

Steam2024 游戏好评率排名 Top10



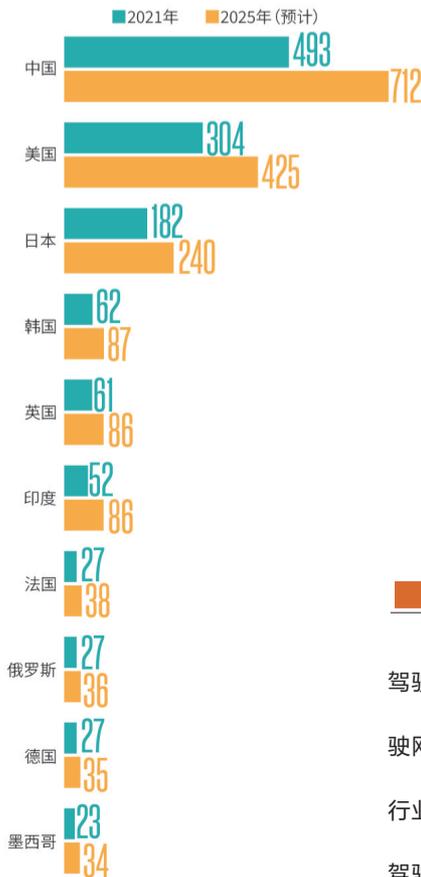
游戏史上赚钱 Top10

(单位:亿美元)



2021 ~ 2025 全球游戏市场 Top10

(单位:亿美元)



数据来源

艾媒咨询《2024-2025年中国无人驾驶市场行业研究报告》
第一财经&DT研究院《2024 无人驾驶网约车乘坐意愿调查报告》
36氪研究院《2023年中国自动驾驶行业研究报告》
前瞻产业研究院《2024年中国无人驾驶汽车行业全景图谱》《2024-2029年

中国无人驾驶汽车(自动驾驶汽车)行业发展前景预测与投资战略规划分析报告》
《2024-2029年中国智能汽车行业市场前景与投资战略规划分析报告》
千讯咨询《中国无人驾驶产业发展前景展望报告(2024)》
共研产业研究院
新战略低速无人驾驶产业研究所

《2021-2025中国低速无人驾驶产业发展研究报告》
天风证券
民生证券
国海证券
车主之家

(请点击“数据”频道)



C 为什么制作团队这么大?

一般来说,3A游戏的制作团队都在100人以上。“游戏科学”在创立之初只有30人,但随着《黑神话:悟空》的成熟,“游戏科学”团队也不断扩大,截至2022年底,“游戏科学”已经有110人了。

因为《黑神话:悟空》是游戏科学的拳头项目,几乎可以说,游戏科学的每个人都是《黑神话:悟空》制作团队中的一员。

至于团队中的人员具体做什么,参考上一段内容就能明白。会有一个巨大的美术团队做动作设计,还会有一个巨大的编程团队进行程序编写,还会有人专门负责音频效果。另外,《黑神话:悟空》里面的很多景观都是真实的,也就是说还会有人专门去各地进行实景拍摄,然后再把拍摄到的画面逐一解

析然后导入游戏。

不过,一百多人的团队在3A游戏界并不算特别大的。据报道,《塞尔达传说·旷野之息》的制作团队至少有300人,而《使命召唤》的制作团队由500人组成,《赛博朋克2077》的制作团队则有800人之多,《荒野大镖客2》的制作团队达到了惊人的3700多人。

事实上,在电子游戏问世之初,游戏的制作团队还不需要这么大。比如《吃豆人》的制作团队才9人,《俄罗斯方块》的制作团队也才24人。然而,随着时间的推移,游戏制作团队就像是军备竞赛一样疯狂扩张。特别是在电脑和游戏机全面普及之后,游戏制作团队的人手也就越来越多,制作一款大型游戏,其难度已经不亚于拍一部电影大片。

D 为什么研发成本这么高?

据统计,3A游戏的研发成本,基本上没有低于5000万美元(约合人民币3.5亿元)的,低于3000万美元,基本上做不出3A游戏,或者只能算入门级3A。

研发成本最高的游戏是哪个?答案就是制作团队超过3700人的《荒野大镖客2》,整个研发成本高达5.51亿美元(约合人民币40亿元),而这款游戏的研发时间一共用了8年——2010年就立项,2018年才发行。

研发成本为什么这么高?其实和上述两个原因基本就是挂钩闭环的。研发时间长,成本必然推高;研发团队大,人吃马喂的开销就不可能低。因此,3A游戏的基础就是重资本,没有资本支撑,3A游戏无论如何都做不下去。

此前,“游戏科学”创始人冯骥在接受对外采访时曾透露,《黑神话:悟空》的玩家每小时体验的开发成本为1500万元至2000万元,团队

预估整体游戏时长将达到15个小时以上,而实际研发时长是这个时间的1.5倍以上。若以此为基准,研发成本至少需要4亿元。在游戏的宣发方面,“游戏科学”大概又花了1亿元。不过,考虑到游戏上线不到4天就卖了超过1000万套,《黑神话:悟空》的销售额已经达到30亿元。

当然,高成本、高质量、高体量并不一定代表着高回报。比如THQ开发制作的《黑道圣徒》《英雄连》《潜行者》《国土防线》《地铁》等作品都有着非常高的评价,销量也不算太差,但依然入不敷出最后是惨淡破产,着实让人唏嘘。

正因为做完能否赚钱还要打上问号,所以往往只有类似任天堂这样的游戏大厂才会愿意制作3A游戏。由此看来,3A这个概念有利有弊,但重要的是,3A至少帮你刷走了一部分游戏品质十分恶劣的游戏。

●延伸

游戏产业有多火 电影+音乐才到它的一半

目前,全球游戏产业的规模超过2400亿美元,这几乎相当于当下的电影产业规模(1000亿美元)和音乐产业(260亿美元)之和的两倍。同时,游戏产业的规模还在以每年超10%的速度持续增长。

全球市值最高的10个科技公司中,其中的7个——苹果、微软、谷歌、亚马逊、英伟达、元数据(Metadata)、腾讯都与游戏密切相关,而且这几年还一直在加

速布局游戏产业。

在全球前10大电子游戏市场中,有四个亚洲国家——中、日、韩、印。其中,中国是最大的电子游戏市场,其2021年营收就达到了493亿美元,预计到2025年底,中国游戏的市场有望增至712亿美元,这远远领先于排名第二的美国。

目前,手机游戏正占据电子游戏的大部分收益,大约占比七成。这一比例

在中国与墨西哥甚至更高,分别为84%以及74%。问题在于,如今的手机游戏市场鱼龙混杂,很多游戏厂商都把“氪金”作为游戏的内核,这导致很多游戏的质量都很差。如何让游戏厂商制作出更精良且有内涵的游戏作品,不仅需要游戏行业的管理者加强管制,社会也需要对游戏有一个正确的认识。只有这样,游戏产业才能更好的发展下去。