



近两年保持正增长 端游市场内容化精品化趋势加深

日前,据第三方研究机构伽马数据披露,2022年我国游戏行业受疫情影响,多项市场指标出现下滑。其中,客户端游戏销售收入约613.73亿元,同比增长4.38%,成为少数呈现正向增长的细分领域。有业内人士认为,近些年玩家对游戏体验的需求不断提高,而端游体验整体高于手游,这使得在移动游戏大发展十年后,被切割了市场份额的端游市场开始出现“回血”。

■新快报记者 梁茹欣

近两年保持正向增长

从行业数据来看,国内与海外的游戏市场都面临着下滑趋势。2022年中国游戏市场实际销售收入2658.84亿元,同比减少306.29亿元,下降10.33%。自主研发游戏国内市场实际销售收入2223.77亿元,同比下降了13.07%;自主研发游戏海外市场实际销售收入173.46亿美元,同比下降了3.70%。

在细分领域方面,行业的下滑主要发生在手游领域。其中,2022年中国移动游戏市场实际销售收入1930.58亿元,比上年度减少324.8亿元,同比下降14.40%;中国网页游戏市场实际销售收入为52.80亿元,同比下降12.44%。与之相对的,端游市场呈现正向增长。2022年中国客户端游戏市场实际销售收入为613.73亿元,同比增长4.38%。

值得注意的是,端游市场近两年均保持着增长势头。根据《2021年中国游戏产业报告》(下称“报告”)可知,2021年国内客户端游戏市场销售收入588亿元,较2020年增收28.8亿元,同比增长5.15%,为三年来首度出现正增长。对于其增长,报告当时给出的解释是,当年新上市的客户端产品表现较为出色,和以移动游戏为核心的全平台发行模式逐渐兴起,以及用户使用习惯有所回归等因素所致。

游戏行业分析师张书乐向新快报记者表示,近些年玩家对游戏体验的需求不断提高,而端游体验整体高于手游,这使得在移动游戏大发展十年后,被切割了市场份额的端游市场开始出现“回血”。

跨端游戏带动市场回升

事实上,用户群体对提高游戏体验的需求在前几年已初见端倪。根据《2022全球手游玩家需求变化洞察》显示,有七成以

上手游玩家在两个及以下的设备上玩游戏,玩家们对于体验跨端游戏有较强的意愿。

站在实际角度上,目前普通手游的包体日渐庞大,用户想要在更大的屏幕上体验着高画质、可操作性强的手游,往往意味着需要较大的手机应用空间。譬如,3.3版本的《原神》,其移动端占用的空间已经接近20G;《和平精英》占用的手机空间也达到了15G左右。对于厂商而言,兼顾移动设备的便携性以及PC平台更优质的游戏体验的产品,显然能进一步扩大受众面和服务更多用户。

另一方面,头部企业在3A(高成本、高体量、高质量)游戏赛道层层加码,也促使游戏开发者对自带高质量标签的端游重拾兴趣。去年,游戏开发者大会(GDC)根据收集2700多位游戏开发者的相关数据,发布的一项调查报告显示,PC端成为当前游戏开发者最感兴趣的平台。其中,开发者愿意为手机和其它移动设备开发内容的占比从2013年的55%下滑至当前的30%。相应的,开发者对于PC端平台的选择意愿则上升至2022年的63%。

“用跨屏的方式解决手游的玩法承载力不足、端游的便携性不足等主要问题,形成混搭破解,满足玩家日益增长的精品游戏需求,已经成为了一种大趋势。此前《原神》实现的跨端同步发布并大获成功,某种意义上也是近年来端游出现‘回血’的因素之一。”张书乐分析认为,这既增加了整个端游市场的销售收入,也促使产品跨屏风向的兴起。“此外,相对同档次游戏来说,跨屏难度低于云游戏,而且通过跨屏方式,可以在后续以云游戏来实现用户群体和用户体验的大整合,提供技术积累。”

“多端并举”或成出海创收利器

在产品研发角度,囿于主机游戏开发成本提高、用户增长变缓等现状,

立足主机赛道的海外厂商如微软、索尼等,近年来逐步推动主机端独占游戏向端游转化。此前,索尼发布计划称,到2025年度,面向智能手机等移动设备和个人电脑的游戏占新游戏作品的比例将达到一半。

相较海外厂商从主机端向PC端的转移,国内厂商在深耕多年手游市场后,也开始关注和借鉴端游开发标准和内容表现,PC端与移动端跨平台游玩产品的趋势愈加显著,手游、PC、主机等游戏的开发不再泾渭分明。诸如,《百面千相》《鸣潮》《无限暖暖》《王者荣耀:世界》等多款在研产品均声称以面向多平台为目标。

与此同时,国产游戏持续向内容化、精品化方向发展,在Steam平台大显身手,为端游市场带来了新的增量。近两三年,涌现出《永劫无间》《鬼谷八荒》《戴森球计划》《暖雪》《沙石镇时光》等一批高销量产品。以2022年1月发行的《暖雪》为例,其端游正式版在发售首周便登上了Steam销量周榜TOP 10,并于当年的12月登陆手游平台,迅速在TapTap、B站等多个平台攀升至热门游戏榜单前列。

而在游戏出海的行业大势下,多端并举推出游戏内容也成为国内厂商的增收利器。有业内人士指出,当前海外游戏来自移动端、主机端和PC端的收入分别占到44%、37%和18%。相较于竞争激烈的手游市场,PC游戏和主机游戏市场的上升空间相对较大,目前PC游戏买量的投资回报率甚至超过手游。在游戏出海时,手游厂商采取“PC版本+手游”的方式,将会给整体收入带来5%-15%的增长。

可以肯定的是,厂商将PC、主机游戏的高质量标准应用到手游领域,符合行业追求的“游戏精品化”目标。而如何摆脱过往的走量、换皮等赚快钱“玩法”,转变为多样化精品内容驱动将是厂商的一道长期考题。

一周游闻

Steam周销量排行榜: 《霍格沃茨之遗》占据第二



新快报讯 本周Steam如期公布了上周(1月9日至1月15日)的游戏销量排行榜。本期的排行榜Valve开发的便携式掌上游戏机Steam Deck继续稳居榜首,完成九连冠,《霍格沃茨之遗》占据第二,《使命召唤19》第三。

随着发售日的临近,《霍格沃茨之遗》的预售销量也开始增长,本期排行榜位居第二名。《霍格沃茨之遗》是一款基于《哈利·波特》系列书籍设定的开放世界动作角色扮演游戏。在旅程中,玩家将造访那些熟悉的和陌生的地点,发现奇妙的野兽,自定义你的角色并制造魔药,掌握施放咒语的技巧,升级天赋并成为你所向往的巫师。

《使命召唤19:现代战争2》的促销虽然结束了,不过依旧位居排行榜之内,本期排行榜位居第三名。《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。

《方块方舟》春节版本上线



新快报讯 随着春节临近,《方块方舟》近日也推出了一年一度的春节版本,新增增强BOSS“新年年兽”,带来激烈而有趣的挑战,更有精美时装与年味满满的道具、菜肴等待《方块方舟》的冒险者们赢取。

与《方块方舟》春节时随处可见的年兽不同,此次春节版本中,玩家挑战的“新年年兽”BOSS拥有更加拉风的外表与更加强大的实力。新年年兽的体型比普通年兽大很多,实力远超一般年兽,拥有使敌人陷入恐惧、着火、减速、虚弱等负面状态的能力,并且在自身生命值降低时会依次激活“燃烧”和“永夜”状态,燃烧状态下,攻击伤害增加,永夜状态下,攻击伤害增加,受到的伤害减少。还有技能“祈福之舞”,使BOSS获得可以反弹伤害的“年之力”状态。

如此强大的生物却有一个弱点,那便是传统的中国龙灯。玩家可以通过举起龙灯,首尾相连开启龙灯台挑战新年年兽BOSS,持有龙灯的玩家在战斗中可以免疫大部分负面状态,并更好地抵御年兽BOSS造成的伤害。



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