

手游市场规模暴涨 新游上线爆款频出

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

受到新游上线和暑期的推动,7月国内游戏市场收入同比增长率达到了37.49%,其中移动游戏更是暴涨50%以上。

手游单月暴涨50%

伽马数据移动游戏流水测算榜显示,手游收入前十名的位置被几家互联网大厂占据。

9月6日,作为中国音像与数字出版协会主管的中国游戏产业研究院的战略合作伙伴,伽马数据发布了《2023年7月游戏产业报告》。报告显示,7月中国游戏市场实际销售收入286.10亿元,环比上升3.34%,同比上升37.49%,同比增长率连续3个月为正,增长幅度连续递增。

这一切发生在中国游戏用户规模已经达到天花板的背景下。2023年1—6月,中国游戏用户规模达6.68亿,同比增长0.35%,与去年基本持平。此前,中国游戏用户规模已连续3年增速不足2%,甚至出现负增长。

今年上半年,游戏行业尽管环比回暖势头强劲,但与去年同期相比仍然呈下跌态势。1—6月,中国游戏市场实际销售收入为1442.63亿元,同比下降2.39%,环比增长22.16%;其中移动游戏实

预计全年增速转正

支撑同比增速将转正这一观点的依据来自用户消费数据、新老产品收入结构。

7月28日,伽马数据联合创始人兼首席分析师王旭在“2023中国数字内容产业资本峰会”上指出,尽管1—6月游戏产业数据延续了去年的下降趋势,但预计这一情况会在今年得到扭转,实现同比增长。

投资者对游戏产业的预期也已经发生了变化:在一季度游戏行业营收下降的情况下,网络游戏公司股价、市盈率、市值增长幅度超过其他板块,相比其他传媒行业位于营收第2和净利润第1的位置。

支撑同比增速将转正这一观

点的依据来自用户消费数据,新老产品收入结构。

游戏用户消费意愿在高涨。王旭表示,根据调查数据,用户月均付费金额在今年上半年整体出现增长——30元以上的每个档位占比都在增长,30元以下和不付费的比例出现下降。与此同时,游戏用户规模尽管增速放缓,但还是在上半年达到历史高点。

老产品地位日趋稳固。王旭介绍,上线时间超过1年且流水超过1亿的老产品数量与去年下半年相比有明显增长。这些产品流水相对稳定,其中一些还出现上升趋势,“上线超过1年且流水上亿的产品数量基本恢复到了游戏行业下降前的水平,这些产品将成为今年全年增长的重要支柱”。

新产品来势汹涌,不仅数量多,且创收能力惊人。据王旭介绍,今年上半年,新产品流水同比增加超134%,是近4年最高水平,其中非上市企业产品占比达69%。在上市企业新品中,月流水超过5000万元的产品数量超过了

去年同期水平。

一些看似逐渐冷门的游戏品类在新产品的带动下重新燃起玩家的热情。“回合制这个类型很多年没有增长。但今年两款产品投入市场,在前期市场已经由老产品占据主要位置的情况下,还能够打开增长空间。这虽然给老产品带来一些收入和活跃用户的影响,但最终这个类型是增长的。”王旭举例道,增长的瓶颈不仅仅在于某一个类型(比如回合制),实际上来自于用户的认知和产品的创新。

上线成为行业焦点,暑假更是白热化阶段。《中国经营报》记者从伽马数据了解到,今年7月和8月上线的二次元手游数量超过6月,其中8月的数量更多。

的《蛋仔派对》也位列流水TOP10;字节跳动旗下朝夕光年研发的ARPG游戏《晶核》空降第9位,据伽马数据测算其首月(上线后30日)流水超7亿元;《原神》不再风头无两,退居第10位,然而《崩坏:星穹铁道》成为米哈游又一爆款,位居第4名;阿里旗下灵犀互娱研发的《三国志·战略版》则为SLG品类在流水榜前列夺得一席之地。

新游密集上线让玩家有了更多游玩选择。在7月iOS渠道下载测算榜TOP10中,当月新游《晶核》与《无间梦境》入榜。《晶核》在7月共上线18天,进入7月iOS渠道下载测算榜TOP5,上线前5天游戏均处于App Store游戏免费榜榜首;解谜类游戏《无间梦境》“纸嫁衣”系列第5部作品,基于IP的用户积累以及新作的更新,上线首日及次日登顶iOS游戏免

费榜。

此外,6月上线的《逆水寒手游》《巅峰极速》《第七史诗》,5月上线的《凡人修仙传:人界篇》位居iOS渠道下载榜前10名。

端游市场也迎来了复苏。报告显示,7月客户端游戏市场规模为56.95亿元,环比增长3.64%,同比增长7.64%。

客户端游戏市场规模环比上升的主要原因有:《无畏契约》和《命运方舟》的上线为游戏行业带来了新的增量;《梦幻西游》《大话西游》等头部产品在暑期档、七夕预热活动表现较佳,带动市场规模增长。

其同比保持上升趋势是由于《穿越火线》等头部产品拥有庞大的粉丝群体和活跃的社区,持续的更新和推广活动使得产品流水保持稳定增长。同时,近年较多产品、用户进入客户端游戏领域,市场表现得到整体优化。

去年同期水平。

一些看似逐渐冷门的游戏品类在新产品的带动下重新燃起玩家的热情。“回合制这个类型很多年没有增长。但今年两款产品投入市场,在前期市场已经由老产品占据主要位置的情况下,还能够打开增长空间。这虽然给老产品带来一些收入和活跃用户的影响,但最终这个类型是增长的。”王旭举例道,增长的瓶颈不仅仅在于某一个类型(比如回合制),实际上来自于用户的认知和产品的创新。

去年同期水平。

一些看似逐渐冷门的游戏品类在新产品的带动下重新燃起玩家的热情。“回合制这个类型很多年没有增长。但今年两款产品投入市场,在前期市场已经由老产品占据主要位置的情况下,还能够打开增长空间。这虽然给老产品带来一些收入和活跃用户的影响,但最终这个类型是增长的。”王旭举例道,增长的瓶颈不仅仅在于某一个类型(比如回合制),实际上来自于用户的认知和产品的创新。

去年同期水平。

一些看似逐渐冷门的游戏品类在新产品的带动下重新燃起玩家的热情。“回合制这个类型很多年没有增长。但今年两款产品投入市场,在前期市场已经由老产品占据主要位置的情况下,还能够打开增长空间。这虽然给老产品带来一些收入和活跃用户的影响,但最终这个类型是增长的。”王旭举例道,增长的瓶颈不仅仅在于某一个类型(比如回合制),实际上来自于用户的认知和产品的创新。

去年同期水平。



受到新游上线和暑期的推动,7月国内游戏市场收入同比增长率达到了37.49%,其中移动游戏更是暴涨50%以上。图为第二十届ChinaJoy中国国际数码互动娱乐展网易游戏展台。

视觉中国/图

二次元新游激斗

就暑期游戏市场表现而言,最大赢家成了网易新游《逆水寒手游》。

在今年游戏市场一片勃勃生机的景象中,二次元游戏的密集上线更是成为行业焦点。

4月下旬,《崩坏:星穹铁道》获批版号3个月后,米哈游就快马加鞭在全球推出这款游戏。此后,深蓝互动研发的《重返归来:1999》、腾讯代理发行的《白夜极光》先后于五六月在国内发行。

暑假期间,《晶核》《尘白禁区》《少女前线2:追放》《蔚蓝档案》《卡拉彼丘》《千年之旅》《异尘:达米拉》《斯露德》《闪耀!优俊少女》等更是纷纷入场抢夺玩家注意力。

二次元塔防游戏《环行旅舍》于6月底上线,该游戏的开发商BINGKOLO工作室方面对记者表示,今年二次元游戏数量多是两三年前密集立项研发的后续体现。而赶在二次元游戏上市大潮中推出产品,受到的最大影响是单用户获得成本大幅度上升。

暑假是二次元游戏竞争白热化阶段。记者从伽马数据了解到,今年7月和8月上线的二次元手游数量超过6月,其中8月的数量更多。8月流水增量接近和超过1亿元的产品中,二次元游戏的数量大概占了15%,流水占比5%。上述新品广告峰值投放时间主要集中在6月中下旬至9月上旬,暑期是集中投放期。

二次元游戏激斗中,既产生了《白夜极光》《环行旅舍》等口碑之作,也出现了《崩坏:星穹铁道》《晶核》等收入榜黑马。然而,就

暑期游戏市场表现而言,最大赢家成了网易新游《逆水寒手游》。

6月30日开启公测的《逆水寒手游》在伽马数据流水测算榜上位居第3名。此外,第三方数据机构Sensor Tower中国App Store手游收入排行榜显示,《逆水寒手游》连续七八月都位居第2名,上线超1个月未见颓势。

至此,网易共有《逆水寒手游》《蛋仔派对》《梦幻西游》《巅峰极速》4款游戏位居手游收入榜TOP20,并且无论是游戏生命周期还是品类都覆盖全面。

《逆水寒手游》的成功,不仅有来自技术的积淀,还有击中玩家兴趣点带来的运道。游戏产业时评人张书乐对记者表示,网易在自研游戏上的精粹技术大部分集中在了《逆水寒手游》上,让这款游戏在质量上无限接近3A大作;在玩家普遍对传奇类游戏和各种走轻巧路线的手游有了审美疲劳下,《逆水寒手游》作为难得一见的重度精品游戏就站稳了市场;AI的运用让玩家能够体验到的人工智能NPC,成为游戏创新性噱头,也起到了较好的引流作用。

对于《逆水寒手游》未来的发展潜力,张书乐评价道:“网游具有版本迭代过程中不断叠加玩法体验和技术创新的可能性。此前,苹果发布会上展示的《逆水寒手游》光追效果,都是可以带来沉浸式体验的‘小细节’。只要网易不断叠加更多内容体验,其势头就能得到保持。”

元宇宙顶层设计出炉 游戏能否借势破局?

本报记者 李哲 北京报道

“我们正处于互联网技术和范式变革的前夜,而虚实融合的元宇宙是大家对于下一代互联网形态的概念性想象,是对未来人机交互、人人交互想象的合集。”中国科学院自然科学研究所王彦雨研究团队发布的《游戏技术——数实融合进程中的技术新种群》指出,游戏技术已成为诸多数实融合新业态、新场景的重要底层技术。

目前,面对元宇宙的兴起,越来越多的企业将目光聚焦于此。9月8

政策发力

元宇宙这个充满科幻元素的概念,如今正在走进现实。

2021年元宇宙概念兴起,并在2022年持续发酵。《行动计划》中提到,元宇宙是数字与物理世界融通作用的沉浸式互联空间,是新一代信息技术集成创新和应用的未来产业,是数字经济与实体经济融合的高级形态,有望通过虚实互促引领下一代互联网发展,加速制造业高端化、智能化、绿色化升级,支撑建设现代化产业体系。

《行动计划》明确提到,强化人工智能、区块链、云计算、虚拟现实等新一代信息技术在元宇宙中的集成突破。

根据中国信息通信研究院发布的《中国数字经济发展研究报告(2023)》,2022年,数字产业总体保持平稳增长,2022年内部结构趋于稳定。从规模上看,数字产业化增加值规模达9.2万亿元,比上年增长10.3%,已连续两年增速保持在10%以上;数字产业化占GDP比重为7.6%,较上年提升0.3个百分点,达到2018年以来的最大增幅。

目前,包括上海、成都等地均

日,工业和信息化部、教育部、文化和旅游部、国务院国资委、国家广播电视总局等五部门联合印发《元宇宙产业创新发展三年行动计划(2023—2025年)》(以下简称《行动计划》)。

在游戏产业时评人张书乐看来,《行动计划》的发布,本质上是对元宇宙基础设施、基础硬件和各种技术支持进行规划和推动,必然让其从疯狂试错后的遇冷,走向有序规划、提速提质阶段。游戏产业作为新技术应用的超级试验场,将推动元宇宙的积极落地。

围绕元宇宙发布相关政策予以支持。在张书乐看来,此次《行动计划》的出台,对规范我国元宇宙产业发展将起到重要作用。“元宇宙正在从最初的趁热点和盲目发展,走向有序规划,并在工业元宇宙领域有更多的涉及,行动计划本质上是对元宇宙基础设施、基础硬件和各种技术支持进行规划和推动,必然让元宇宙产业从疯狂试错后的遇冷,走向有序规划、可见规模的提速提质阶段。”张书乐说道。

作为国内VR硬件产品的生产制造企业,歌尔股份方面向记者表示,《行动计划》重点对应用层进行指导和支撑,例如在重点任务中强调构建先进元宇宙技术和产业体系,提升数据流通、内容生产等技术;培育三维交互工业元宇宙,打造典型应用和标杆;打造沉浸交互数字生活应用,推广生活消费、公共服务等场景;预计在《行动计划》的指导和基础保障下,VR将加速融入工业、文旅、教育等行业应用场景,进一步带动消费端娱乐、购物等需求,大大推动VR硬件市场发展。

“超级试验场”

游戏产业为元宇宙实现数实融合提供了天然的“超级试验场”。

《游戏技术——数实融合进程中的技术新种群》中提到,在数字经济和实体经济进入更深更广的融合阶段、整个社会即将迎来虚实共生之际,无论是人工智能、计算机图形学等技术系统与电子游戏相伴相生、相互促进的技术分支,还是游戏引擎、虚拟人等诞生于电子游戏中的独特技术,游戏技术凭借游戏体验极致追求的历练和打磨而积累的技术优势,逐渐成为多数数实融合新

借势破局

虽然作为元宇宙的重要入口,游戏产业被寄予厚望,但是,当前的游戏元宇宙世界同用户期待中的高度沉浸、功能完备、技术成熟的元宇宙游戏世界仍然存在较大的差距。

其中,作为元宇宙的硬件入口的VR设备,目前的发展仍然不温不火。记者注意到,全球VR头显在2023年一季度出货量大幅下滑。

歌尔股份方面向记者表示,今年VR市场确实正在经历波动。一方面,全球经济处于下行趋势,居民消费意愿不高,VR头显新兴的品类,受到的影响更大;另一方面,内容应用是VR市场的关键制约因素,当前C端市场主要靠游戏带动,但3A大作、多人游戏等发展不够,视频直播、社交等应用仍在酝酿,B端市场需求相对分散,大规模行业应用尚未形

成,整体市场需求放缓。

同时,伽马数据发布的《2023中国游戏产业趋势及潜力分析报告》(以下简称《2023游戏趋势报告》)指出,借助游戏科技,驱动产品体验升级与破壁发展,游戏已成为芯片、高速通信网络、AR/VR等产业技术进步的重要推动力。

“元宇宙必然是游戏产业的发展方向,《行动计划》提供了发展方向和指导意见,并在产业链布局上提供了规划,一旦元宇宙基础设施呈现规模,游戏产业作

成,整体市场需求放缓。

歌尔股份方面表示,其向客户交付的VR产品绝大部分都支持游戏场景使用,满足广大消费者的游戏体验。

事实上,围绕VR硬件的研发,包括苹果公司、索尼公司都曾推出令玩家眼前一亮的产品,但目前阶段仍没能持续点燃市场热情。

谈及VR的发展现状,张书乐提到,VR硬件的两条路,其一是消费电子的小型化、便携化,但硬件性能制约较大,泛娱乐内容支撑难度大,急需技术突围;其二是工业元宇宙的数字孪生和垂直产业渗透,但整体也由于硬件制约和工业互联网的普及程度,而发展缓慢。

记者注意到,在此次《行动计划》中提到,拓展元宇宙入口,加速XR头显、裸眼3D等沉浸式显

为内容端必将形成井喷,从而达到国产游戏和国外游戏行业之间的真正意义上的差异化发展和体验性碾压。”张书乐说道,“游戏产业作为新技术应用的超级试验场,目前在VR、云计算、AIGC等领域已经有所尝试,并将实际技术成果应用在产品研发之中。同时,作为我国文娱产业的重要组成部分,‘游戏+’的发展模式正在被越来越多的游戏公司重视,进而推动元宇宙的积极落地。”

记者注意到,自2021年元宇宙概念兴起至今,越来越多的游

终端的规模化推广,丰富基于手机、计算机、电视机等终端的元宇宙应用,支持脑机接口等前沿产品研发。

“国家发布《行动计划》正是深度剖析了行业发展的难题,通过政策解行业发展之难题,帮助VR市场重回健康发展轨道。”歌尔股份方面表示,“VR被视为元宇宙的终端入口、空间计算的硬件基础,未来具备广阔发展空间。VR硬件方面近几年已经取得长足进步,2K级别的显示已经成为标配,6DoF、Inside-out追踪交互发展至成熟水平,Pancake光学实现硬件体积明显减轻,VST功能进一步拓展了使用空间和安全性,VR头显的性能表现和佩戴体验已经达到较好水平。同时,4K显示、眼动追踪、手势识别、空间音频等快速发展,VR产品正在进入新一轮升级。总体

戏公司将目光聚焦于此。

其中,三七互娱通过数字建模以及Unity引擎等技术打造了集非遗展示、数字体验、互动打卡于一体的元宇宙空间,推动传统文化新时代数字化传播与传承。

昆仑万维方面表示,公司将元宇宙同旗下Opera相融合,推动Opera从传统浏览器向人工智能驱动的AI助手与元宇宙平台转型,建立起以浏览器为核心的多元产品矩阵。第三方统计数据显示,Opera系列浏览器活跃用户规模稳居第三方浏览器榜首。

看VR硬件一直保持着对行业发展的引领。”

与此同时,元宇宙游戏世界中的沉浸式体验以及高参与度令终端玩家向往。但是,随着玩家参与度、互动性的不断提高,甚至依据游戏规则可以自行开发、创造新事物之时,如何应对NFT(Non-Fungible Token,非同质化代币)等新生事物,是游戏元宇宙必须面对的问题。

对于NFT这一新生事物,目前世界各国的监管力度不一。国内的NFT采用保留收藏属性,去金融化的方式。

对此,张书乐表示,数字藏品存在虚火和爆炒的可能,会变成一种泡沫经济,在国外已经变成了一种危害。在他看来,目前为了避免风险,政策不大可能对其放宽监管限制。