

游戏行业“裹挟寒意” 主机游戏或成厂商转型发力点

游戏行业的下行态势还在持续。日前,伽马数据发布第三季度报告显示,2022年7-9月,中国游戏市场实际销售收入597.03亿元,环比同比均下降,环比下降12.61%,同比下降19.13%。当游戏行业“裹挟寒意”前行,部分头部企业早在两三年前感知市场风向,纷纷寻找移动游戏浪潮中“另一块浮木”——主机游戏。

在这方面,企业展现出不同的布局思路:腾讯、网易等成立工作室入局3A游戏(高成本、高体量、高质量)制作;米哈游的《原神》登录PS5,通过“一游多端”反向包围主机市场等。有业内人士表示,无论载体为何,游戏厂商未来争夺点都是精品游戏和游戏出海这两方面,应加大研发投入,让国产游戏从收益全球领先蝶变为技术、体验进入世界前列。

■新快报记者 梁茹欣



成立3A游戏工作室争夺市场先机

主机游戏,又称为电视游戏,包括掌机游戏和家用机游戏两部分。不同于移动游戏,国内的主机游戏在政策限制、游戏产业结构变化等多重因素的影响下,长期处于不温不火的状态。中国音数协游戏工委发布的《2021年中国游戏产业报告》,中国游戏市场2021年实际销售收入2965.13亿元。移动游戏市场用户人数达到6.56亿人,实际销售收入达到2255.38亿元,在整体市场营收中占比达到76.06%。另据市场调研机构Niko Partners统计显示,2021年中国拥有1320万主机游戏玩家。相较于6.56亿的移动游戏用户,主机游戏仅有千万人的用户规模几乎可以忽略不计。

不过,仍有许多业内人士对主机游戏抱有希望,认为“主机游戏将是游戏产业下一个新的增长点”。伽马数据在2021年年底发布的趋势报告亦指出,

具备较高品质的主机游戏符合游戏产业长期发展方向,是其具备发展潜力的主要原因;再加上中国市场具备的差异化特征也强化了该领域的潜力。“2021年中国主机游戏市场增速超20%,但受制于整体规模,市场仍未迎来爆发阶段,企业仍有较多布局机会。”

在这一布局过程中,腾讯、网易等头部企业不约而同都在海外采取“买买买”的策略,为进军主机市场做铺垫。以腾讯为例,该企业旗下两家工作室群天美与光子近两三年在海外不断“招兵买马”,不仅吸纳了《孤岛惊魂5》《战争机器》《刺客信条》等3A游戏制作人才,还试水《代号:SYN》《宝可梦大集结》《疑案追声》等主机游戏。

今年6月,腾讯公司高级副总裁马晓轶曾透露,“尽管移动游戏市场的增长较为强势,但PC、主机端仍然是创建

一个新玩法或者IP的最佳平台。目前,我们在海外做PC、主机游戏为主的团队,已经超过3000人,他们会持续尝试在3A品质的PC和主机游戏中加入新的玩法,帮助我们取得更大突破。”

网易也多次向外界表示,除了手游以外,网易的发展重点会放在端游、主机游戏上,并着重瞄准海外市场。据悉,网易于2020年7月在日本成立樱花工作室,主要负责主机游戏的开发,目前已有三款在研项目,包括冒险动作RPG(角色扮演类)、热门游戏系列战斗新游,以及原创IP动作游戏等。

另外,包括米哈游的《原神》在内,目前越来越多的国产游戏在主机平台上声势渐涨。例如,索尼在2017年推出了“中国之星计划”,扶持《暗影火炬城》《硬核机甲》等多款国产游戏项目在PlayStation主机上发行。

厂商找角度尝试适配国内外市场节奏

市场调研机构Niko Partners于今年发布的一份《中国主机游戏市场报告》显示,到2025年,中国主机游戏市场的硬件和软件总收入有望达到24.6亿美元。从2020年到2025年,中国主机游戏市场的年复合增长率约为5.9%。值得一提的是,当前,国内外的主机游戏市场呈现截然不同的发展态势。在发展相对成熟的海外市场,主机游戏市场硬件壁垒高筑。与此同时,索尼、任天堂、微软等主机“御三家”的游戏业务均出现不同程度下滑。为寻求新增长点,这些企业近些年将目光更多放在PC游戏、独立游戏、电竞及虚拟娱乐等方向上,产业转型趋势明显。

而在国内市

场,主机游戏市场处于早期发展阶段,呈现出向上增长趋势,但其市场份额仍只占整体游戏市场的一小部分。尤其在版号总量调控的大背景下,主机游戏愈加难以释放出更大的市场潜力。据新快报记者不完全统计,从2020-2022年9月,游戏公司获批版号的数量超2400个,而主机游戏仅有20余款。

有业内观点认为,寻求主机产业升级迭代后的新机会,会是当前厂商的布局重点。那对于厂商来说,要如何适配国内外不同市场的节奏与变化?游戏产业分析师张书乐告诉新快报记者,布局海外主机游戏市场,腾讯、网易等企业主要依托主机造游戏,但主机游戏本身的水准较高,国内厂商的“氪金”“伤肝”等游戏制作思维往往过于急功近利,很难真正打造出3A

大作。尽管通过并购海外公司,是切入主机游戏市场的快捷方式,但对于自身研发运营能力的提高有限。而在国内,厂商往往选择成为游戏主机的代理方来强化和游戏主机厂商之间的深度合作。囿于内外多重因素影响,主机游戏在中国市场表现弱势,较难在短时间内得到改变。现阶段厂商多以市场孵化,满足垂直小众的硬核主机玩家的需求为主。

在他看来,未来,无论载体为何,游戏厂商的争夺点都是精品游戏和游戏出海这两方面。厂商的当务之急,应该把视角更多锁定在云游戏、元宇宙游戏(VR、AR)等独特体验的游戏趋势上,把研发能力投入到国内3A大作的打造上,让国产游戏从收益全球领先蝶变为技术、体验进入世界前列。

一周游闻

Steam周销量排行榜: 《使命召唤19》获得第一



本周Steam如期公布了上周(10月24日至10月30日)的游戏销量排行榜。本期排行榜的第一名终于换了,由刚刚发售的《使命召唤19:现代战争2》获得,不过第二名则依旧是V社的掌机Steam deck。

果然《使命召唤19:现代战争2》发售后就终结了V社掌机Steam deck的超级连冠,本期排行榜《使命召唤19:现代战争2》直接获得排行榜第一名。《使命召唤19:现代战争2》将玩家带入了一场前所未有的全球冲突,141特遣队的标志性队员们即将回归。从小规模高风险的渗透行动到高度机密的任务,玩家将和朋友们一同享受真正身临其境的游戏体验。

V社自家的游戏掌机Steam deck的超级连冠终于结束了,不过销量依旧是位居前茅,本期排行榜位居第二名。Steam Deck是Valve开发的便携式掌上游戏机。设备搭载的Steam OS支持运行其它游戏平台,并且能够运行其中的游戏。

组队打BOSS! 《TRAHA全球版》 放出Raid视频



新快报讯 日前,游戏公司Moaigames公开了旗下的多平台MMORPG《TRAHA Global》(暂译:《TRAHA全球版》)的Raid(游戏中的大型团队活动)视频。通过视频可以看到,玩家组队打大型BOSS的场面。而视频的介绍中写着,“游戏中,你和朋友需要跟强大的BOSS作战!而且,打败BOSS说不定可以获得巨大的奖励!”

刚刚上线的《TRAHA全球版》,是由《TRAHA》的开发商Moaigames开发的MMORPG。游戏果断去掉原作《TRAHA》的自动战斗方式,以手动操作为基础,希望带给玩家华丽的动作和打击感。玩家在《TRAHA全球版》中,可以以战略和精细的操作为基础,体验核心玩法大规模RVR。战斗过程中,玩家分为坦克、DPS等,展开战略战斗。同时,游戏采用职业根据武器而变化的系统,增加了乐趣。



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