

今年第4批游戏版号公布：几家欢喜几家愁？

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

8月1日，国家新闻出版署官网

公布今年第4批获准国产网络游戏名单。本次距离上次发布版号名单仅过去20天，时间间隔大大缩

短。此次有69款游戏过审，以手机游戏为主，有1款网页游戏，2款客户端游戏，2款Switch国行游戏。

从今年获批版号的游戏厂商来看，可谓是“几家欢喜几家愁”。公示信息显示，此次过审游戏中有

不少来自中小型游戏公司。据《中国经营报》记者了解，有制作方在1个半月前因人不敷出宣布进行全体

裁员，获批游戏也不会由其上线与玩家见面；有的开发团队在长期等待后，一个月内连拿2个版号。

Switch国行再添新游

2款游戏前后脚过审，是否“撞车”了？

此次过审名单中有2款Switch国行游戏：《波西亚时光》和《雨纪》。其中《波西亚时光》作为“老游戏”再露面，引起玩家的关注。

《波西亚时光》最初于2019年发行，目前已登陆客户端、移动端、各主机平台。游戏社区Taptap显示，其国内移动端版本尚在预约中。8月3日，《波西亚时光》制作方、重庆帕斯亚科技有限公司（以下简称“帕斯亚科技”）方面对《中国经营报》记者表示，这款游戏已在全球销售250万份。

帕斯亚科技方面人士称，团队正在对《波西亚时光》Switch国行版进一步优化和调整，“我们希望用体验更好的版本来回应各位玩家的支持，但是也请给我们更多时间来完善。”

4月，帕斯亚科技的另一款游

戏《沙石镇时光》获批版号。《沙石镇时光》和《波西亚时光》都是开放世界生活模拟类型的游戏。有玩家在评测中指出《沙石镇时光》“在玩法上和《波西亚时光》没有太大区别”。帕斯亚科技副总裁邓永进此前在接受媒体采访时表示，《沙石镇时光》并非《波西亚时光》的DLC（已发行游戏的额外扩充内容），而是从头编写代码的一款新游戏。

2款游戏前后脚过审，是否“撞车”了？对此，帕斯亚科技方面并不认同。该公司相关人士表示，《波西亚时光》的玩法广受好评，《沙石镇时光》是其正续作，与前作有同样的世界观，也保留了前作建造工坊、城镇等玩法，但二者故事背景大不相同，由此带来不同“风味”的NPC（non-player character的缩写，即非

玩家角色，是游戏中的一种角色类型）人设和剧情走向，玩法和体验上也存在很大差别。

帕斯亚科技方面表示，波西亚是临海童话小镇，而沙石镇位于荒漠地带，在沙石镇的人们受到恶劣环境影响，会更加珍惜资源，有着更独特的生存和发展方式，这些会体现在故事剧情和各种节日活动、小游戏等。“如果您在波西亚童话镇享受了一段悠闲梦幻的时光，那么沙石镇定能开启另一段刺激、跌宕起伏的冒险传奇。”该公司相关人士称。

帕斯亚科技方面还表示，《波西亚时光》此前收到很多建议和想法，团队在经过讨论和测试之后已经让游戏变得更好，因此他们对《波西亚时光》的Switch国行版有信心。

有团队倒在黎明前

与木七七相比，独立游戏团队HelloMeow工作室却是另一番境遇。

此次获得版号的《很多勇者》由上海木七七网络科技有限公司（以下简称“木七七”）开发。就在6月中旬，一张网传截图显示，木七七进行全体裁员。木七七监事夏擎擎对记者证实，截图内容系木七七创始人陆家贤发出的内部信。她还表示，新获版号游戏《很多勇者》不会上线，但其未进一步透露对该游戏版权的处置意向。

上述陆家贤发出的内部信显示，木七七成立于2015年，受各种内外因素因素影响，已长期入不敷出，最终作出全体裁员的决定。“我能给各位最后的保障，大概就是尽量保全大家的离职补偿金。”陆家贤在信中表示。

Taptap显示，木七七游戏工作室旗下8款游戏中，2款可以下载，5

款未上线，1款停服。

陆家贤还在内部信中称，暂时不会注销公司，“将会继续留在木七七探索是否有新的‘未被满足的需求’值得我去探索和尝试。”

记者问及木七七是否借新获版号的契机重整旗鼓。对此，夏擎擎表示，陆家贤目前不打算重新进入游戏圈，现在正在休息中，未来考虑从事的行业待定。

与木七七相比，独立游戏团队HelloMeow工作室却是另一番境遇，其在近期有2款游戏接连过审。

此次由HelloMeow工作室制作的手机游戏《谍：惊蛰》在过审名单之列。Taptap显示，该游戏根据小说《惊蛰》改编，故事背景是上世纪40年代的重庆和上海，是一款谍战悬疑题材的文字解谜游戏，目前在Taptap上获得6.8万预约。

《谍：惊蛰》制作人唐一辰对记者表示，该游戏此前与腾讯极光签约代理，版号下发前处于搁置状态，具体上线计划将会与腾讯极光方面重新商讨决定。

唐一辰坦言，《谍：惊蛰》的过审经历了比较长的时间。2019年，她与作者海飞签下《惊蛰》的游戏改编权，2020年开始等待版号，并根据反馈意见对游戏进行修改，期间该游戏参与2020腾讯游戏创意大赛，获得手游赛区银奖。

HelloMeow工作室的另一款作品《匿名爱人》于今年7月获批版号，将于8月12日首发测试。唐一辰表示，目前还有《三秋食肆》正在等待审核，期待早日获批版号。被问及在申请版号方面有何经验可以与同行分享时，唐一辰表示，应该“在选择题材上下点功夫”。



7月25日，2022年中国国际消费品博览会在海口开幕，参展商展示一款游戏太空舱。

新华社图

腾讯、网易再次缺席

本次过审名单中依然没有腾讯、网易的身影。

此次涉及大厂过审的游戏包括由哔哩哔哩游戏独代的《长安百万贯》，创梦天地的《传说中的合合岛》，畅游时代的《镇魂街：武神觉醒》，字节跳动的《军团大作战》，快手的《舞动星闪耀》等。

不过，本次过审名单中依然没有腾讯、网易的身影。信达证券研报认为，腾讯和网易已超1年未直接获得版号，本批次版号侧重中小游戏企业的基调未变。中娱智库创始人兼首席分析师高东旭表示，腾讯和网易本身产品储备充足，没拿到版号影响不大。

而不少传统游戏厂商则榜上有名。其中，《超喵星计划》是一款“3D捏猫+云吸猫”游戏。在Taptap游戏页面上，该游戏制作方猫师傅工作室介绍，该游戏灵感起自在虚拟世界复刻猫咪

的想法，希望能通过游戏让更多人了解和珍惜猫。

8月2日，吉比特投资者关系部人士对记者表示，《超喵星计划》的运营主要由其参股公司青瓷游戏负责。截至发稿，青瓷游戏方面尚未就《超喵星计划》上线及运营计划进行回复。

此外，由星合互娱开发的手游《小小蚁国》已经于2021年在海外上线，曾登顶多个市场iOS畅销榜，拿下了2021年Google Play“最具创新力游戏”。在以战争题材为主的SLG品类中，《小小蚁国》以蚂蚁为主人公，显得格外稀缺。根据Taptap游戏页面，开发者表示该游戏立项初衷是“尽可能还原真实的养蚂蚁体验”。

7月29日，三七互娱方面在投资者互动平台表示，该公司主要负责该产品中国内地的发行。三七互娱旗下另一款SLG手游

《霸业》也在本次过审名单中。

中手游也有产品过审，其在公众号发文表示，《我的御剑日记》是由中手游投资入股、“少三”系列原总制作人程良奇（老狼）带领核心团队创立的乐府互娱研发的探索式修真卡牌RPG手游，该游戏将由乐府互娱与中手游联合发行，游戏将在不久的将来与玩家见面。

国信证券研报认为，本次版号下发比较均衡，69款游戏的运营单位均为不同主体。若以母公司口径计算，每家公司最多获得2个版号，涉及上市公司有哔哩哔哩、青瓷游戏、创梦天地、中青宝等10多家，头部非上市公司有字节跳动和多益网络。该机构指出，近3批版号基本维持每月1批的节奏，发放数量呈现增多趋势，有信心版号发放未来会进入常态化。

二次元游戏分化 精品化道路去向何方？

本报记者 李哲 北京报道

2022年上半年，国内游戏用户规模和营收首现“双降”。其中，二次元游戏呈现出明显的两极分化。一方面，上半年二次元移动游戏市

上半年二次元游戏市场缩水

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，二次元概念完美的契合了游戏的属性。

在随后的十年间，二次元游戏快速发展，《崩坏三》《奇迹暖暖》《原神》等一系列二次元现象级游戏相继问世，而二次元也不再局限于问世之初的卡牌类游戏这一种玩法，其中纳入了诸如开放世界设定、养成、射击等不同的游玩方式。

不过，在近期有不少二次元游戏相继宣布停运。

公开信息显示，2022年8月8日11:00起，《拾光梦行》游戏将停止运营。该游戏运营团队在其官方微博上表示，由于运营开发策略的调整，经研运双方协商一致后，“不得不暂时中止这趟旅程”。

至此，这款2022年1月开放公测，由哔哩哔哩游戏独家代理的游

戏实际销售收入同比降低14.63%，众多二次元游戏面临停服、项目取消的窘境。同时，诸如《原神》等二次元游戏则在市场中大获成功。

对此，自媒体人丁道师向《中国经营报》记者表示：“二次元文化这个

场实际销售收入同比降低14.63%，众多二次元游戏面临停服、项目取消的窘境。同时，诸如《原神》等二次元游戏则在市场中大获成功。

这样的境遇并非《拾光梦行》一款游戏。不久前，《空匣人型》手游官方微博发布信息，由于运营开发策略的调整，《空匣人型》于2022年7月29日11:00起停止运营。

记者就此联系《空匣人型》和《拾光梦行》两款游戏的运营团队，但截至发稿并未获得明确答复。

不仅如此，2022年以来，包括《幻书启世录》《拾光梦行》《空匣人型》《月神的迷宫》等多款游戏宣布停服。

谈及上述部分游戏停服或项目取消，丁道师向记者表示：“其中大部分还是以中小游戏公司为主，大公司也有失败的案例，但从数量上来说大公司成功的概率肯定是要更高一些，因为它们不管在技术、行业前瞻性还是发行能力方面都远超一般的中小企业。”

事实上，2022年1~6月，受新冠肺炎疫情等因素影响，国内游戏市场的销售收入和用户规模同比均有小幅下降，移动游戏实际销售收入有所减少。

7月21日，中国音像与数字出版协会联合游戏工委对外发布的

趋势是没有问题的，中国已经聚集起来上亿规模的二次元受众群体。当前的结果和二次元这个赛道是没有关系的。当前游戏精品化一定是大势所趋，只有精品化才能在强者如林的行业立足，才能真正去出海参与竞争。”

《2022年1~6月中国游戏产业报告》（以下简称“《报告》”）显示，2022年1至6月，国内游戏市场实际销售收入1477.89亿元，同比下降1.80%，出现近年来的首次同比下降。游戏用户规模同比下降了0.13%。中国游戏用户规模稳中略降，游戏行业用户增长红利近乎消退，进入存量竞争时代。

在细分市场中，电子竞技游戏与二次元移动游戏市场实际销售收入同比降幅较大，休闲移动游戏市场规模增长停滞。其中，2022年1~6月，中国二次元移动游戏市场实际销售收入达134.97亿元，同比降低14.63%。

“二次元文化这个趋势是没有问题的，中国已经聚集起来上亿规模的二次元的受众群体。当前的结果和二次元这个赛道是没有关系的。随着游戏产业的发展，成功的模型也在变化。主机类游戏想要通向成功往往需要引人入胜的故事，强大的世界观设定，细腻的画面、配乐等因素相结合，达到行业领先的水平，才可能会得到用户的认可，而网络游戏则还要更多强调用户的交互性、社交属性。”丁道师说道。

精品化道路去向何方

在二次元游戏营收缩水的同时，记者注意到，《原神》《明日方舟》则成为其中的“另类”。

2021年7月，商务部服务司发布《关于公示2021~2022年度国家文化出口重点企业和重点项目的通知》（以下简称“《通知》”）。其中，米哈游开发的《原神》、鹰角网络开发的《明日方舟》这两款二次元游戏被纳入到《通知》附件的《重点项目名单》中。

放眼全球，二次元游戏用户群体数量猛增，其发展已经站稳脚跟。而二次元这一源于日本的舶来品概念，在国内经过十年的发展，逐渐完成了引进、消化吸收、输出的一系列过程，如今正搭载着我国的传统文化走向海外。

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。

第三方机构Sensor Tower数据显示，2022年上半年，美国移动游戏市场收入达114亿美元，继2020年新冠肺炎疫情爆发之后，首次出现较明显下滑。2022年上半年共23款中国手游入围美国畅销榜Top100，合计

吸金达14.1亿美元，占Top100总收入的20.6%。其中，《原神》以1.4亿美元收入继续稳坐出海美国收入榜首。

当前，随着国内游戏市场逐渐触及“天花板”，出海正成为众多游戏公司的共同选择，而在国产游戏走向海外的过程中，游戏精品化成为必然趋势。

对此，丁道师向记者表示：“游戏精品化一定是大势所趋，因为只有精品化才能在强者如林的行业立足，才能真正去出海，参与国际化的竞争。”

易观资深分析师廖旭华告诉记者：“出海要成为中国所有游戏公司的最优战略，中国游戏公司在手游研发发行和运营方面的经验是全球领先的。”

业内人士表示，精品游戏出海过程中，由于游戏在海外的发行会依赖于海外的广告商和运营商的合作资源，当前游戏企业多会选择建设在中国香港、新加坡等地的跨境数据中心或者基于这些跨境数据中心提供的云服务，维护和运营成本高。

收购海外的产品和团队，拥有全球化的发行的能力。”

记者注意到，2022年上半年，业绩预增的几家A股游戏上市公司中，出海谋生字眼频频出现。

其中，三七互娱在业绩预增公告中提到，公司一如既往地推进战略目标的实施，坚持研运一体战略，产品精品化、多元化和市场全球化策略进一步深入，转型成果进一步验证。2022年1~6月，三七互娱预计归属于上市公司股东的净利润为16亿元~17亿元，同比上升87.42%~99.13%。三七互娱方面表示，其业绩增长主要由于报告期内与上年同期运营的主要游戏产品所处生命周期不同，同时公司产品精细化运营成效进一步凸显，存量产品生命力不断激活，国内海外业务同步推进，促进公司业绩稳健发展。

此外，完美世界在上半年预计实现净利润11.6亿元~12亿元，较上年同期增长419.61%~437.53%。完美世界方面表示，上年同期，其优化部分表现不达预期的海外游戏项目，产生一次性亏损约2.7亿元。并且，公司调整海外游戏业务布局，出售美国研发工作室及相关欧美本地发行团队。