

叠纸游戏试水国产3A游戏

业内人士称其不太可能复制《原神》奇迹

一贯与装扮、恋爱、乙女等关键词绑定的叠纸游戏,试图用力撕下身上这层标签。近日,叠纸游戏向外界宣称,旗下十七折工作室研发的新游《百面千相》将登陆iOS、安卓、PC、主机平台等多平台。令人颇为意外的是,不同以往产品朴素的点击操作玩法,该新作是一款3A武侠开放世界动作游戏,如此“反差感”迅速吸引了行业众多讨论与关注。

■新快报记者 梁茹欣



爆款新品难觅,长线运营亦难

据公开信息显示,叠纸游戏成立于2013年8月,先后推出《奇迹暖暖》《恋与制作人》《闪耀暖暖》等女性向热门游戏。其中,《闪耀暖暖》和《恋与制作人》等两款游戏总流水均超10亿元,一度贡献了该公司八成以上的营收。

饱尝红利滋味的叠纸游戏,眼光逐渐不止望向这一处。“我们并不希望被简单地定义为女性向的游戏公司,而是将自己定义为一家创作公司。”叠纸游戏创始人姚润昊曾不止一次向外界表示想要摘掉“女性向厂商”帽子的想法。近些年,叠纸游戏曾公布“恋与”系列第二作《恋与深空》,3D即时战术游戏《逆光潜入》等多项女性向或非女性向在研新项目,并投资了空塔工作室、星线网络、月环网络、月胧吟等泛二次元游戏开发商。特别是2021年还收购原属于巨人网络旗下的Tip-

sWorks工作室,后者为硬核单机手游《帕斯卡契约》的制作方。

从女性向游戏市场的发展情况来看,叠纸游戏向多品类发展的决心也显得尤为迫切。《2020游戏研发力量调查(移动游戏篇)》显示,2018-2023年,女性游戏市场的年均复合增长率为18.4%,预计2023年市场规模将达到958亿元。可观的市场潜力吸引了众多厂商入场。据不完全统计,腾讯、网易、字节、完美、米哈游、IGG、星辉娱乐等厂商均有推出过女性向游戏。但从2020年至今,该市场的新品一直表现平淡。例如,腾讯的《光与夜之恋》《璀璨星途》,网易的《时空中的绘旅人》《绝对演绎》;朝夕光年的《灵猫传》《花亦山心之月》;友谊时光的《凌云诺》等,大部分均未能在大众层面引起太多水花。

“爆款新品难觅,长线运营亦难

续”。即使是曾经的现象级产品《恋与制作人》也遭遇影响力难以破圈、新流量下滑的尴尬境遇。根据极光云服务平台统计,其2020年第三季度的月新增用户为46.2万,2021年同一段时间该数据为42.5万,而在今年第三季度已不足40万。在整体层面上,今年第三季度《恋与制作人》《光与夜之恋》《时空中的绘旅人》等三款游戏的全网渗透率分别只有0.14%、0.26%和0.11%,在手游领域的渗透率均不到1%。

当前,女性向游戏市场还面临着从业者短缺的威胁。观研天下于2021年发布的一项报告指出,“受不同思维方式及习惯影响,男性和女性对女性游戏核心需求存在差异,女性游戏从业者相较男性游戏从业者更具优势。而当前女性游戏行业中女性从业者占比仅为27.3%,难以满足用户需求。”

为何是国产3A游戏?

纵观近两三年,从游戏科学的《黑神话:悟空》、米哈游《原神》,再到腾讯的《代号:致金庸》《王者荣耀世界》,网易的《燕云十六声》,以及叠纸游戏的《百面千相》,开发国产3A(高成本、高体量、高质量)游戏的行列愈加热闹。

业内有观点认为,作为第一款PC端、移动端、主机多平台全球同步上线的游戏,《原神》的成功让不少人意识到即使是手游,凭借自身足够过硬的高品质和风格鲜明的内容也能实现多平台的商业成功。越来越多的企业早早入场锁定“下个3A级别爆品”。

不过,易观分析文化消费行业资深顾问廖旭华向新

快报记者表示,“叠纸不太可能复制《原神》。在《原神》之前,米哈游已拥有《崩坏》系列所积累下来的资金、项目经验和工具箱,任何游戏公司想一蹴而就都是非常不现实的,叠纸之前的产品经验还不足以支撑于此。”

据了解,叠纸游戏目前的产品经验大多围绕着高规格的画面技术和研发等方面打转。而在玩家感知角度,3A游戏往往意味着需要投入大量的时间、资金、资源等成本。例如,《只狼:影逝二度》《GTA 5》《艾尔登法环》等海外大体量和高质量的游戏,似乎才更符合大部分玩家眼中的3A游戏模样。另外,国内在这方面的布局依旧显得“雷声大、雨点小”,由于此前不少厂商推出该类游戏的宣传片而迟迟无下文,部分玩家对新作能否顺利上线表示抱观

望态度。

廖旭华分析指出,就国内的情况而言,除了《黑神话:悟空》之外,上述提及的都是中国式的“3A游戏”,或者可称之为“高品质免费游戏”,这类产品的特点是以手机市场为主,拥有较高的美术、程序、剧情等品质,在内容更新和活动运营支撑下具备较为丰富的可玩内容,盈利既不依靠买断也不依靠数值付费,而是通过玩家非数值的体验付费。在他看来,国产3A游戏是国内企业摸索出来的独特发展路径,仍有可行之处。“中国不需要做西方标准的3A游戏,我们做不到,也没有这个市场,无论是投资者、企业、从业者还是玩家,都不希望看到中国的游戏公司长期巨额赔钱。我们做中国公司能做的,适合中国市场的好玩的游戏就行。”

一周游闻

Steam周销量排行榜:
《使命召唤19:现代战争2》
完成三连冠

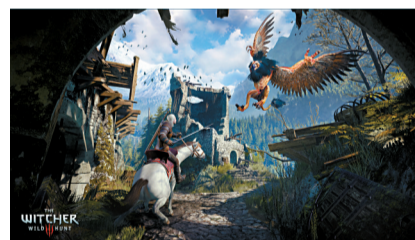


新快报讯 本周Steam如期公布了上周(11月7日至11月13日)的游戏销量排行榜。本期的排行榜第一名依旧是《使命召唤19:现代战争2》,完成三连冠;第二名也没啥意外,还是V社自家的游戏掌机Steam Deck;不过第三名则是换成了《索尼克:未知边境》。

发售数周的《使命召唤19:现代战争2》依旧保持着非常不错热度,它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。

《索尼克:未知边境》上周正式发售,游戏获得非常不错的评价,销量也同样可观。在《索尼克:未知边境》中,玩家可以用索尼克系列中独有的超音速动作自由驰骋在广阔的岛屿上,体验无尽纵横的全新动作冒险。本作实现了索尼克游戏从关卡通关形式到在世界地图的“开放区域”中自由游玩形式的进化。在“开放区域”中,有“战斗”“解谜”“电脑空间”等诸多要素等待玩家体验。

《巫师3:狂猎》次世代版
将于12月14日上线



新快报讯 游戏商CD PROJEKTRED日前官方正式宣布《巫师3:狂猎》次世代版本更新将于12月14日上线。本次更新将免费提供给已经拥有任一版本《巫师3:狂猎》游戏的玩家,登陆PC、PS5和Xbox Series/S。此前《巫师3:狂猎》次世代版本最初公布于2020年末,当时计划2021年内发售,但由于疫情等诸多问题延期到了2022年第二季度,后来又有消息称延期到了第四季度。

据悉,次世代《巫师3:狂猎》将在原版游戏基础上进行一系列视觉、性能和技术改善,包括光追、HDR以及更快的主机读取速度,并作出诸多整合,以进一步改善玩家的游玩体验。此外,CDPR与Netflix剧集联动的新增内容也将同次世代版游戏的实机画面在下周的开发直播中一并放出。官方还计划在下周的RED直播上分享更多信息和细节,届时将公开次世代实机演示。



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