



玩法融合成关键点

小游戏海外疯狂吸金

游戏行业变得越来越难,但小游戏还有机会。

2024年的小游戏市场依旧火热。传统买量大厂不断冲击小游戏畅销榜;没落多时的老牌厂商All in小游戏后,迎来了事业的第二春;一些寂寂无名的公司也靠着小游戏一战成名。而在大家未曾留意的角落,其实还有一些在生死线边缘挣扎的小团队,已经悄悄靠着小游戏实现翻身。

再把视角投到海外,过去中轻度领域几乎都被King、Voodoo、SayGames、Playrix这些超休闲大厂所统治,中国厂商毫无招架之力。直到点点互动、三七互娱、柠檬微趣等凭借品类融合逐一拿下各大市场,而现在,小游戏出海又给了中国厂商更大的想象空间——抵达浪潮之巅甚至是超越前人攀上新的高峰,不再那么遥不可及。

■新快报记者 陈学东

小游戏海外疯狂吸金

小游戏是以小程序为载体的新游戏产品形态,具备无需下载、即点即玩、体验轻便等特点,近年来风头正劲。中国音像与数字出版协会发布的《2024年1-6月中国游戏产业报告》显示,2024年上半年,小游戏收入166.03亿元,同比增长60.5%。其中内购产生的实销收入90.98亿元,同比增长81.56%;广告变现收入75.05亿元,同比增长40.75%。

放长时间线来看,近年来冒头的游戏创业公司几乎都不是走玩法大赛道的选手,而是小游戏选手;爆款数量也是大赛道产品的N倍,每隔一两个月就有爆款出现。从《冒险大作战》《寻道大千》等大陆小游戏化身APP在海外疯狂吸金,到以《无尽冬日》为代表的出海APP反攻国内小游戏市场并获得成功,再到寒霜like《三国:冰河时代》成为新晋小游戏爆款……

10月微信小游戏畅销榜前十名依次是:点点互动《无尽冬日》、大梦龙途《向僵尸开炮》、4399《主宰世界》、三七互娱《寻道大千》、乐享元游《青云诀之伏魔》、三七互娱《时光杂货店》、疯狂游戏《咸鱼之王》、波克城市《跃动小子》、双盟网络《三国:冰河时代》和九九互动《百炼英雄》。

从现阶段营收表现最为出色的几款出海产品来看,它们身上也确实存在类似的“共性”。以点点互动《无尽冬日》和北京元趣旗下的《Last War》为例。据SensorTower显示,前者截至今年9月已经累计在全球市场斩获了13亿美元(约合人民币92亿元)营收,后者则在上周成功登顶美国iOS畅销榜,

月流水预估超过1.14亿美元(约合人民币8.1亿元),吸金能力相当夸张。

尽管游戏题材选择的细分方向存在差异,但在获客方式上,这两款SLG产品沿用的思路却大致相同——将SLG与轻度玩法进行品类融合的同时,再通过突出休闲印象且在全球市场普遍流行的3D卡通画风对游戏画面及投放素材进行包装,最终达到吃进大量泛用户,扩大受众面的效果。

玩法融合最有可能突围

目前看来,玩法融合依旧是小游戏最有可能突围的路径之一。结合畅销榜不难看出,放置、Roguelike、模拟经营、合成、开箱等是玩法融合的首选。而在题材上,三国、仙侠、武侠等传统中重度游戏盘量大,另外把已有玩法结合创意题材也有机会突围。出海厂商可以参考这些爆款的题材和玩法,结合不同市场的用户偏好,定制化地开发和推广相关产品。

像柠檬微趣的两款合成手游《Gossip Harbur》和《Seaside Escape》,就是从欧美市场大热品类中“活学活用”的案例之一。光看产品本身的美式卡通画风,以及“合成+模拟经营”这套经典组合,很多人可能会第一时间将其与《梦幻花园》《庄园合合》等欧美爆款进行归类,而非意识到它们实际上出自国内厂商之手。截至目前,《Gossip Harbur》和《Seaside Escape》已经保持了超过一年的稳定增长,月流水预估共计达到3200万美元。这也让《宾果消消消》后一度产品青黄不接的柠檬微趣,得以稳坐国内手游发行商收入TOP10行列。

除了偏主流的3D卡通和美式漫画之外,过去一两年里,国内厂商也拿出了另外一些针对“全球化审美”的解

法,并且与核心玩法进行了有效融合,通过制造“新鲜感”或“高级感”来吸引海内外玩家。譬如莉莉丝在《剑与远征:启程》中就采用了西式绘本画风+可探索大世界的新组合,《原神》等国产二游也会频繁推出多国文化原型角色,以贴合各个市场的玩家需求。

“全球化立项”成为泛用公式

至于题材方面,以往一些海外市场受众可观,但国内厂商涉足不深的领域,也出现了更多的人局者。以科幻机甲为例,西山居的《解限机》有望在明年正式亮相,8月份开测后Steam愿望单人数突破百万;吉比特年初发行的《重装前哨》尽管开局遭遇“滑铁卢”,Steam评价数量经过一轮口碑回暖后也超过了1万条,其中不乏大量非中文评论;成都游戏河研发的《钢铁指挥官》还被P社(Paradox)相中签下代理发行,目前预估销量近30万份,好评率也达到了84%。

整体来看,在画面、题材审美上与目标市场潮流相互对齐,再以高规格的投入及立项标准来拉开差距,无疑成为了国内厂商针对“全球化立项”的一条泛用公式。当国产游戏在综合质量上越来越“卷”,对于不同地区玩家的偏好共性也理解得更为透彻,“通行世界”的产品能够不断涌现,也就不足为奇了。

“大量游戏厂商的出海加剧了市场竞争,也提高了海外玩家的口味。如果只是为了逐利而推出劣质游戏,肯定会被嫌弃。”有游戏领域业内人士表示,“反观真正在海外获得成功的游戏,无一不是对画面和玩法进行耐心打磨,并植入更多元化的内容,甚至在游戏角色配音上都会邀请当地知名的声优,自然也受到玩家追捧。”

一周游闻

《宝可梦大集结》国服11月7日上线

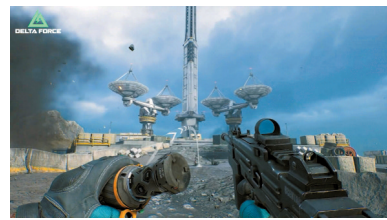


新快报讯 据腾讯官方介绍,《宝可梦大集结》国服手机端将于11月7日正式上线。这是一款类似《王者荣耀》的MOBA游戏,由天美工作室群和宝可梦公司合作研发,游戏中还原了宝可梦经典角色。本作采用完全免费的方式开放给全球玩家,并且支持跨平台联机。

玩家在游戏中将来到亿奥斯岛上进行集结对战,玩家将以5V5的形式分为两个团队进行比赛,在限制时间内比对手团队获得更多的得分则获胜。据介绍,玩家需要和队友互相协助,捕捉野生宝可梦,让宝可梦提升等级完成进化,或是击败对手宝可梦,宝可梦分为攻击型、敏捷型、平衡型、防御型和辅助型。

团战中,防御型和平衡型宝可梦适合在排前对战,攻击型宝可梦则适合远程输出伤害,敏捷型宝可梦伺机而动,把握关键时刻,辅助型宝可梦则为团队提供增益效果,配合打出漂亮的团战。

《三角洲行动》PC版12月5日公测



新快报讯 Team Jade 和发行商天美工作室集团的战术FPS游戏《三角洲行动》即将于12月5日开启PC版全球公测,现在,距离游戏正式发布还有大约一个月的时间,为了给游戏宣传造势,官方发布了一段名为“33天后进入三角洲”PC版游戏全球公测预告片,展示了游戏的玩法、画面和特色。此外,为了更好地帮助玩家在正式进入公开测试前做好准备,Team Jade将会在游戏发售前的每一周,都举办一场展示活动,详细介绍游戏的一些核心机制。

《三角洲行动》是一款战术FPS游戏,具有单人、多人与其他多种模式。这个游戏一直处于测试版本,允许玩家使用七名操作员和游戏模式,如“全面战争”“危险任务”等,并且在商店里的所有物品都已解锁。

据悉,天美工作室计划在12月5日推出的全球开放测试版是一个将长时间运行并不断更新内容的版本,这与重置进度的测试版不同。并且在全球测试版中,将添加新的操作员、新的游戏模式,并在“全面战争”与“危险任务”模式中添加新地图以及更多新游戏元素玩法,包括武器车辆等。另外,还将实施战斗通行证、武器皮肤、车辆皮肤等付费元素,并且在未来还会支持通过手柄游玩。

