



# 超15款二次元产品获批， IP续作占据市场未来主导

距离2023年首批进口网络游戏版号发放仅3天,3月份的国产网络游戏审批信息接踵而至。前后脚两批游戏版号中,一批业内关注度较高的二次元产品扎堆获批,一定程度上打消了市场对该题材难过审的顾虑。而经历了2022年大批老产品相继停服、在研项目或冻结或解散、新品整体后劲不足等,今年的二次元新品能否为市场带来新机遇,引发行业持续观望。

■新快报记者 梁茹欣

## 二次元题材“过审难”被打破

在业内看来,此次两批版号包含多款不同题材、不同国家研发的游戏,意味着审核边际放宽,即审核的重点渐渐聚焦在游戏产品本身。其中,曾经被市场认为“过审难”的二次元游戏占据了不小的篇幅。

据不完全统计,本次两批获批游戏,超过15款游戏为二次元产品,且不乏行业重点产品。诸如,哔哩哔哩游戏的《闪耀!优俊少女》、悠星网络的《蔚蓝档案》、创梦天地的《卡拉比丘》、散爆网络的《少女前线2:追放》、叠纸游戏的《恋与深空》和《逆光潜入》、朝夕光年的《雷索纳斯》、深蓝互动的《重返未来:1999》等。

从版号获批数量来看,今年以来每月获批数量均稳定在85款以上,1-3月分别获批88款、87款、86款,加上此前公布的27款进口网络游戏版号,今年前3个月,共计288款国产和进口网络游戏获得版号。

版号常态化发放和数量稳定增多等积极信号的释放,都让市场看到行业回暖的可能。中原证券分析指出,3月进口游戏版号27款的发放数量相比2022年全年44款有所减少,但考虑此次进口版号发放时间较早,不排除年内仍有进口游戏版号发放的可能。在国产游戏版号方面,3月版号发放86款,自今年1月以后每批次发放数量维持在85款以上,版号发放常态化趋势明显。在过去已获得版号的过审产品中,仍有《崩坏:星穹铁道》《蔚蓝档案》《逆水寒》《宝可梦大集结》《白夜极光》等多个重量级产品还未上线,预计2023年及以后国内游戏市场将迎来产品大年。

当下,前述二次元产品已陆续加快上线步伐。游戏厂商米哈游旗下新作《崩坏:星穹铁道》已

官宣将于4月底公测。该作以“科幻题材+回合制RPG(角色扮演游戏)”为主要卖点,目前游戏全平台预约人数超过1000万。腾讯此前在海外推出的二次元产品《白夜极光》,其国服版近日也开启了测试招募。

## 新游增多并非“包治百病”

然而,当版号和政策等限制因素逐步减弱时,国内的游戏市场仍难掩低迷态势。第三方游戏研究机构伽马数据最新发布的《2023年2月游戏产业报告》显示,2023年2月,中国游戏市场规模为216.09亿元,环比下降10.16%,同比下降22.72%。其中,中国移动游戏市场实际销售收入为154.86亿元,环比下降12.11%,同比下降28.40%。

对于市场收入下降原因,上述机构给出的解释是,“整体受春节假期结束,春节活动热度衰退以及二月天数较少等因素影响,本月市场规模缩减。”另外,2月停运产品数量为近5个月最多,普遍涉及代理协议到期及运营策略调整;并且2月进入过iOS日畅销榜TOP200的新游共5款,为近两年最低。

拉长时间线来看,过去一年里,二次元游戏同样经历了大批老产品相继停服、在研项目或冻结或解散、新品整体后劲不足等诸多挑战。特别是,去年在国内上线并月流水过亿的二次元游戏屈指可数,仅有《深空之眼》《无期迷途》等,整体市场呈现出个别老产品领衔维稳,新品冲击一线不足的特点。

在可预计的未来,大批二次元新品上线能否对现有固化的格局产生冲击,一扫颓势?“预计成绩比较好的新品,大概率还是《少女前线2:追放》《恋与深空》等IP续作,目前来看其他新品用户规模和长线能力都会比较有限。”易观文化消费行业资深顾问廖旭华向新快报记者分析,目前的新品仍难以撼动头部产品地位。“二次元市场对于

新品的尝试意愿是最强烈的,但是留存很难,主要是公测品质和内容更新的问题。新品需要尽可能地打磨好公测版本的内容,并且准备好更新计划,在公测留存达到预期之后,迅速跟进内容更新。这对于游戏公司而言,有着非常高的风险性和挑战性。”

## 二次元游戏走向何方?

相较其他细分品类,二次元游戏向来有着美术、音乐等方面的行业制作天花板之称。随着市场竞争日趋激烈,游戏制作的要求和标准一再被抬高,也无形中拔高这类型产品的竞争门槛。面对现状,国内企业纷纷改变转变策略,有的继续“留守”本土市场,还有更多的则陆续转向海外寻求新市场。

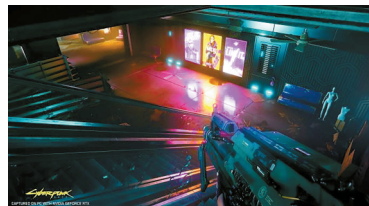
廖旭华指出,此次版号下发能为国内二次元游戏带来有效增加新品供给,可以起到市场提振作用。但是对于以海外为主的行业立项逻辑来说,并没有太大改变,国内市场的主流趋势依旧以头部企业和IP为主导。“IP续作将会是市场的主导,头部厂商的IP产品所积累的用户品牌和内容资产能够大幅降低研发风险。同时也会有更多的新工作室从玩法和风格方面入手,通过创新甚至‘魔性’去寻找异军突起的机会,至于新品能否顺利崛起,则要看运气成分,而国内市场较难有这样的创新试错机会。”

不过,也有行业人士抱有乐观态度,认为随着虚拟现实、感知交互、游戏引擎、动作捕捉等网络游戏底层技术创新突破,以及随之带来的降本增效、游戏质量和效率的有效提升,将为行业提供更多的新品试错的机会,企业得以找到更多符合当前行业现状的正确答案。而可以肯定的是,游戏企业的自研迭代能力、相关的技术储备、对各种工具的熟练运用程度等,都将是他们在未来市场竞争的核心部分。



## 一周游闻

### 《赛博朋克2077》 超速光追模式4月11日发布



新快报讯 近日 CDPR 在 GDC 2023 上宣布,4月11日将正式发布备受期待的《赛博朋克2077》超速光追模式(RTX Path Tracing Overdrive Mode),该模式将使用英伟达最新 DLSS 技术——DLSS 3。

英伟达 RTX 直接光照(RTXDI)为每个霓虹灯、路灯、汽车前灯、LED 广告牌和电视提供精确的光追照明和阴影,为洗浴用品、墙壁、过往车辆和行人提供精确的彩色光照;光追的间接光照和反射现在能反射多次,由此获得更准确,真实和身临其境的全局光照,反射和自反射;光线追踪反射现在以全分辨率渲染,进一步提高质量;改进的,更多基于物理的照明,消除了对任何其他光遮蔽技术的需求。

据悉,超速光追模式旨在增强光线追踪反射、全局光照和阴影。并利用 Ada Lovelace 架构的着色器执行重排序功能,优化 GPU 工作负载,实现更有效的路径追踪照明。

### 《战争之人2》 宣告首次多人测试



新快报讯 近日,游戏公司 Best Way 和 Fulcrum Publishing 宣告即时策略游戏《战争之人2(Men of War II)》进行测试。该游戏将于今年晚些时候发售,但现在它的 Steam 列表上线一个“请求访问”按钮,可以让玩家继续进行测试。

本次的多人技术测试是《战争之人2》首次公开体验。测试版包括四种多人模式(其中,完整版将有七种)和五种不同的地图,此外还有一套9个单人教程任务,将玩家从基础游戏带到高级游戏机制和系统。

玩家可以从整个游戏的300多个部队中选择80多个部队。每个营都有自己的游戏风格和独特的战略机会,这使得玩家很容易上手,但很难掌握。此外,整个游戏将以个人营定制和额外的单位解锁为特色,通过游戏进程,扩大了玩家在战场上的控制水平。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会

