



《剑心雕龙》VS《湮灭之潮》

腾讯网易发力 买断制单机游戏

《黑神话:悟空》之后,买断制单机游戏的风,终于刮到了国产游戏巨头那里。

1月3日,网易公开了旗下的首款仙侠单机游戏《剑心雕龙》,并在B站、微博等平台开设了官方账号,同时还发布了官方招聘信息,涉及游戏策划、游戏美术等岗位。与此同时,在Steam贴吧有爆料称,“腾讯首部全资3A单机买断制大作”《湮灭之潮》即将在近期官宣。虽然还未有具体信息,但有玩家发现B站上已经出现了具有蓝V认证的《湮灭之潮》官方账号。

一时之间,“是否敢于做实实在在的买断制单机游戏”似乎成了各大头部厂商不可回避的问题——《黑神话:悟空》之后,回归单机游戏真的是众望所归?

两大巨头同时发力

网易最新公开的《剑心雕龙》,是一款由网易雷火事业群旗下临安24th工作室开发、参与过多部《仙剑》知名游戏制作人张毅君(工长君)担任制作人的仙侠单机产品,旨在开拓国内与海外多平台市场,输出中国文化。

据官方介绍,《剑心雕龙》是“24th单机游戏系列之一,肩负中华文化、新IP、ARPG、仙风、侠气、多平台、叙事表现、剧情与玩法多重融合、适应不同用户的弹性买断制等探索与实践”的产品。

实际上早在2022年11月,工长君就曾在微博宣布“网易雷火-国产单机仙侠ARPG已正式立项”。而在去年10月《黑神话:悟空》引爆市场之后,玩家问及该游戏的开发状况时,工长君表示该项目“稳定进行中”。

而《湮灭之潮》由蛇夫座科技制作,是一款动作RPG单机游戏,收费方式采取纯买断制。蛇夫座科技是2021年11月10日,由腾讯天游在成都投资并成立的一家公司,腾讯占股90%。蛇夫座科技此前从未曝光过任何产品,但根据其公开的招聘信息,能合理猜测公司是在布局一款3A大制作。因为毕竟类似于“对UE5有一定的了解和应用能力,熟悉各类3A游戏,有丰富的游戏阅历和较好的分析、理解能力”等用人标准,都是当下3A项目的主流人员需求。

另外根据爆料,《湮灭之潮》的制作人是成都数字天空《Project DT》的前制作人。《Project DT》也是一款3A

气息浓郁的国产项目,但2021年发布首支PV后一直消息不多,或许《湮灭之潮》就是制作人出走后

的又一次“追梦机会”。

或是仅剩的蓝海市场

事实上,近些年市场对单机作品的关注度一直在上升,比如《影之刃零》《代号:锦衣卫》《失落之魂》《达巴:水痕之地》《昭和米国物语》等产品都已经公布了一段时间,腾讯、索尼等大公司也一直在积极寻找有潜力的单机团队,像B站也有一款由前《古剑奇谭3》团队制作的武侠开放世界游戏在研。

在国内手游市场已经过于内卷,却又难寻增量的情况下,游戏厂商其实已经开始将更多目光瞄向了其他平台。有分析指出,单机游戏市场或是目前国内游戏市场当中仅剩的蓝海市场。《2024年中国游戏产业报告》中的数据显示,目前国内游戏市场当中,唯一还保持20%以上收入增长的领域,就只有买断制单机和主机游戏领域了。其实从2014年游戏机禁令解除到2015年Steam国区开放以来,国内单机游戏市场的增长速度一直都很快,像2016年和2017年这样存在现象级买断制游戏发售的年份,增长速度甚至能够超过100%。

当前单机市场以男性用户为主,整体用户偏年轻并有较好的经济实力。可以看出,单机游戏市场一直都是存在着巨大的发展潜力的,只是一直以来都没怎么被资本的目光注视到。而随着《黑神话:悟空》的问世,想必大量资本也会涌人到单机游戏领域。吉比特董事长兼总经理卢竑岩就曾表示:“《黑神话:悟空》上线后,让我对单机市场的用户规模有了新的认知,我觉得投入可以增加一些,去支持制作人完成他的梦想。”仅从未来发展潜力的角度来看,依旧是

蓝海市场的单机游戏对比早已被大厂割据的手机游戏或是几乎只剩下存量竞争的网游或是页游,增长空间必然更大。

更利于打造品牌效应

从目前的市场看,大概只有《黑神话:悟空》那样的形态才符合玩家内心的“单机游戏”标准——但随着市面上有更多内容优质的产品落地和口碑得到发酵,市场整体的口味和对游戏商业模式的看法也可能会逐渐发生变化。但随着网易和腾讯等游戏巨头不断探索新的商业化模式,如今游戏的商业化选择正变得越来越复杂。

有业内人士表示,买断制更利于口碑营销,打造品牌效应。玩家愿意为优质的内容买单,是这么多年以来买断制游戏立足的根本。那么免费氪金游戏立足的根本又是什么?无论是网游时代的“用时间来捆绑玩家的付费欲望”,还是二游时代的“玩家愿意为他们的虚拟老公或者老婆花钱”,本质上其实都已经脱离了游戏设计本身。

做出一款被部分玩家认可的单机游戏,再逐渐扩大被认可群体的数量,最终成为一家优秀的游戏开发商。从CDPR到From Software再到拉瑞安,如今这些声名赫赫的精品游戏开发商,过去无不是如此一步一个脚印,靠着一点点积累起来的口碑,最终打造出了独属于他们自己的品牌。

2024年《黑神话:悟空》的崛起让我们看到了国内市场一种庞大的需求——对具有独特中国文化内涵的优质国产单机游戏的需求。而游戏科学之后,下一个能抓住这个机会的厂商会是谁,我们拭目以待。

一周游闻

《漫威争锋》Steam
在线人数突破64万人



新快报讯《漫威争锋》近日推出的第1赛季“永夜降临”带来了全新地图,并首次引入了《神奇四侠》的经典角色“惊奇先生”和“隐形女”。这两位英雄的亮相让战局更加多变,几乎每场比赛都能看到他们的身影,成为玩家们讨论的热点。

更新后,《漫威争锋》在Steam平台的热度再创新高。1月11日周六早晨,游戏的同时在线人数突破了64.4万人,超越了去年12月6日游戏正式推出时的48万人纪录。玩家们不仅赞赏“隐形女”的精致设计,对新地图中的细节也充满惊喜。开发团队在地图中加入了许多只属于漫画粉丝的隐藏彩蛋,充分展现了对漫威系列的热爱。

此外,《漫威争锋》刚刚入围由美国互动艺术与科学院举办的第28届D.I.C.E. Awards“最佳线上游戏”奖项,该奖项的竞争对手包括《使命召唤:黑色行动6》《暗黑破坏神4:憎恨之躯》《绝地潜兵2》和《战锤40K:星际战士2》。

Xbox Series 销量惨淡 远不及 Xbox One 同期



新快报讯最新报告显示,Xbox Series X/S 的销量预计低于前代 Xbox One。尽管许多玩家认为 Xbox Series X 性能更强,但这一优势并未转化为相应的销量增长。微软此前已承认 Xbox 硬件收入有所下降。然而,考虑到微软正在将其战略重心从主机转移,这一结果并不令人意外。

微软将第一方游戏带到其他主机平台的举动,实际上减少了一些玩家购买 Xbox Series X/S 的理由。虽然该公司已澄清只有部分游戏会跨平台发布,但许多玩家认为,购买 PlayStation,甚至 Switch,可能是更好的选择,因为这些主机的第一方独占游戏很少登陆 Xbox 平台。

知名网站VGChartz的最新销量估算数据也显示了Xbox Series X/S的困境。2024年11月,Xbox Series X/S仅售出76.71万台,而PS5的销量为412.09万台,Switch的销量为171.56万台。此外,Xbox One在其发售的第四年,销量仍约为230万台,而Xbox Series X/S同期销量远不及此。这些数据都印证了此前关于Xbox主机销量下滑的报告。

