

《白夜极光》上线表现不温不火

二次元游戏何去何从?

6月13日《白夜极光》国服正式上线,又有一款游戏加入2023年的二次元产品大战候选名单里。但《白夜极光》在App Store免费榜榜首停留了两天之后就迅速陨落,跌出畅销榜50名开外。

从畅销榜成绩看,《白夜极光》并没有表现出今年其他二次元新品的开服吸金能力。这一现象与游戏的宣发策略有关,但更重要的原因可能是市场环境变了,玩家变了。未来的二次元游戏,想靠2D美术一招鲜做爆款,只怕是越来越难了。

■新快报记者 陈学东

二次元新品流水不温不火

二次元概念源于日语的“二次元”,即“二维”,早期的日本动画、游戏作品都是以二维图像构成的,其画面是一个平面,所以也被称为“二次元世界”,简称“二次元”。

随着二次元文化的逐渐发展,玩家对于美好的憧憬与向往逐渐成为二次元更为具象的表达方式。从这个角度来看,二次元概念完美地契合了游戏的属性。

《白夜极光》其实不算新游戏。游戏2021年已经在海外上线,立项时间自然更早。美术、玩法都是明牌,优点与缺点一目了然。

游戏的最大卖点是高规格的美术与音乐。美术上游戏砸钱召集国内多位知名画师绘制原画,还为每位角色绘制动态立绘,表现力拉满。音乐上游戏也是找到多位知名制作为游戏谱曲,不同地区、不同章节都有不同的音乐演出。

但如今的玩家,要求的是主线剧情全程配音,而且要多国配音自由选择。类似《白夜极光》这样只有简单的战斗语音或互动语音的游戏已经不能满足玩家了。

此外,《白夜极光》的连线战斗玩法有着纯粹的手游基因,往上可以追溯到《智龙迷城》《怪物迷宫》等日式手游。这样的玩法适合手机平台,但趣味度有上限,放到如今借鉴PC/主机游戏的二次元手游中,就显得不够有趣。

除了《白夜极光》,今年已经上线的知名二次元游戏还有这些:《崩坏:星穹铁道》是米哈游自《原神》以来又一款二次元游戏力作;《重返未来1999》凭借着神秘学、英语配音和华丽的美术聚拢了不少玩家,并为此苦等两年;《二之国:交错世界》《闪耀!优俊少女》和《蔚蓝档案》这些已经在海外市场验证过自己的作品更不必多说。

然而,和这番热闹景象相对应的是,今年已经上线的二次元游戏,流水成绩远不如外界的预期。《重返未来

1999》雷声大雨点小,还因为课金机制和内容诚意问题遭遇了舆论危机。《白夜极光》在App Store免费榜榜首停留了两天之后就迅速陨落,跌出畅销榜50名开外。

大量二次元项目组面临寒冬

2019年,《原神》和《明日方舟》的横空出世,直接改变了当时的二次元游戏市场格局,三点变化让中国二次元游戏从1.0时代进入2.0时代。

首先,《原神》所引发的破圈效应是之前的二次元游戏所无法相提并论的。《原神》的出现意味着一款二次元游戏依靠游戏自身素质也能吸引非二次元受众来游玩。

其次,《原神》和《明日方舟》在玩法上相较以往的二次元游戏实现了创新。《原神》引入的开放世界和《明日方舟》的塔防玩法,无一不再告诉后来的游戏厂商们,二次元游戏并非只有卡牌和RPG两种范式,新的尝试能够给二次元玩家群体带来新鲜血液。

最后,《明日方舟》在美术层面做出的突破颠覆了二次元受众对于游戏固有画风的认知,无限靠近日式画风不再是厂商唯一的选择。

破圈效应、玩法创新和美术突破,这三点改变让二次元游戏受众群体的数量级迅速提升。2019年之后,二次元游戏形成了一条真正的游戏赛道。制作二次元游戏的公司也开始逐渐变多,玩家今天看到的许多游戏项目,缘起可能就是2019年。

随着今年版号发放逐渐回归稳定,二次元赛道也立即拥挤起来,并且竞争异常激烈。然而在激烈的战况下,赢家似乎只有那么几个,而且更惨烈的厮杀还在后面。二次元新品流水成绩不温不火,大量二次元项目组也纷纷面临寒冬。

据GameLook相关报道显示,《霓虹序列》开发商心源工作室裁员不到230人,工作室规模缩小至原来的一半。同时还有网传消息,叠纸的《逆光潜入》已经被内部降级。虽然项目没有被砍,但裁员是无法避免的。

5月真正引发二次元游戏领域震

动的,则是《鸣潮》的开发商库洛游戏进行大规模裁员。根据《游戏新知》的说法,《鸣潮》项目组直接缩编了20%,裁掉了100余人。尚未入职的员工和应届生是本次裁员的重灾区。值得一提的是,《鸣潮》和《逆光潜入》都拿到了版号。《霓虹序列》虽然没有版号,但已经在Steam平台开始了EA测试,上线是迟早的事情。

旧时代终结,二次元游戏何去何从?

在《明日方舟》上线的2019年,高规格2D美术足以助力一款二次元游戏成为爆款。但《白夜极光》国服的上线或许预示着,这样的时代正在走向结束。

新品想要突破,要么像米哈游那样拿出成熟的3D技术实力,要么像《重返未来:1999》那样准备好巨大的买量预算来一场豪赌。

在业界看来,《原神》的横空出世如同二次元游戏领域的重磅炸弹,巨大的研发投入为玩家带来了与此前二次元游戏不同的游玩体验,多种因素结合之下,《原神》这款二次元游戏产生了破圈的效果。

如何开发出玩家需要的内容型游戏,是摆在所有厂商面前的一道难题。二次元游戏赛道在《原神》这样划时代的产品重塑之下,玩家的要求水涨船高,厂商摸不清新世代二次元游戏开发规律的前提下,极有可能出现流水疲软,甚至不得不砍掉项目的局面。

有业内人士表示,二次元游戏赛道会进一步分化,头部和中腰部产品的差距或将进一步拉大。想要加入头部产品竞争的门槛将进一步提高,而中小团队或许将回到曾经日式二次元游戏的制作模式:低成本、小制作,以独立游戏与同人作品为依托伺机而动。

这样的回流对整个二次元游戏市场来说,倒不一定是坏事。如果认可未来的游戏是走向内容与题材争夺,那么大量中小团队的存在就是十分必要的。它们的存在是整个二次元游戏的内容库与创意库,能大大降低试错成本,沉淀出好的内容。当新王浮出水面时,也将是市场再次洗牌时。



周游闻

《地球防卫军6》
将于6月29日发售

新快报讯 近日,发行商D3 Publisher宣布,PS4/PS5游戏《地球防卫军6(Earth Defense Force 6)》第二弹大型DLC内容更新“Visions of Malice”将于6月29日发售,官方同时公布了预告视频。此次DLC中玩家将进入一个虚拟空间,深入危机直面“最后”的挑战。

据悉,《地球防卫军6》承接前作,支持在线合作游玩,收录了历代最多的任务数和武器、兵器种类。所有任务最多可以支持4人联机合作。另外也可以通过分屏进行本地合作游戏。操纵4个兵种,与全国的现实EDF队员共同战斗。

该作第二弹大型DLC名称为“Visions of Malice”,据官方公布信息,“Malice”是EDF最新开发的AI(人格为女性)。“Visions of Malice”中,Malice收集了庞大的战斗数据,以现实的战斗为基础创造出了以虚拟空间为舞台的战斗模拟装置,进行为了不死亡、安心安全的培养更强的战士的训练。本次DLC玩家将面对超过30项全新任务,挑战高难度可以得到100多种全新武器。

《阿凡达:潘多拉边境》
公布预告与实机演示

新快报讯 6月25日,育碧官方公布“阿凡达”世界首部开放世界游戏《阿凡达:潘多拉边境》的剧情预告及实机演示,本作预计于12月7日正式发售,登陆PlayStation 5、Xbox Series、PC(育碧商店)和Luna平台。目前游戏已在育碧商城开启预购。

《阿凡达:潘多拉边境》是由育碧工作室“Massive Entertainment”与Lightstorm Entertainment及迪士尼合作开发的第一人称动作冒险游戏,故事背景设定在潘多拉西部边境。在这个全新的独立故事中,玩家将扮演一名纳美族人,踏上穿越西部边境的旅程,领略潘多拉从未示人的一面。这个生动的世界居住着独特的生物和全新的角色,玩家可以进行探索,与之互动,也可以与威胁着这里的RDA军队战斗,击退他们。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会