



厂商补齐泛娱乐“拼图”， 游戏动画化何以受追捧？

在刚刚过去的9月，国内外的游戏动画赛道迎来小热潮。近日，米哈游宣布将正式为《原神》启动长篇动画项目，同为二次元游戏的《明日方舟》随后放出了主线动画《明日方舟：黎明前奏》的定档预告片。目光转向海外，原先饱受差评争议的《赛博朋克2077》，则在衍生动画的高口碑反向带动原作游戏热度升温。然而，游戏改编动画一贯被业内视为“吃力不讨好”。有业内人士表示，虽然游戏改编动画并不能够带来直接的收益，但在深挖游戏IP价值方面仍有可取之处。

■新快报记者 梁茹欣

“游戏改编的动画能动就很不错了”

今年以来，各大厂商在游戏改编动画领域动作连连。9月份，随着衍生动画《赛博朋克：边缘行者》的上线，已发售近两年的原作游戏《赛博朋克2077》近日迎来了久违的热度“回暖”。据SteamDB数据显示，截至9月底，其Steam同时在线人数一度攀升至13万人，并重回畅销榜前三。此前，这款游戏曾因为发售日期屡屡跳票、游戏内容完整度不足等问题而深陷差评泥沼中。几乎同一时间，国内的《原神》《明日方舟》等前后脚宣布启动或定档游戏改编动画项目。稍早前，网易代理的冒险社交游戏《光遇》也于今年3月宣称动画化。

事实上，游戏改编动画并不是新鲜事。早在2020年前后，以《碧蓝航线》《恋与制作人》《少女前线》等为代表的游戏曾掀起一股动画化热潮。然而，当专注游戏研发的厂商跨界动画制作时，最终推出的成品大多都遭遇了作画质量、剧情节奏等齐齐“崩坏”而招致诸多差评、仅限于玩家群体“自娱自乐”难以出圈等尴尬境遇。

面对众多前车之鉴，玩家对于喜爱的游戏能进行动画改编本身就抱有较大的宽容度。有玩家表示，极高的制作门槛、大笔的费用投入、与动画制作公司的磨合等都是厂商进行游戏动画改编所面临的挑战。即使头部企业也屡屡在动画化碰壁，遑论实力稍弱的中小企业。“游戏改编的动画只要能动起来，就很不错了”。

在众多先例“潜入水底”后，厂商并没有放弃在游戏改编动画领域的探索。并且在动画制

作与合作方式等方面出现新的变化。不同以往交由动画制作公司一手包办，“半路出家”的游戏厂商在内部还成立专门的动画组，尝试与其他公司通力协作的同时，摸索清楚游戏IP不同内容的打法。

例如，在2020年推出动画版《恋与制作人》前后，叠纸便向外界宣布成立叠纸动画工作室；在今年的周年直播活动中，鹰角官宣成立重力井动画工作室，并放出其制作的一则动画视频，宣称将着手参与《明日方舟》各个动画衍生项目的工作中；米哈游与海外知名动画制作公司ufotable（飞碟社）合作的《原神》动画项目，并引入国内制片公司奥创视界协助制片以及负责制作委员会的运营工作。在此之前，米哈游较早期便已经“试水”独立制作多则IP衍生动画。

“哪怕是赔钱买卖，也值得大声吆喝”

随着游戏产业泛娱乐化趋势加深，动画化被不少企业视为深挖游戏IP价值的重要方式之一。中国版权协会网络游戏版权工作委员会发布的《游戏版权年度报告2020-2021》曾指出，优质游戏IP或将成为推动泛娱乐产业发展成长的关键。具体来看，游戏企业通过游戏原创IP将原本独立的泛娱乐产业领域逐渐打通，从一个游戏IP源头向各个领域辐射和衍生，不断丰富和扩大游戏IP的布局 and 影响力，使原创游戏成为电影、动漫、网络文学创作等领域的IP来源，形成泛娱乐产业链的辐射发展，进而释放游戏IP的价值潜力。

值得一提的是，国内的游戏IP的开发广度与深度仍存在不足。以网易旗下自主研发手游《阴阳师》为例，据艾瑞咨询于2020年发布的数据统计，

该款游戏的IP价值为702.2亿元，其中游戏类贡献626.5亿元，泛娱乐类60.5亿元，衍生类15.3亿元。而当前收益只占其IP价值的33.7%，未来有超六成的潜在收益空间。

从另一方面来看，相较于研发一款新游戏，厂商制作动画往往是“高投入、低回报”。根据《中国二次元产业研究报告》预计，2023年动画播映市场规模约为323亿元，2022-2023年增速分别为16.7%、12.9%。与游戏产业动辄50%以上的高毛利率相比，动画制作方的毛利率仅有20%-30%之间。而作为授权方的游戏厂商来说，其主要收入大多也仅限于向视频平台售出动画版权。

百奥家庭互动COO钟虹向新快报记者表示，“我们最近正好在制作一部游戏改编动画，从改编动画这个想法到实际落地，经历了比我们想象中要更复杂的过程。从选择适合的、匹配的动画团队，再到实际制作中双方的观点碰撞、对于故事的诠释方式、画面的表达都是我们在制作游戏时从未遇见过的挑战。”

她提到，动画的投入不低是行业内的共识，不过即便赔钱买卖，也有不少厂商花大力气投入与吆喝，从商业逻辑上来看似乎是一件反常的事情。“为什么大家都在做呢？其实正是因为想要把更多优质的内容带给用户，无论是游戏本身的玩家，还是对动画感兴趣的非玩家。把动画作为游戏IP的延伸，把游戏世界中未能展现的隐藏故事、游戏角色人设的补充，让游戏IP更加丰满。而同行的成功，也让我们看到只要是优质的内容对于无论是否游戏玩家都具备吸引力，以及动画与游戏的联动对于老玩家情怀的撬动。”

一周游闻

《马力欧+疯狂兔子星耀之愿》 10月20日发售



新快报讯 育碧为任天堂Switch开发的《马力欧+疯狂兔子星耀之愿》即将于10月20日发售。《马力欧+疯狂兔子 星耀之愿》的革新战斗系统将回合制策略和实时动作相融合，让玩家能够操控自己的英雄向敌人冲刺、依靠队友助力飞跃、在掩体后藏身或是运用角色的能力来充分利用每一个回合。凭借其创新的游戏玩法，该作将为新玩家和这类游戏的老玩家带来有趣的战术冒险。

玩家必须找到并解救星星们才能让他们加入冒险，开辟新的战术可能性，帮助英雄们在战斗中占据上风。除了升级和定制自己的英雄外，玩家还有机会将他们与星星琪琪对来解锁额外的能力！星星们有着不同的力量和个性，从能量护盾到强大的元素攻击的各种搭配等着你发现。

当疯狂英雄们踏上穿越银河的史诗旅程时，玩家将探索各种行星，结识奇异的居民，完成独一无二的任务，将他们从库兹的邪恶影响中解救出来。来自任天堂世界的熟悉敌人、强大的疯狂敌人以及意想不到的头目都将成为英雄之路上的重重考验。

《超击突破》 开启抢先体验



新快报讯 大逃杀射击端游新作《超击突破》，10月11日开启抢先体验。抢先体验版中将会新增商店系统和职业“炮弹操控手”，还会对职业平衡进行调整。不过，需要注意的是，在抢先体验版之前创建的角色昵称和游戏数据都已重置。

同时，《超击突破》还公开了万圣节魔女·吸血鬼的全新服饰展示视频。视频中可以看到，随着抢先体验一同出现在游戏中的“吸血鬼的血色深渊”和“魔女的地狱火焰”。

《超击突破》是由韩国游戏开发商WONDER PEOPLE开发的全新模式生存射击游戏。游戏中，玩家可以操作各有特色的超级战士，感受与众不同的生存大战之乐趣。同时，由于在游戏过程中获得的各种材料道具，可以用来制作升级枪械和装备，玩家还可以感受到刷道具和成长带来的乐趣。



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