



市场规模同比增长300% 小游戏成行业竞争胜负手

经历了过去一年游戏产业的整体回暖,游戏上市公司在2023年的业绩表现,虽然“有人欢喜有人愁”,但整体增收,趋于稳定。根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2023年中国游戏产业报告》,2023年国内游戏市场实际销售收入达到3029.64亿元,同比增长13.95%,用户规模达到6.68亿人,同比增长0.61%。

在2023年游戏上市公司的财报当中,小游戏与AI技术被提及的比重大幅上升,已成为目前游戏厂商竞争的胜负手。随着科技的飞速进步和消费者娱乐需求的多样化,小游戏与AI技术正在引领国内游戏市场经历一场新的变革。

■新快报记者 陈学东

小游戏成为业务增长重要引擎

为了熬过此前游戏市场寒冷期,越来越多的厂商把希望放在了“开源”上。这或许也导致了小游戏市场在2023年迎来了300%的增长。《2024游戏趋势报告》显示,近两年在平台的大力推广与开发者的积极参与下,小游戏市场规模快速扩张,2023年小游戏市场规模可达200亿元,同比增长300%。自2022年起,随着中重度小游戏的兴起,内购付费的占比提升,并迅速带动了小游戏市场规模增长。

随着越来越多的厂商看中了这个不可多得的增量市场,小游戏成为了这一年上市公司财报的热门话题。多家上市游戏公司的财报显示,小游戏已成为其业务增长的重要引擎。以IGG为例,该公司在财报中透露,其小游戏业务收入在2023年实现了显著增长。通过推出多款具有创新玩法和高度互动性的小游戏产品,IGG成功

吸引了大量年轻用户的关注。

已有成熟经验的三七互娱,《叫我大掌柜》《寻道大千》《灵魂序章》等都是玩家耳熟能详的爆款小游戏。随着《小小蚁国》的App+小游戏双端发行取得良好效果,公司接下来储备的40多款自研及代理手游产品中,“较多产品均会通过小程序与App双端发行”。公司正尝试将小游戏市场获得的心得与优势进一步扩大。

北纬科技在去年新组建了小游戏发行业务线,试水了《军临旗下》《飞翔之光》等产品,今年打算进一步扩充业务线,补足小游戏研发能力。恺英网络的《仙剑奇侠传:新的开始》首次尝试优先在小游戏平台发行,现在能稳定在畅销榜前列。“公司还储备有丰富的小游戏产品,将陆续上线”。掌趣科技视《大圣顶住》为其在小游戏赛道布局取得的初步成效,未来也将有更多小游戏产品上线。

小游戏不仅为用户获取提供了新途径,还在盈利模式上进行了创新。如巨人网络,其在小游戏领域的表现引人瞩目,其征途IP手游《原始征途》上线后首月流水破3亿元,全年实现流水超过15亿元。这一成绩的取得,除了得益于游戏品质外,更重要的是其在小游戏领域找到了新的盈利模式。

中手游的小游戏业务在去年带来了超6亿元的收入,公司在今年还打算推出超过10款小游戏。星辉游戏的小游戏产品在去年陆续落地,仅《冒险归来》就带来了400万的用户增量,接下来还会再推出多款小游戏。

此外,名臣健康也表示旗下已有《几何王国》《豌豆大作战》等在畅销榜排名靠前的小游戏产品,并有新的小游戏项目在研。游莱互动早先已建立了跨端业务、搭建了自己的H5游戏平台,去年一口气推出了18款H5游戏。

App游戏加速小游戏化

小游戏作为游戏行业的新兴领域,以其轻量化、高黏性和社交性强的特点,吸引了大量的关注和喜爱。QuestMobile近期发布的《2024手机游戏行业洞察报告》显示,小游戏市场迅速增长,微信小游戏活跃用户达到7.5亿,同比增长超20%,高于App手游。

在2023年“异军突起”的小游戏赛道,众多游戏厂商也纷纷押注,试图借助小游戏的便捷性和轻量化,在存量竞争中打开新市场增长空间。

巨人网络首先以“征途”IP试水,《王者征途》等三款小游戏已经陆续进入测试流程,目前效果不错。公司提到,小游戏为“征

途”IP贡献了增量的用户,并呈现出年轻化、轻度化的特点,这“对征途IP的品牌扩圈、用户积累大有益处……有机会完成小游戏端到App端的漏斗式的转化”。

与之相似的还有蓝港互动和盛天网络。前者正从《闹闹天宫2》开始将已有的App游戏逐渐小游戏化,规模化的移植开发工作会在今年展开;后者打算在今年推出自研自发的《零域幻想》小游戏版本,以此开拓小游戏赛道的布局。

也有公司干脆成立完整的新业务线。富春股份“将小游戏研运一体作为后续的业绩增量的来源之一”,目前已完成若干个小游戏团队的组建。飞鱼科技去年已建立了5支H5游戏团队。

游族网络在这方面没有多言,但它本次披露的17款储备产品中,有6

款都是小游戏。完美世界、友谊时光、第七大道、凯撒文化、博瑞传播也都笼统地表达了已有多个小游戏项目即将面市,或者已经在研。

吃到了最大红利的还要数手握平台的腾讯。其本期财报称“小游戏的总流水增长超过50%,已成为中国领先的休闲游戏平台”。随着资源更雄厚的中腰部厂商接连入局,估计小游戏赛道今年还会越来越卷。

但同时,随着小游戏的持续火热,赛道也快速陷入到内卷化的局面之中,部分公司对小游戏持审慎态度。在2023年第三季度业绩说明会上,吉比特董事长、总经理卢竑岩曾提到:“小程序游戏2023年有个很明显的红利期,2024年就不好说了,竞争大概率会变得更加激烈,但仍然会有优秀的产品出现。”

周游闻

《漫游者:命运碎片》
预计跳票至9月13日



新快报讯 5月11日,VR时间旅行冒险游戏《漫游者》的重制版——《漫游者:命运碎片》,遗憾地宣布跳票至9月13日发售。开发者表示,他们希望能够为玩家呈现最优质、最精致的游戏体验,因此需要投入几个月的时间进行打磨。

《漫游者:命运碎片》作为原版《漫游者》的重制版,继承了原作广受好评的VR时间旅行冒险元素,并加入了全新的内容和玩法。玩家无需任何护照,就能穿越时空,探索已经消逝在历史长河中的时代和事件。在这场冒险中,你可能会成为一个勇敢的探险家,也可能会成为改变历史进程的关键人物。

游戏中,你将有机会探索众多丰富多彩的世界,体验心跳加速的动作场面,挑战难以解开的谜题,并通过自己的选择影响过去和未来的走向。此外,《漫游者:命运碎片》中还可以游泳、跳跃、蹲伏、攀爬、滑索滑行、摆荡等,让玩家能够以更加真实的方式穿越时空,感受冒险的乐趣。

《精英危险》因卖现金船 引大量Steam差评



新快报讯 《星际公民》这款太空模拟游戏曾因高价销售现金虚拟宇宙飞船而被诟病,被戏称为“卖船神教”和“船销”。与它常被拿来作对比的《精英危险》也是一款太空模拟游戏,其拥有更为完整的内容和游玩方式。然而,最近这款游戏似乎也走上了“船销”之路,在Steam上遭遇了众多差评。

在这款有着近10年历史的银河系模拟游戏中,新增加了一艘名为“Python Mk II”的新飞船,但它仅对花费高级货币“ARX”的人开放。虽然玩家也可以在游戏中赚取这种货币,然而每周每人只能获得400ARX,而这艘船的价格却高达16250ARX。显然,仅仅依靠游戏中赚取这种货币用于购买新飞船是非常难的。

有玩家在一篇差评中这样写道:“他们变成了花钱买赢(Pay to Win)了!游戏的核心就是赚钱、探索美丽的星系并购买新飞船。这有什么问题呢?现在,你却可以直接跳过为飞船赚钱的工作,只需花真金白银购买预制飞船就能做任何想做的事情。”这显然违背了游戏最初的设计理念。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会

加入我们一起玩