



“元宇宙”风口吹不起AR游戏？ 产品运营、硬件仍深受制约

国内的AR游戏行业再一次站在十字路口。据IDC数据，2021年全球VR/AR总投资规模接近146.7亿美元，并有望在2026年增至747.3亿美元。其中，中国市场五年CAGR(复合年均增长率)预计将达43.8%，增速位列全球第一。而游戏行业依然是被看好的AR技术落地方向之一。《Pokemon Go》(《精灵宝可梦Go》)的联合开发商Niantic日前也发布消息称，将与NBA合作开发一款全新的增强现实(AR)游戏。反观国内市场，囿于开发、硬件、运营等因素的限制，厂商对于这类产品一直是兴致索然，想要形成成熟的产业链还需时日。

■新快报记者 梁茹欣

市场受头部产品收入下滑拖累

走上街头，在手机点击丢出精灵球，然后在实景中将小精灵捕获。直至今日，这一款基于动漫《宠物小精灵》IP衍生出来的手游《精灵宝可梦Go》依旧是AR游戏行业最成功的商业参考范本之一。Sensor Tower最新数据显示，自2016年7月上市以来，该款产品用时不足六年的时间，在App Store和Google Play的全球总收入已突破60亿美元，平均每年产生约10亿美元的收入。其他能够超越这一纪录的移动游戏，仅有《绝地求生》《王者荣耀》《部落冲突》等。

按照业内普遍认可的说法，这款游戏能风靡玩家群体，很大程度上归结于产品本身的IP价值，以及巧妙地结合了地理定位与AR等技术，进而打破了虚实之间的界限，让玩家能在现实世界中体验到多层次的游戏叙事。

然而，单个产品的大火不足以带动整个行业发展。据市场研究公司Omdia发布的报告，移动AR游戏收入的增长已经停滞，今年预计将出现20%的下滑，整体营收降低至2019年的水平。并将2026年全球AR手游市场营收的预估数据从之前的67亿美元下调到了25亿美元。从具体产品来看，《精灵宝可梦Go》今年收入将同比下降45%。另一款AR手游《勇者斗恶龙Walk》的收入与去年同期相比下降了32%。

有分析指出，少数明星产品撑起了AR游戏市场

的绝大部分收入。一旦头部产品收入下滑，势必会导致整个行业出现颓势。此外，国内玩家对于AR游戏不太热衷；相较常规产品，AR游戏较难通过投放广告实现变现，这些因素都导致这类游戏很难突破营收天花板。

IDC中国高级分析师赵思泉接受新快报采访时亦表示，目前的AR游戏在视觉、定位等都存在一定的技术问题；当下国内需求不足，一定程度导致开发团队研发运营动力不足，并且在体量方面无法实现稳定盈利。

应用本身、内容创意或成突破口

事实上，在《精灵宝可梦Go》上线后，国内的AR游戏行业迎来一小波的关注热潮。不少厂商判断，AR或许才是下一代显示技术的正确发展方向。但政策风向的变化，很快给正升温的AR游戏“浇了一头冷水”。

2017年1月，当时的国家新闻出版广电总局发声，称将暂不受理审批《精灵宝可梦Go》所采用的“增强现实技术(AR)+基于位置的服务(LBS)”类游戏。相关部门对此给出理由是，尽管这类游戏采用了大量新技术与创新应用，对于游戏技术的发展有一定启示意义，但其对地理信息安全、社会交通安全以及消费者人身安全等都具有一定的威胁。

尽管后续监管部门态度有所松动，但国内厂商之后对于该品类一直是兴致索然，中间有零星产品陆续面世，市场反响也平平。以腾讯、网易两家互联网企业为例，2019年4月，腾讯推出了《一起来捉妖》后，再无较大

动作。在2017年，网易曾一口气上线了两款产品，分别是角色扮演类《破晓唤龙者：龙魂对决AR》与解谜类《悠梦》。时隔四五年，“姗姗来迟”的AR新游《阴阳百鬼物语》近期才在海外开启了测试。据不完全统计，目前国内仍在运营的AR游戏，多以收集养成类、运动类、基于地理位置的服务(LBS)类为主。无论在数量、题材、类型等方面，该品类都较难与其他常规产品媲美，而且产品同质化现象明显，精品仍是少数。

“除了虚拟景象和现实世界的现实叠加，真正的AR游戏也应该包含丰富的体感互动。目前的技术、产品创意和连接设备的呈现能力均有限。诸如AR/VR、元宇宙等，其实更像是开发者或者运营者蹭热点的营销形式。”赵思泉直言道。在他看来，国内的AR游戏迟迟打不开消费级市场，除了游戏本身存在的问题之外，另一方面主要还是因为硬件的桎梏。“当前AR消费级眼镜尚未实现VR一体机类似体量的出货。传统的AR眼镜定价较高，难以打开消费级市场。近年来有部分厂商推出了定价较低、可与手机匹配使用的AR眼镜，以触达更多消费者，但是此类眼镜定价也接近中低端智能手机价格，使用场景有限，目标受众定位仍不清晰。”

不过，也有部分业内人士认为，一款AR游戏是否能够成功，很难仅从技术突破的角度来探讨。而可以肯定的是，伴随着5G技术升级，从应用本身、内容创意等方面着手，或许是厂商掘金细分品类的重要方向之一。

一周游闻

《星球大战:猎人》宣布延期至2023年



新快报讯 近日，此前曾在2021年宣布跳票到2022年的免费游戏《星球大战:猎人》再次宣布，游戏将会延期到2023年。在公告中官方表示开发团队正在努力工作开发《星球大战:猎人》，他们的目标是开发一款具有竞争力的战斗竞技场游戏。为了实现自己的目标，同时不让众多粉丝玩家感到失望，他们决定推迟《星球大战:猎人》的发售时间。

《星球大战:猎人》将会推迟到2023年在任天堂Switch、iOS和Android设备上发布。同时官方表示后续将会定期在社交媒体上公布游戏的新内容与更新，直到游戏发售，下一次更新将在未来几周内发布。

多人射击游戏《星球大战:猎人》最初于2021年2月首次在任天堂直面会亮相。《星球大战:猎人》是一款适用于任天堂Switch系统和移动设备的竞技格斗游戏。游戏以银河帝国陨落之后的世界为背景，将实时地把玩家连接至由标志性的星球大战地点启发的场景中进行战斗。

《绝地求生》新地图“帝斯顿”上线



新快报讯 近日，Krafton公开了《绝地求生》的新地图“DESTON”(帝斯顿)的游戏视频。视频的介绍里写道，从建筑的屋顶开始到沼泽地为止，只有适应“帝斯顿”环境的玩家才能成为胜利者。通过代号“KIKI”被玩家们所熟知的“帝斯顿”，作为8x8的大型地图，具有被暴风、洪水等自然灾害所破坏的近未来都市的感觉。

据悉，“帝斯顿”从垂直的城市地形开始，提供山丘和平地、沼泽地、西部高地等多种具有明显差异的极端环境，是个所有玩家都能找到适合自己发挥的场地的地图。该地图具备大厦内的移动升降机、可以在陆地和大海中移动的汽艇，全新枪械“O12霰弹枪”，高端的“MP9(SMG)”，可以找到周围指定半径中的敌人位置的全新战术装备“探测器”等。



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