



新游愈加难以熬出头? 中腰部厂商押宝中轻度玩法赛道突围

老产品长期霸榜,新游出路在何方?近日,Sensor Tower公布9月份中国手游发行商在全球 App Store 和 Google Play 的收入排名显示,《王者荣耀》《和平精英》《原神》等稳居收入前三;而海彼网络旗下的新游《弹壳特攻队》问鼎9月收入增长榜,成为本期少数表现亮眼的新游。

不过,纵观历来榜单,收入前十的位置往往被耳熟能详的老产品所占据,而新游大多都是昙花一现,后劲不足。有业内人士表示,国内游戏的创新性一直不强,新游戏很大程度上是延续了老游戏的玩法,在海外市场上已经达成“尝鲜”后,创新力度不大的新游戏就很难达成老产品的辉煌和稳定。

■新快报记者 梁茹欣

腾讯、网易、米哈游长期霸榜收入前三

根据 Sensor Tower 商店情报平台显示,9月份共42个中国厂商入围全球手游发行商收入榜TOP100,合计吸金18.8亿美元,占全球TOP100手游发行商收入38.3%。其中,腾讯、网易、米哈游等厂商稳居收入前三,三七互娱、趣加、莉莉丝等紧随其后。当一众厂商凭借手中的老产品稳扎稳打时,海彼网络于8月上线的新游《弹壳特攻队》表现强劲,海外收入突破3000万美元,环比增长130%,跻身收入榜第7名。韩国和美国是其海外收入最高的市场,分别贡献了9月海外收入的35%和22%。

从整体来看,榜单上依旧以老产品为主,新游数量相对较少。其中,《王者荣耀》《和平精英》《原神》等多款产品可谓“雷打不动”,长期霸榜前五。同为 Sensor Tower 统计,仅在2021年,腾讯《PUBG Mobile》(合并《和平精英》收入)和《王者荣耀》的全球收入均超过28亿美元,包揽全球手游畅销榜第1和第2名,分别同比上涨9%和14.7%。《原神》移动端以18亿美元收入位列第3名。今年以来,上述产品的向上势头不减,持续更新游戏内容,呈现出周期性的收入波动,但总体变动情况不大。

而头部产品表现强劲且坚挺的同时,也在无形中拉高了市场竞争的门槛。据其披露,国产手游出海单款产品的月收入峰值可突破1亿美元, Sensor Tower 每月发布的手游出海月收入TOP30榜单中,前五名的收入基本维持在4000万美元以上,榜

单的平均数约为月收入1200万美元。这意味着,新品越来越难进入相对前排的位置。

为何新游愈加难以熬出头?游戏产业分析师张书乐向新快报记者表示,国内游戏的创新性一直不强,新游戏很大程度上是延续了老游戏的玩法,并作了一定的优化,这是一直以来的“换皮”传统,但在海外市场上已经达成“尝鲜”后,创新力度不大的新游戏就很难达成老产品的辉煌和稳定。他提到,“新游戏的出路就是不断尝试新的玩法体验,真正形成和国外主机游戏、PC游戏的差异化定位,并通过丰富手游类型来达成对用户的深度吸引。”

中轻度玩法或成中腰部厂商突围的出路

据公开数据统计,2021年,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达180.13亿美元,比2020年增加了25.63亿美元,同比增长16.59%。其中,策略、角色扮演、射击类是出海主力类型,合计占比稳定在60%以上。

近两三年,面对头部大厂的重度游戏长期占据各大游戏榜单前列,部分中腰部厂商开始另辟蹊径,着力中轻度游戏类型,以此从中突围。尤其在国内市场的监管趋严、竞争压力加大等因素的叠加影响下,越来越多的厂商转身出海时,纷纷押宝中轻度玩法赛道。而该类游戏一般具有易上手、碎片化、娱乐性强等特点,休闲益智类、益智解谜类、文字类是其常见的细分品类。除此之外,部分产品还融合了动作类、射击类等手游的轻量化玩法。据移动互联网商业智能服务商 QuestMobile 发布的《2022手机游戏行

业洞察报告》显示,在统计2019年至2022年的手机游戏行业及新产品发现,开发周期短、用户投入门槛低的益智休闲类、模拟经营类游戏产品的数量,在新上线游戏产品中占比突出,分别达到31.5%和19.4%。

有行业分析指出,国内的市场集中在重度的MMORPG(大型多人在线角色扮演游戏)、竞技手游、策略手游等,反而海外市场对中度和轻度游戏接受度较高,并且这类游戏具有较为可行的变现模式。以海彼网络为例,该公司旗下产品大部分都是混合休闲游戏。例如《弹壳特攻队》融合“休闲+动作”等玩法要素,并采取广告收费和内购并行的混合变现模式,如游戏装备一般通过氪金获得,进行广告观看则能收获双倍的免费福利等。

值得一提的是,对比8月 Sensor Tower 榜单,中国厂商的收入在全球厂商TOP100总营收中的占比仅微涨0.2%,并且总体金额有所下降。面对全球手游都开始缓慢增长的情况下,即使是头部厂商的出海代表游戏,也难免需要提前考虑产品的中后期流水问题。对此,张书乐分析,在过去一段时间里,海外如欧美市场中,手游并非一个主流种类,反而是国内手游通过十年发展相对更加成熟。在这种代差之下,厂商进击海外具备较大的优势。但目前而言,海外游戏公司也已经开始正视手游,并将掌机、主机游戏的玩法体验融入到自身的手游产品中,这让国产游戏的海外红利窗口期大幅度缩短。“因此,国内厂商想要保持并扩大市场份额,唯有加大研发力度,真正用品质来实现差异化,方可持续攻略全球。”

一周游闻

新的大逃杀游戏? 育碧封闭测试“Project U”



新快报讯 10月14日,育碧对一款名为“Project U”的游戏进行封闭测试。随后知名游戏达人 Tom Henderson 透露,这款封测中的“Project U”正是之前曝光过的PvEvP射击游戏《探路者(Pathfinder)》

在今年早些时候, Tom Henderson 就曾爆料称育碧正在开发多款大逃杀类的游戏,其中就包括了《探路者》。目前 Tom Henderson 确认,育碧正在进行封测的“Project U”正是这款《探路者》。不过,现在还不确定该项目是否最终会定名为《探路者》,或者说已经更改名字不再使用“探路者”。

《探路者》的最初玩法设计就是玩家需要尝试到达地图的中间,随着不断的深入, AI 敌人也会越困难。本次测试的“Project U”采用的正是这套玩法,玩家只有在达到等级门槛后才能进入不同的区域。因此玩家需要不断地战斗提升自己的等级。当前有四种英雄角色,分别负责攻击、防御、医疗和支援,每种角色都有不同技能。

《The Valiant》发布新预告 展示“最后一人”合作模式



新快报讯 发行商 THQ Nordic 和开发商 KITE Games 旗下的中世纪背景的即时战略游戏《The Valiant》将于10月19日发售,近日官方公布了新预告片展示了“最后一人”合作模式,该模式下玩家需要利用自己英雄的能力和天赋,提防敌人的特殊攻击,最重要的是,努力让自己的战友活着。战略性地使用物品投掷来征服自己的敌人,成为最后一个活着的人。

作为战队制即时战略游戏,包含各种各样的作战单位,从结实扛打的剑客到行动迅速的骑士不等。玩家需要选择英雄战队和辅助战队,完成15个惊险刺激、匠心独具的单机任务,每个任务都有定制的过场画面、附旁白的日志、不同的难度等级乃至更多英雄战队达5支以上,各有3种不同技能树可选,让玩家在升级英雄时得以尽情选择独特的被动与主动技能。整个战役中有海量武器和护甲可供搜刮和装备上身,每件武器和护甲都有自己的属性和特殊技能选项。玩家可以英雄技能和武器/装备组合起来,大量战斗流派各异的英雄供玩家塑造。



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