

3D、回合制、买断制无内购……

鹰角网络离下一个现象级手游有多远?

3D、回合制、买断制无内购、单机、角色扮演等众多关键字,构成了外界对鹰角网络新作《来自星尘》的初步印象。这是继《明日方舟》之后,鹰角网络推出的第二款手游。截至发稿,《来自星尘》在 TapTap 和 B 站的预约量都已经超过 24 万。不过,与超高人气不相符的是,新作的评分仅为 7.5 分左右。对于鹰角网络能否创造出下一个现象级手游,不少玩家表示持观望态度。

■新快报记者 梁茹欣



试水回合制 3D 手游

时隔近三年,继《明日方舟》之后,鹰角网络发布了新作《来自星尘》的概念 PV 与实机演示视频,正式向外界释放新游的最新消息。出乎意料的是,当外界猜测鹰角网络会复刻过往的成功经验时,该官方 B 站号在评论区留言称:“《来自星尘》是一款无内购的买断制 3D RPG 手游。”3D、回合制、买断制无内购……这看似简单字眼一石激起千层浪,很快在玩家圈中引起热烈讨论。

从目前公布的海报、视频来看,玩家在《来自星尘》将会通过角色扮演的形式,在回合策略战斗的基础上进行闯关探索。相较于市面上常见的 MOBA (多人在线战术竞技游戏) 和 FPS (第一人称射击游戏),回合制的游戏玩法并不算主流。根据中国游戏产业研究院发布的《2020 年中国游戏产

业报告》数据,2020 年中国移动游戏收入前 100 中,回合制角色扮演类游戏占比为 11.46%。不过,与传统的回合制游戏不同,该新作的研发团队添加了不少动作元素。在敌方攻击时,按下角色的头像可以防御降低伤害,还可以在敌人即将击中玩家的瞬间按下反击键,实现类似“弹反”的操作。

需要注意的是,《来自星尘》是鹰角网络的第一款 3D 项目,来自旗下一支全新的、独立与其他项目的 40 人团队——工作室 Nous Wave (觉醒波)。相较于 2D 美术,3D 美术的制作流程难度更高,无论是概念设定、模型搭建,还是贴图烘焙、骨骼蒙皮、动画制作和引擎测试等环节基本都无法全然复用 2D 美术。对于此前几乎没有任何 3D 经验的鹰角网络来说,人才、技术的需求显得尤为迫切。与之相应的,鹰

角网络日前有多起投资动作,其中包括了参与跟投两点十分,后者曾参与过《王者荣耀》《阴阳师》《幻塔》等多款游戏的 CG 制作或世界观 PV,其 3D、2D、三渲二 CG 的业务能力表现不俗。

研发团队表示,目前新作还是一个非常早期的阶段,整个项目的开发时间不到一年,与最终上线的版本会有较大的出入。项目组正尝试在 Unity (实时 3D 互动内容创作和运营平台) 引擎基础上,搭建一个属于自己的 3D 渲染管线,方便进行一些更加细致的调整。希望在后续的开发中通过丰富游戏内容、完成一些技术更新,来带给玩家更多丰富的游戏体验。比如加入一些相对自由的角色养成、休闲玩法,让整体探索更加流畅等。新的角色、完整的剧情、战斗、场景,也会不断填充。

买断制手游面临成本高、回本难等难点

作为网络游戏的一种运营模式,买断制(B2P)区别于按时收费(P2P)和免费游戏道具收费(F2P & Item mall),买断制指玩家只需花一次钱,就能够体验游戏的完整内容,没有后续的强制消费费用。而面对长时间习惯了免费游玩+内购模式的游戏市场来说,定位为买断制无内购的《来自星尘》要如何实现盈利回本成为业内关注的焦点。按照业内普遍标准,在用人成本和开发周期差不多的情况下,一次性付费的买断制游戏,需要 5 万-10 万套的保底销量才能回本。除了要考虑做出来的

游戏是否能够过审拿到版号、发行后是否能够回本,厂商还要考虑买断制模式下的策划、宣发、运营等方面的变化与调整。

值得一提的是,相比于欧美地区普遍接受游戏采用买断制的现状,国内市场的买断制游戏仍处于一个不温不火的阶段。据市场调研公司 SuperData 发布的 2020 游戏业年度报告显示,数字游戏市场规模在 2020 年达到 1266 亿美元,免费游戏贡献了最大比例的收入(78%),而亚洲市场占据了 59% 的收入。与内购制游戏的运营逻辑不同的是,在买断制模式下,玩家往往需要在游戏体验之前付费,而受制于游戏付费意识薄弱、国家政策等众多因素的影响,国内买断制手

游不甚明朗的发展前景,已经让不少尝试者改辙易途。就国内首款采用买断制的网游《激战 2》来说,在后来的更新中也改成了部分免费。《崩坏 1》最初采用了买断制收费,但因表现不理想,之后的《崩坏 2》《崩坏 3》和《原神》都转向采用游戏内购收费模式。除此之外,有些游戏厂商还会选择折中处理,将一款手游定位为付费下载版与内购解锁版两个版本的模式。有业内人士指出买断制游戏不仅能够有效满足开发者的营收问题,也能迎合国际玩家的消费喜好,将会在未来成为市场的一个趋势。而如何平衡内购在买断制游戏里的风险与收益,是众多厂商要重点考虑的问题。

一周游闻

Steam 周销量排行榜:《死亡循环》勇夺第一



新快报讯 本周 Steam 如期公布了上周(9月13日至9月19日)的游戏销量排行榜。本期排行榜新发售的《死亡循环》毫无疑问地获得销量榜第一、豪华版位居第三名;《破晓传说》则位居第二名。

满分作品《死亡循环》发售,游戏也受到了众多玩家的一致好评,本期排行榜基础版位居第一名,豪华版位居第三名。《死亡循环》是一款次世代第一人称射击游戏,由屡获殊荣的 Arkane 里昂开发。此工作室曾打造好评如潮的《Dishonored》系列。本游戏中,两名敌对刺客受困于黑礁岛神秘的时间循环,注定要永远重复同一天。

万代南梦宫新作《破晓传说》受到了众多玩家的一致好评,销量也节节攀升。本期排行榜《破晓传说》位居第二名。《破晓传说》的剧情发生在两个相邻的行星上——达纳和雷纳。达纳星球整体是一片未开发的土地,保留了很多自然的风格。而雷纳则是具有先进的文明,科学和魔法都在不断进化。两个星球上的男女主角奥尔芬和希依在相遇后,在改变各自的命运过程中也在共同创造新的未来。

《战地 2042》官宣延期至 11 月 19 日发售



新快报讯 9月16日 EA 官方正式宣布,《战地 2042》宣布延期至 11 月 19 日发售,公开 Beta 测试的消息月底更新。公告中官方表示,由于疫情影响,整个开发团队只能远程协作办公,并不能在办公室中一起努力,因此还需要一点时间来进一步打磨游戏。

《战地 2042》是一款第一人称射击游戏,游戏背景设定为近未来,会有动态的天气系统(包含龙卷风),滑翔翼,以及改善后的破坏系统。这款新作武器、配件、载具都可以自定义,游戏专注于小队战斗,玩家将走进因失序而面目全非的近未来世界,在小队队友和尖端武器的帮助下,适应并征服瞬息万变的战场。



加入我们一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会