



游戏版号发放连续4年“跳水” 或倒逼行业步入良性竞争时代

截至12月7日,国家新闻出版署已经4个多月未发布游戏版号。期间业内多次传出“版号即将恢复发放”的消息,但至今仍未有任何官方层面的确切信号。记者就此采访多家游戏企业,对方均表示现在还未确定何时能重新下发版号,只能静候情况。对于厂商,尤其是中小游戏厂商来说,游戏未能拿到版号,意味着无法实现商业化,前期研发投入的资金无法收回,当下只能自寻出路,但路又在何方?

■新快报记者 梁茹欣

版号数量逐年减少,今年已发版号仅755个

出版审批是网络游戏正式面向大众的必经环节。网络游戏在上网出版前,必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请,经审核同意后报国家新闻出版署审批,最终得到的“审批文号”以及“网络游戏出版物号(ISBN)”即我们常说的“游戏版号”。新快报记者日前统计发现,2021年前7个月,国产与进口网络游戏版号累计发放数量仅为755个。另据公开信息显示,2017年我国游戏版号发放的数量比较多,约9368款游戏。2018年,由于主管部门机构改革、监管政策调整等因素影响,我国游戏版号发放数量迅速下降。2018-2020年,国家新闻出版署下发的游戏版号数量分别为2064个、1570个、1405个。

游戏行业整体监管严格、规范化已是不争事实。早在2018年8月,教育部、卫健委、国家新闻出版总署等八部门印发的《综合防控儿童青少年近视实施方

案》明确规定,要求对网络游戏实施总量调控,控制新增网络游戏上网运营数量,探索符合国情的适龄提示制度,采取措施限制未成年人使用时间。2019年,国家新闻出版总署出台了《关于防止未成年人沉迷网络游戏工作的通知》,对未成年人游戏时长控制、限制消费提出了具体的要求。

今年8月起,游戏监管重锤频频落下。8月30日,国家新闻出版总署下发《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题,进一步严格管理措施。9月8日,中央宣传部、国家新闻出版署有关负责人会同中央网信办、文化和旅游部等部门约谈腾讯、网易等重点网络游戏企业和游戏账号租售平台、游戏直播平台。随着一系列的监管政策出台,游戏版号审批放缓。截至发稿时,国家新闻出版署的最

新一批游戏版号,仍停留在7月。按照惯例,每月的游戏版号会在月底至下个月15日之前公布。

上述情况传导至企业端,不少游戏面临“难产”,这在中小游戏厂商中尤为明显。《退休模拟器》游戏设计师“城堡”表示,游戏送审流程比大家想象的复杂很多,版号快则一年,慢则要两三年才能拿到。“若是审批资料问题,团队早就解决了。游戏一直未能上线,部分玩家可能会觉得是制作组不作为,但现在这个情况,并非我们能左右。我们想努力也没地方努力,只能说做做游戏优化,硬等着。”据了解,《退休模拟器》是该研发团队的第一款作品,他们去年便已经开始申请游戏版号,但至今未见下文。

此外,从2018年12月立项至今的《职场浮生记》研发团队亦表示,若后续无法获得版号,不排除考虑在Steam平台发行。

版号审核日渐严格,或倒逼行业重塑

在版号审核日渐严格的情况下,业内有声音认为,现在国内市场手游开发门槛高,周期长,厂商若想要尽可能缩短回本周期,海外市场是优选。近两三年,国内游戏厂商纷纷跨出国门走出去。据伽马数据显示,2021年第三季度,中国移动游戏市场实际销售收入554.69亿元,同比增长9.09%。相比之下,中国自研游戏海外市场实际销售收入为49.66亿美元,环比增长12.77%,同比增长28.15%。

对于缺乏人力的中小游戏厂商来说,想要出海,往往是通过Steam平台来发行游戏。除了具备发行便捷高效等优点外,Steam平台还拥有一批数量丰富的本土玩家群体。根据

Steam发布的2020年12月硬件调查数据显示,Steam平台中的简体中文用户占比达到47.18%,一度占到了将近一半的比例。不过,通过Steam发行游戏并非万事无忧,厂商们同样面临着如何在全新平台上争夺国内用户等竞争问题。

波克城市相关负责人接受新快报采访时直言,现在海外市场已是片红海。“其实早在版号政策收紧之前,国内厂商就已经开始大规模游戏出海,主流厂商都会把海外市场纳入产品发行范围,这是行业发展的一种必然趋势。中国游戏厂商早已成为全球游戏市场上非常亮眼的一股势力。但今天的海外市场跟国内一样,甚至竞争压力更大,特别是海外不同市场用户在玩法、画风等方面都有自身的偏好,如何把握不同市场玩家的喜好、做好本地化工作,都是摆在出

海厂商面前的问题。”

他补充说,版号审核日渐严格,一方面是对厂商的挑战,另一方面能够推动行业积极正向发展。在这个背景下,厂商最迫切的是要做好自身的内容监管工作,确保内容合规且积极正面。这要求厂商尽快组建内容合规团队,做好内容出口审核,同时拒绝换皮、低俗等“赚快钱”的发展模式,进入比拼产品品质、服务质量的良性竞争时代。



一周游闻

Steam周销量排行榜: 《翼星求生》夺得榜首



新快报讯 本周Steam如期公布了上周(11月29日至12月5日)的游戏销量排行榜。本期排行榜Dazy之父新作《翼星求生》夺得榜首。V社VR套件本周第二,《模拟农场22》则位居第三名。Dazy之父的生存新作《翼星求生》上周发售,虽然游戏存在不少问题,不过新游戏的热度总是不错的。本期排行榜也成功夺得排行榜榜首。《翼星求生》是一款与时间赛跑的PvE生存游戏,可支持多达八名玩家或进行单人游戏。探索全球化改造出错后蛮荒的外星荒野。尽可能地生存来开采外来物质,然后返回轨道去研发更先进的科技。

模拟经营新作《模拟农场22》只保持了一周的销量冠军。本周的排行榜就不得不从第一的位置上下来,位居排行榜的第三名。《模拟农场22》中玩家将扮演现代农夫,在三种不同的美国和欧洲环境中发挥创意,建造你的农场。《模拟农场22》提供了大量的务农活动,聚焦农业、畜牧业和林业,现在还增加了令人兴奋的季节周期。

《超级房车赛:传奇》 公布首段实机演示



新快报讯 近日开发商Codemasters发布旗下赛车游戏新作《超级房车赛:传奇》的实机演示,向玩家展示了游戏中多款不同车型的实机效果以及游戏中的天气系统。《超级房车赛:传奇》向玩家提供了扣人心弦的赛车对决,以及遍布全球的惊心动魄的动感。玩家可以创建自己梦想中的赛车赛事,或者加入多人在线比赛,也可以在身临其境的虚拟制作故事模式中融入剧情。

《超级房车赛:传奇》每场比赛都为惊人而设计,旨在为赛车运动带来快感。无论是大型碰撞,在夜间风暴中大胆超车,还是开着大型卡车跳跃,《超级房车赛:传奇》赖以生存的就是这些难忘的赛道时刻。在游戏中,玩家可以与多达21位好友一起享受有史以来最社交最亲密的《超级房车赛:传奇》游戏。



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