



# “武侠吃鸡”游戏也“内卷”？ 《永劫无间》开放手游版预约

日前,《永劫无间》官方宣布开放手游版预约。这款由网易旗下子公司24 Entertainment开发的“武侠吃鸡”游戏,在去年创下700万销量、14亿元的销售额,刷新了国产买断制游戏的多项纪录。无独有偶,《武侠乂》手游在同一天开启公测。两款同品类游戏隔空“打擂台”,引起众多玩家对此类游戏的关注与讨论。

■新快报记者 梁茹欣

## 厂商另辟蹊径不成反“遇冷”

一般冠有“吃鸡”、“大逃杀”等标签的游戏,游戏规则大致相似,即数十名玩家被放置在开放地图中展开生存竞技。玩家需要在不断缩小的安全区域内搜寻道具武装、对抗其他玩家,直至最后决出胜负获取第一名。2018年,随着个别游戏的风靡,该细分品类的营收一度达到新峰值。Sensor Tower数据显示,动作游戏是当年手游市场增长速度最快的品类。相较2017年,“吃鸡”类游戏的营收增长幅度高达2809%。

面对这一细分品类的成功,腾讯、网易等国内厂商随即纷纷入局。一时间,市面上的各种生存竞技类手游层出不穷。当大部分厂商将筹码押在更偏向于生存逃离玩法的枪械射击游戏上时,个别厂商另辟蹊径,开始将该类型游戏的枪支对抗替换成其他要素——武侠冷兵器。

2021年7月发行的《永劫无间》是其中的代表。该作将远程作战模式与近身格斗进行了融合,玩家需要掌握普通攻击、蓄力攻击、反击(振刀)三种操作,这三种操作之间又互为牵制,需要玩家反复进行博弈寻找最优打法。除此之外,玩家还可以通过使用飞索钩取地形,实现在战场中“我身无拘”的自由穿梭体验。凭借快节奏的游戏风格和多人在线多人竞技类的游戏模式,《永劫无间》发行不足一年便刷新了国产买断制游戏的多项纪录。据公开数据显示,国产买断制游戏2021年

全年销售额约27.9亿,同比增长335%,创近十年最大增幅。其中《永劫无间》销量达700万

套,销售额约14亿,占据了全部游戏营收的半壁江山。

实际上,在《永劫无间》之前,国内部分厂商早已展开尝试,但均铩羽而归。2019年前后,深圳爱玩科技的《九劫曲》、上海DreamGame工作室的《武侠乂》、雷武游戏的《江湖求生》等产品上架Steam平台,在运营数月后,这些游戏的日均同时在线人数均跌至三位数。

相较之下,稍晚入场的《永劫无间》与上述产品的境遇截然不同。该作在测试期间,游戏的Steam同时在线人数峰值突破18W,一度挤下众多老牌游戏;预售阶段登顶Steam热销榜,位列销量周榜前五。有玩家分析表示,除却产品本身的质量,《永劫无间》赶上好时机。早期的“武侠吃鸡”游戏虽然赶上先发,却撞上枪械对战元素盛行的时期,该题材的产品一时间较难从中取得突破。

## 移动端“武侠吃鸡”游戏重获关注

随着智能移动终端的快速发展,曾在PC端发展不利的相关产品重新收获关注。以《武侠乂》为例,其手游版本目前在TapTap平台收获250万的关注。1月20日上线后,新作迅速登上了热门榜第一。截至发稿时,该款游戏的下载量已超50万。

同一天,《永劫无间》官方亦发布消息称,“我们计划在保证提供更好端游内容的同时,将《永劫无间》推向受众更多的移动平台,迎接更多玩家。”不足一周时间,《永劫无间》手游版的预约量已超62万。

然而,作为首款上线的“武侠吃鸡”手游,《武侠乂》的相关口碑却出现了两极分化的现象,其玩家评分仅

为7.0分。游戏建模粗糙、画风塑料感强、打击感差等问题被玩家频繁提及。

据悉,2018年,《武侠乂》手游已在Steam平台开启研发测试。主创团队曾接受媒体采访表示,早于2015年,团队就想做一款武侠动作游戏。直到2016年6月,《武侠乂》项目正式启动,这也是DreamGame工作室第一款独立主导的游戏项目。游戏开发计划共有三部曲,分别为马踏江湖(生存模式)、浪迹天涯(建造发展模式)、武林笔记(剧情故事)三部。

面对主创团队的首部作品,部分玩家对此并不埋单。“相较于最初的版本,团队确实是优化了很多,但是最终成品感觉不像历时多年打磨出来的,有些失望。”有个别玩家在评论区惋惜道。

事实上,端游移植到手游的适配性一直是老生常谈的话题。较为常见的操作可分为两大类,一是直接将端游移植到手机上;二是保留端游原有的背景内容,重新设计游戏类型,甚至是玩法。对厂商来说,端游移植到手游,有利于延长产品的生存周期,吸引更多新老玩家进入。而从电脑到手机,从键鼠组合到触屏的转变,着实不简单。需要研发团队持续打磨优化,例如UI设计、键位布置、操作习惯等要素的重新定制设计。

此外,对于动作竞技类手游,游戏外挂问题一直困扰各大厂商。一旦外挂问题泛滥,这意味着玩家们很难有良好的游戏体验,很容易造成玩家流失,游戏口碑下降。如何严打外挂,营造公平的游戏环境,也是厂商需要重点考虑的内容。

## 一周游闻

2021中国手游出海年度盘点:  
《原神》  
荣登收入榜冠军宝座



**新快报讯** 来自Sensor Tower的2021中国手游出海年度盘点现已出炉:42款手游收入超过1亿美元,《原神》荣登收入榜冠军宝座,美国为最大海外市场。2021年9月,米哈游《原神》在上市一周年之际,移动端海外收入达到2.3亿美元,打破该游戏在2020年10月创下的出海手游月收入纪录。

2021年,全球手游市场的收入并未因为疫情缓解而回落。与此同时,中国手游企业在海外继续开疆辟土,成绩较2020年更为瞩目。Sensor Tower数据显示,2021年共42款中国手游在海外市场的收入超过1亿美元,在2020年的基础上进一步增加5款。出海收入TOP30手游产品在App Store和Google Play的总收入达到115亿美元,较2020年92.4亿美元增长24%,是2019年的1.8倍。美国市场为TOP30手游贡献了36亿美元的收入,相较2020年增长53%,取代日本,成为中国手游最大的出海市场。

**《赛伯利亚之谜》  
The World Before**  
3月18日发售



**新快报讯** 经典解谜冒险游戏《赛伯利亚之谜》系列的新作《赛伯利亚之谜 The World Before》目前已经登陆Steam平台,并宣布将于2022年3月18日发售。

在本作中,玩家将会扮演两名角色:一位是1937年,名叫达娜·罗兹(Dana Roze)的17岁年轻女孩。她即将成为一名出色的钢琴家。但第二次世界大战爆发在即,名为“棕影”的法西斯势力威胁整个欧洲,也为她的前途罩上了一层阴影;一位是2004年的凯特·沃克(Kate Walker),她正想方设法在自己被困的盐矿中求生,但突如其来的一场事件迫使她不得不踏上一段新的冒险,以探寻自己的身份。

玩家将会踏上一段穿越不同大陆和时代的冒险之旅,同时扮演凯特·沃克和达娜·罗兹两个角色,参透深藏已久的谜团。



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