

## 《幻塔》出海首月登顶收入增长榜

## “开放世界”成热门游戏赛道

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

《幻塔》在国内推出半年多后,于8月正式在海外上线,并取得亮眼成绩。

Sensor Tower数据显示,《幻

塔》问鼎8月收入增长榜,在出海手游收入榜和下载榜上也名列前茅。

《幻塔》与《原神》都有着二次元开放世界的外壳。《幻塔》从面世开始就不断被拿来与《原

神》比较,在海外也是如此。但从玩家的评价反馈来看,这两款游戏不同的内核将使其拥有各自的玩家群体。

伽马数据高级分析师吕惠波向《中国经营报》记者表示,“开放

世界”是目前游戏类型中最热的赛道,不少公司有意尝试这一赛道。

在吕惠波看来,就具体的表现形式而言,每家公司都有自己的产品策略,谈不上对标不对标一说。

## 与《原神》内核不同

在海外上线一个多月后,玩家们开始认识到《幻塔》与《原神》并不是同一种游戏。

不得不承认,《幻塔》火热的一部分原因是受到了《原神》玩家的关注。《幻塔》和《原神》具有相似的外壳,都有着“二次元”和“开放世界”的标签。一些《原神》玩家度过了开荒期,进入“长草”阶段后,难免被风格相似的《幻塔》吸引。

《幻塔》YouTube官方账号的早期视频下,大量评论提及《原神》,甚至有人指出关注《幻塔》的几乎都是《原神》玩家。彼时,一些玩家认为这款游戏将是《原神》的对标产品:“迫不及待想要探索一个新世界了。”“一定要像《原神》一样在全球发行。”“《原神》已‘长草’,可以玩这款游戏换换心情。”

在海外上线一个多月后,玩家们开始认识到《幻塔》与《原神》并不是同一种游戏。

一名海外玩家在YouTube评测视频下评论道,尽管《幻塔》和《原神》视觉上相似,但最终会吸引到不同的群体。这名玩家认为,角色、探索和故事是《原神》的主要内容,因

此也被打磨得更加精致;《幻塔》和大部分MMORPG游戏一样,故事和世界背景在游戏中只是推进进程的工具,显得欠缺打磨,但游戏性和合作模式更具多样性。

《幻塔》和《原神》也将吸引到不同社交需求的玩家。《幻塔》是一款多人联网游戏,需要玩家联机组队;《原神》则是一款弱社交游戏,在推进主线剧情的过程中只需玩家个人参与。在海外评论区,有的玩家表示,工作后更享受独自一人逃避到《原神》中的时光;有的玩家则表示,在《幻塔》中看人们随意地跑来跑去很有趣,也减少了自己玩游戏时的孤独感。

目前在海外评分网站Metacritic上,《幻塔》iOS版尚未有最终的专业评分,已有的三个分数是70分、80分和90分,《原神》iOS版的专业评分综合下来是82分。二者的玩家评分分别是4.3分和3.3分,并且都出现了正、负面评价两级分化的情况。

## “开放世界”赛道大热

“开放世界”赛道还正处于蓝海,《原神》和《幻塔》试水在前,使得更多公司想要尝试这一赛道。

开放世界是一种游戏类型,也被称为漫游式游戏,是电子游戏关卡设计的一种。根据第三方研究机构伽马数据发布的《中国上市/非上市游戏公司竞争力报告》中的解释,其是一种游戏属性,常应用于沙盒、ARPG和射击类游戏中,游戏内大量元素有交互设定,代表游戏有《我的世界》《创造与魔法》《原神》等。

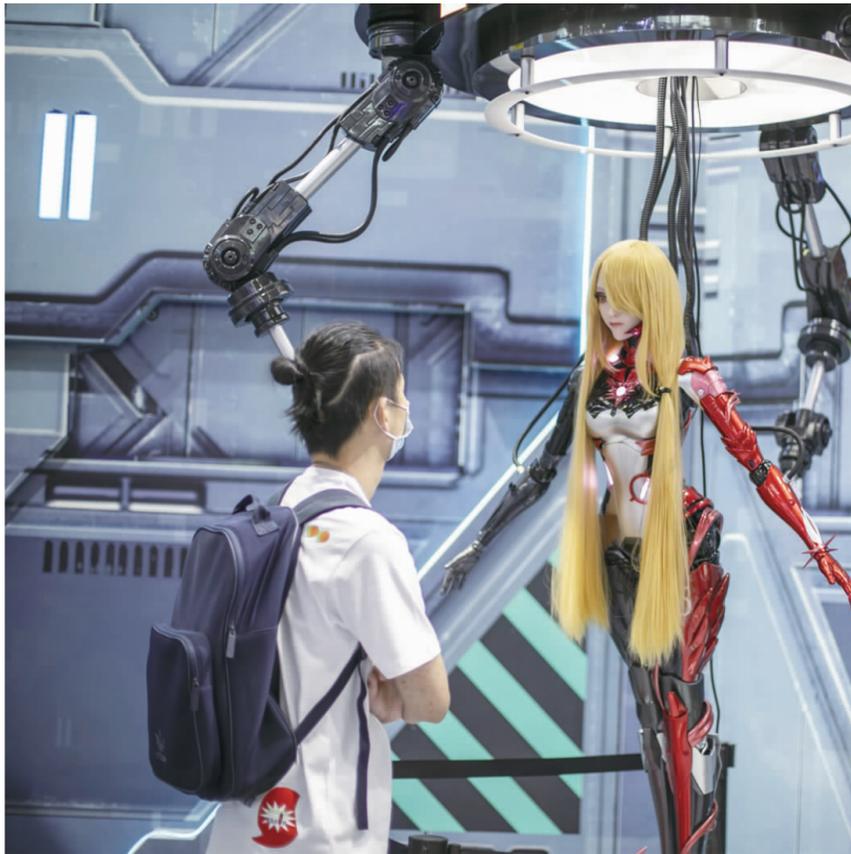
吕惠波对记者表示,“开放世界”无疑是目前游戏类型中最热的赛道,而二次元作为游戏产品的一种表现形式,在这两年获得玩家的认可。但哪种表现形式更受玩家欢迎,还要看市场反馈玩家的投票。

“每家公司都有自己的产品策略,有的做精专,有的做全,有的想要改变,每家公司情况不同,谈不上对标不对标之说。适合自己公司发

展才是最重要的。”吕惠波说。

吕惠波指出,“开放世界”赛道还正处于蓝海,《原神》和《幻塔》试水在前,使得更多公司想要尝试这一赛道。网易今年公布的《燕云十六声》《逆水寒手游》《永劫无间手游》,腾讯方面的《王者荣耀·世界》《代号:致金庸》,均为开放世界类型产品。

吕惠波表示,看好《幻塔》手游未来在海外市场的长线表现,但指出这款游戏的收入和排名情况将根据受众的喜欢程度产生变化。“绝大多数二次元产品是有抽卡机制的,很多产品在新版本上线、新活动开启的时候会出现明显的波峰,而活动结束后收入自然回落,呈现峰谷曲线变化。从《原神》《幻塔》等产品的曲线走势上也可以看出这一现象。”



“开放世界”无疑是目前游戏类型中最热的赛道。图为中国国际数码互动娱乐展《幻塔》展台。

视觉中国/图

## 出海首月登上榜首

《幻塔》在海外正式上线后,在欧美、日韩、东南亚等近40个国家和地区位列iOS游戏免费榜第一名。

《幻塔》是由完美世界游戏旗下Hotta Studio自主研发的一款废土轻科幻MMORPG游戏,于2021年12月在国内上线。

今年4月,《幻塔》在美国、加拿大、日本、英国和德国进行测试;8月11日,《幻塔》在欧美、日韩、东南亚等全球多地正式上线。据悉,《幻塔》在海外主要地区的发行权被授予腾讯海外发行子公司Level Infinite,韩国地区由完美世界自主发行。

9月20日,Sensor Tower发布的报告显示,《幻塔》8月海外收入突破4400万美元,跻身出海手游收入榜第五名,并问鼎收入增长榜,其中日本市场为这款游戏贡献了约42%的海外收入。Sensor Tower 8月出海手游下载榜显示,《幻塔》自8月11日登陆海外市场以来,下载量已达到855万次,名列第四。

对于《幻塔》正式出海首月取得的成绩,完美世界方面对《中国经营报》记者表示,打算现阶段继续做好项目,不对外发声。

完美世界2022年半年报显示,《幻塔》在海外正式上线后,在美国、加拿大、英国、法国、日本、韩国、新加坡等近40个国家和地区位列iOS游戏免费榜第一名,并在近30个国家和地区进入iOS游戏畅销榜Top10。

《幻塔》出海成绩亮眼并不令人意外。这款游戏在国内上线之后,就吸引了部分国际玩家的关注。完美世界2022年半年报显示,《幻塔》报告期内在国内iOS游戏畅销榜上名列第四。并且,《幻塔》在海外正式上线之前,就

早早开始预热。

全球广告营销平台广大披露的信息显示,今年4月,《幻塔》国际版开始在各渠道进行投放测试,但总体数量较少;8月11日,《幻塔》国际版公测,投放量也加大。《幻塔》官方利用游戏

中自带的“捏脸”系统,在游戏上线之前推出捏脸活动,游戏开启下载的6小时内已产生超30万个捏脸形象。另外,《幻塔》方面还邀请YouTuber对游戏进行直播评测,开服期间直播观众达到25.8万人。

根据DataEye研究院的数据,《幻塔》海外上线之前大约提前30天做产品预热,发行方Level Infinite在6月底正式宣布即将上线,随后项目组开启效果广告投放。投放素材最多的日本在8月为这款游戏贡献了近半海外收入。

## “羊了个羊”爆火 中小游戏公司在蛰伏中成长

本报记者 李哲 北京报道

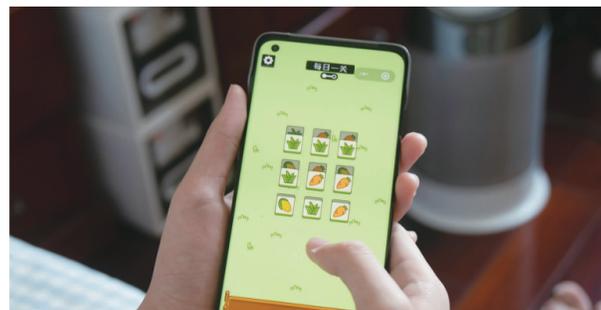
近日,小程序游戏“羊了个羊”爆火,一大批拥趸沉迷其中。

对此,速途研究院院长丁道师向《中国经营报》记者表示:“这是一个以小博大的典型案例,三消和连连看这类游戏已经风靡多年,还能通过微创新,哪怕只有某几个点能进行突破创新,给人耳目一新的感觉实属不易。”

2022年以来,虽然国内游戏市场增速放缓,但是,在“羊了个羊”火爆的背后,一大批中小游戏公司正通过微创新保持活力。根据伽马数据发布的《2022年非上市游戏

企业竞争力报告》(以下简称《游戏非上市公司报告》),随着国内游戏市场进入存量竞争时代,非上市游

戏企业产品收入占比达到24.4%,为近四年来新高。提升创意,探索更多新鲜玩法成为其谋生之道。



在“羊了个羊”火爆的背后,一大批中小游戏公司正通过微创新保持活力。图为一位玩家体验近期火爆的小游戏“羊了个羊”。

## 火爆“出圈”背后

“羊了个羊”是一款以三消为主要玩法的小程序游戏,无需单独安装软件,这无形中降低了游戏门槛。并且,该游戏通过排行榜的方式激励玩家,其近乎“魔性”的背景音乐,不同于以往三消游戏的关卡设置以及不足0.1%的通关率,让其玩家在人群中赚足了眼球,进而通过社交的方式迅速传播开来。

此外,游戏设置了三个道具以及一次复活机会,而使用这些道具时,玩家需要观看一段30秒的广告,或将游戏分享给其他朋友。这样的设定进一步加速了这款游戏传播速度。

在丁道师看来,这款小游戏迅速爆火是一个以小博大的典型案例。“三消和连连看这类游戏已经风靡多年,还能通过微创新,哪怕只有某几个点能进行突破创新,给人耳目一新的感觉实属不易。木桶理论在游戏行业似乎行不通,而帐篷理

论在这里更加适用。这从一个侧面反映了创业公司在从事项目研发过程中的灵活性,能够及时地面对机会进行创新。”丁道师说道。

“羊了个羊”由北京简游科技有限公司(以下简称“简游科技”)开发,这是一家创立于2021年的初创型公司。天眼查信息显示,简游科技创立于2021年1月,注册资金116.96万元,参保人数仅7人。法人张佳旭为其最大股东,持股比例85.50013%。记者就相关问题向简游科技核实,但截至发稿未获回复。

事实上,还有一大批类似简游科技的中小游戏公司在蛰伏中成长。据《游戏非上市公司报告》估算,2022年上半年样本产品中,非上市游戏企业产品收入在样本产品全部收入中的占比达到24.4%,为近四年来新高。

通过更加灵活的自身优势,当前中小游戏公司正在探索更多新

玩法。游戏业内人士向记者表示,“游戏这种创意类产品不同于传统行业,一些工作室通过好的创意也是可以打开局面。”

当前,非上市游戏公司正在积极拓展新赛道,扩充产品研发布局,以多元化研发应对市场变化,具体包括拓展业务范围和丰富产品玩法类型等。

《游戏非上市公司报告》显示,2022年,游戏非上市企业新品玩法类型覆盖MMORPG大型多人在线角色扮演游戏/ARPG动作角色扮演游戏类、模拟经营类、休闲类、卡牌类和策略类多个类型。其中MMORPG类型新品数量最多,但单款产品的平均流水表现处于较低水平;ARPG类型产品流水表现优于MMORPG类型。策略类新品由于上线时间较早、运营时间长,产品上线初期表现较好,因此其流水占比最高。

## 探索更多玩法

“羊了个羊”爆火之后,简游科技创始人张佳旭在接受媒体采访时透露,去年年底是游戏行业环境最不好的时候,公司已经熬了很长时间,看不到希望,不知道路在何方。

事实上,2022年以来,受到新冠肺炎疫情等因素影响,包括美国、日本在内的全球主要游戏市场均呈现出增速放缓的态势。随着用户规模和营收增长放缓,游戏市场进入到存量竞争阶段。这无疑将进一步加大竞争压力。而非上市公司无论在资金、产业规模方面都不及上市公司。

《游戏非上市公司报告》指出,游戏非上市企业近期在资本市场遇冷,投融资数量下降,这也增加了非上市企业的压力。据统计,2022年1~6月中国内地游戏企业投融资数量减少78.2%。

在新冠肺炎疫情冲击下,2022年上半年,经济社会发展收到不同程度冲击。面对如此局面,2022年5月,国务院印发包括六个方面33项措施的《扎实稳住经济的“一揽子政策措施”》(以下简称《一揽子政策措施》)。记者注意到,在《一揽子政策措施》中,包括财政政策、货币金融政策以及稳投资促消费等政策方面,多次提及支持中小企业的发展。

而中小游戏公司这类具有创意属性的初创型公司则具有一定的代表性。对于中小游戏企业而言,由于资金及发行能力有限,往往只能依靠单品打天下、撞爆款的方式保持发展。记者注意到,

2022年至今,版号的发放更加倾斜于中小游戏公司。

与此同时,更多游戏大厂正在将目光投向了中小游戏公司。“从绝对收入和市场份额来看,中国游戏市场还是被腾讯、网易等大公司把持。对小公司来说,要么就是以小博大,要么就是通过与大公司合作的方式发展。今年以来,包括美国、中国等主要游戏市场,已经出现了多起大公司收购的案例。”丁道师说道。

张佳旭在此前接受媒体采访时表示,“我们想坚持做难而正确的事情,想着当我们熬出来,它一定会带来最大的价值。但那个时候心里也有怀疑,团队也会疲,做了很长时间,没有任何结果,看不到希望。那时候雷霆选择投我们,我们特别感恩。”

记者注意到,2022年6月简游科技获得厦门雷霆网络科技有限公司(以下简称雷霆网络)天使轮融资,持股10%。雷霆网络是一家新三板上市公司,其最大股东为A股上市公司吉比特。

近年来,吉比特在游戏领域投资了大量初创型游戏公司。吉比特方面表示,公司主要围绕与主营业务相关的文化创意产业进行投资,并以游戏研发企业为主,由于行业特征及外部市场情况变化,整体面临一定的投资风险。公司希望凭借在行业内深耕多年积累的经验,提高投资业务的整体收益率。自投资业务开展以来,有投资亏损的标的,也成功投资了诸如青瓷游戏、淘金互动、勇

仕网络等投资回报率高的标的。整体而言,公司对单一投资标的投资金额较小,目前投资业务的发展符合预期。

事实上,在游戏行业精品化的背景下,对游戏公司在研发和创意等方面提出了更高的要求。某游戏上市公司人士向记者表示,“公司当前保持竞争力,也会在内部进行项目孵化,通过项目组的方式,公司内部会根据项目组的发展情况去考量投资,这样可以保持产品线的同时,提升竞争力。”

在此局面下,如果巨头公司以注入入股等方式推动中小游戏公司向前发展,无疑将实现双赢效果。对此,丁道师表示,小公司如果被更大的公司整合,然后创造更好的游戏产品,这是一个好事情,在大公司更强大的资本和技术的支持下,让这些游戏更好的发展。“我觉得是个好事情,怕的不是被大公司盯上,而是不被大公司盯上。”

“同时我们也应看到,诸如微软、腾讯等游戏巨头企业,也是经历从初创阶段逐渐发展起来,发展历程中经历了多次合并、收购。如今,我们在看到收购之时,往往担心的是被收购公司无法保持原有的发展理念,进而无法提供优秀的游戏作品。例如,微软对动视暴雪的收购,进入微软的版图之后,会不会把一些经典的游戏,按照微软市场化的方式进行改革,为了迎合新玩法和新玩家而失去了老玩家。”丁道师说道。