏乱差的昏灯窄巷，符合了赛博朋克的高科技与低生活相结合的特质，让玩家恍如身处光怪陆离的科幻世界中。除了游戏的光影效果，该游戏的环境音效也保持在线。机械运作的轰鸣、地下室的水滴下落、路边的人声鼎沸……画龙点睛的音效搭配，使得游戏环境看起来更加真实，代入感更强。

不过，《迷雾侦探》的定位是剧情解谜游戏，对于想轻度游玩、快速体验剧情的玩家来说不算友好。此前在 Steam 发布的版本曾因解谜活动过多、谜题难度设置不一等问题，遭到部分玩家的吐槽。在实测的手游版本中，记者曾几次因为任务缺少相应的提示或谜题的提示过于隐蔽，而迟迟未能下一步通关。据新快报记者了解，此次测试仅开放了小部分的游戏内容，后续游戏的核心玩法是否有更新尚不得而知。“当移植完现有的系统玩法后，我们会为手游端添加更多有趣的内容和彩蛋，希望大家带来更好、更丰富的游戏体验。”《迷雾侦探》的研发团队曾在 TapTap 上回应道。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会

#### 成本“重压”、发行下滑 独游研发团队或不堪重负

《迷雾侦探》之所以受到关注，其中一部分原因是因为它是独立游戏。业内对于独立游戏的定义不一，创意独立、资金独立、发行独立三者取其一，皆可称之为独立游戏。相对商业游戏而言，独立游戏不乏玩法别出心裁、游戏画风精良的优秀之作。然而，在资金与发行方面，独立游戏研发商仍明显处于劣势状态。其中最为明显的，便是团队的研发人数。独立游戏团队往往都是“小作坊”出身，人数绝大多数在 10 人以下。据了解，《迷雾侦探》发布之初，该团队人数仅 10 人左右，但已经是独立游戏团队中的“大户”了。根据独立游戏社区 Indienova 的统计，2020 年独立游戏开发团队中，44.52% 只有 1 人，2 人、3 人团队则分别占到 20.48% 和 13.8%，8 人以上的比例不足 3%。

此前，知乎曾关于独立游戏团队需要投入多少资金及回本等问题发起

过讨论。有部分人士指出，以一线城市达到基本温饱为标准，将人力成本、办公成本以及外包成本进行粗略估算，认为制作一年周期的独立游戏，成本维持在 80 万到 100 万元左右。而在近两三年的发展中，随着腾讯、OPPO、vivo、网易等软硬件厂商的加入，部分独立游戏研发团队开始选择加入大厂以解决资金短缺问题。

此外，Indienova 发布的《2020 年国内独立游戏开发者报告》显示，近三年中，该平台会员游戏发行数量 2018 年最高，共有 435 款游戏成功上架。之后平台的游戏发行数量逐渐下滑，到 2020 年游戏发行数量为 325 款，相比 2018 年共减少了近 110 款新游发行。虽然 indienova 表示，数据内容是基于开发者自行输入的发行日期进行统计的，可能存在部分已跳票，还有很多没有输入等情况，但独立游戏发行难的问题可见一斑。

#### 独游买量营销需与时俱进

2021 年，被不少玩家称为国产独立游戏的元年。《烟火》《戴森球计划》《鬼谷八荒》等三款国产独立游戏在今年年初都取得了不错的开门红。不到一周时间，实现了从发售、发酵乃至出圈，并接连登上 Steam 畅销排行榜。但后续销量下滑、留存不足、内容消耗过快等问题的出现，也让这三款游戏慢慢归于平寂。

据 DataEye 发布的《2020 游戏市场买量白皮书》显示，在游戏买量 TOP 100 中 MMO 稳居第一把交椅。同时在音数协发布的《2020 年中国游戏产业报告》中，ARPG/MMORPG 占收入 TOP100 的 19.45%，位列份额第一，游戏如今要成功买量已经必备。而这些对于游戏团队而言，买量意味

着投入大量的营销成本。这也导致在资金方面显劣势的独立游戏，早期在发行时普遍偏表面化。除了传统游戏媒体平台，他们目前更倾向于社交平台 KOL、B 站 UP 主、直播平台主播、测评机构等进行预热，但因为对游戏数据分析能力不足等问题，其推广效果也并不是那么明显。

有业内人士指出，游戏团队通过 UGC 广告、短视频、直播等方式获取用户后，如何利用好适当的内容留住玩家后，让用户付费，并实现利润，才是游戏长久生存的关键。对于独立游戏开发者团队来说，在实现产品商业化的目标之前，还需有一定的项目沉淀与研发，以及发行经验支撑。

### 玩咖声音

#### 正确理解“电竞专业” 电竞专业≠打游戏

●刘华（比心 CEO，玩出梦想集团高级副总裁）



首批电竞专业毕业生就业在即，把“电竞专业”毕业生理解为毕业“去打游戏”其实是比较片面的，电竞是个产业概念，整个电竞产业链条包括电竞选手，也包括赛事的运营策划、硬件设备、游戏制作、电竞陪练等上下游环节。

电子竞技专业培养复合型人才，电竞专业毕业生就业方向非常广，毕业生可以去电竞相关企业从事电竞赛事策划运营和管理、游戏设计和测试、电竞团队管理、电竞视频解说等工作。也可以做一些新媒体相关工作，如广告设计等。

电竞行业持续走热，电竞专业“正规军”有助于填补人才空缺、推动电竞产业发展。除高校外，电竞企业也应主动承担人才培养的责任，赋能行业发展。例如比心聚焦行业人才短缺这一痛点，基于独特的在线新文娱业态，构建立体式电竞人才培养体系，已初见成效。比心“电竞星火计划”助力中国青训体系搭建。2020 年，青训招募活动场次已经近接 50 场，报名人数超 25 万，累计已有超过 100 人进入各俱乐部线下试训。比心推出降落伞计划，邀请退役选手、职业二队选手入驻比心平台陪练，为选手们提供更多收入来源，也助力他们继续在电竞领域发挥自己的价值。比心也正在探索与中高职院校的校企合作，旨在打造更多应用型技能人才。

### 一周游闻

#### 游戏王“青眼白龙”金卡 法拍近 9000 万元 被强行中止



新快报讯 近日，一张 2019 年科乐美推出的游戏王“20 周年纪念版青眼白龙”金卡（品牌真伪不详）现身阿里拍卖网站，起拍价 80 元，卡牌于 6 月 21 日下午 4 点正式开始拍卖。竞拍开始后出价一路水涨船高，刚开拍没多久就有人出价 100 万，此后更是一发不可收拾，涨至千万级别。这样离谱的出价也很快引起了拍卖方注意，目前该场拍卖已经中止，官方给出的说明为“拍品与实际竞拍价格严重不符，可能存在恶意炒作与竞价行为”。而根据平台显示的最终数据，拍卖中止时，这张青眼白龙卡牌的出价达到了惊人的 8732.6 万元。



加入我们一起玩