

米哈游整合游戏PC端 厂商自设平台为哪般

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

在新游戏上线之前,米哈游先启用了PC端游戏平台。

6月17日,“米哈游启动器”正式启用。6月15日,米哈游旗下《崩坏3》《原神》和《崩坏:星穹铁道》同

整合多款游戏PC端

除了米哈游启动器,米哈游旗下整合了多款游戏内容的平台还有米游社。

早在5月22日,米哈游旗下游戏《原神》已经开始对部分服务器的用户推送米哈游启动器的阶段更新。

天眼查数据显示,上海米哈游天命科技有限公司于4月3日新增名为“米哈游游戏聚合启动器平台”的软件著作权。

米哈游方面表示,米哈游启动器是一款整合了米哈游旗下PC游戏的整合启动器,用户可以使用该启动器下载并启动多款米哈游旗下游戏。

尽管米哈游启动器上的游戏数目寥寥,但其吸金能力不容小觑。

据游戏产业研究机构 Sensor Tower,从2020年9月底到2022年9月的两年间,《原神》在移动端的总收入达到37亿美元(约合人民币268.95亿元),年均收入超过130亿元;而《光明日报》2023年的报道指出,米哈游2022年全年主营业务收入达到273.4亿元。彼时《原神》是米哈游旗下扛鼎之作,从两项数据的悬殊差距可看出其在移动端以外的PC和PS端合计收入也十分可观。

2023年4月底,《崩坏:星穹铁道》上线即席卷海内外市场,一度取代《原神》占据米哈游移动端流水首位。Sensor Tower数据显示,《崩坏:星穹铁道》推动米哈游当年5月移动端收入环比激增41%,创历史新高。

即将上线的ACT游戏《绝区零》也备受玩家期待,目前在TapTap预约量达到684万。未来玩家在PC端游玩这款游戏也将通过米哈游启动器打开。

米哈游要做自己的游戏平台了?除了米哈游启动器,米哈游旗下整合了多款游戏内容的平台还有

时发布公告表示,对应游戏PC启动器将更新至米哈游启动器,并停止对旧版PC启动器的维护和支持。

目前,米哈游启动器已集成《崩坏3》《原神》《崩坏:星穹铁道》。即将于7月4日上线的《绝区零》PC端也将被整合到米哈游启动器中。

米游社。米游社兼有移动端App版和PC网页版。它是米哈游旗下游戏玩家社区,集合了《崩坏学园2》《崩坏3》《原神》《未定事件簿》《崩坏:星穹铁道》《绝区零》的玩家互动、官方资讯、福利趣闻和同人作品。对于资深米哈游玩家而言,登录米游社签到、领取游戏内资源是每天必做功课。

目前已知米哈游启动器可提供游戏的下载、更新和启动。关于米哈游启动器未来是否会增加玩家社区、云游戏入口等功能,米游社和米哈游启动器定位上的区分,是否会整合等问题,记者联系米哈游方面采访,对方未予回复。



图为第三十届北京国际图书博览会米哈游展台。

视觉中国/图

布局私域沉淀关系链

随着游玩的深入,部分玩家可能在具备条件后将主要游戏设备更换为PC。

“米哈游启动器应视为米哈游加码PC、多端获量的布局。”DataEye研究院负责人刘尊表示。

刘尊认为,米哈游启动器和米游社确实存在功能上存在部分重合,可以将米哈游启动器视为主打启动功能的米游社。不过,尽管米游社也有PC网页端,它的定位更偏向于移动端内容社区,而米哈游启动器更偏向于PC端的工具定位。

“PC玩家更‘深度’,有着不俗的消费能力。”刘尊说道,“同时,米哈游的游戏包体内存不断

提升,导致一些玩家去PC玩。”

米哈游旗下游戏多为长期服务型游戏,会随着持续运营扩充内容,长此以往对玩家的设备构成一定挑战。2023年8月,《原神》4.0版本更新。据官方预告,在这次更新中,PC设备预下载资源包体大小为32.0—34.2GB,解压所需空间64.0—68.4GB;移动端预下载资源包体大小为8.1—10.8GB。部分玩家表示,在PC端,这次更新后游戏最终占用的解压空间达到100GB。

随着游玩的深入,部分玩家可能在具备条件后将主要游戏

设备更换为PC。

“游戏厂商建立自己的平台,无论是内容社区,还是启动器,都是为了沉淀关系链,布局私域。”刘尊表示,米哈游旗下不同游戏的玩家重合度较高,米哈游启动器的设立让流失的PC玩家转向另一款游戏,特别是新游戏,如《绝区零》,“横向对比,多益的‘战盟’也是类似的功能。玩家可以在‘战盟’上与游戏内玩家聊天,也可以启动多益旗下其他游戏。”

此外,刘尊认为游戏厂商设立自家平台的作用还包括补充

社交短板,杜绝因非官方模拟器、启动器产生的私服、黑产等问题,布局游戏外充值。

关于游戏公司绕过第三方平台、渠道所能避免的收入分成,刘尊表示,主要起作用的是官网下载包和官网直充。

对于米哈游而言,设立米哈游启动器来减少“过路费”的意义并不大。目前,《原神》《崩坏:星穹铁道》在移动端主要推出了官方服务器和B站服务器(《原神》还曾推出过小米服务器),在PC端则主要提供官网下载,并未将游戏上架Steam、Epic等平台。

多厂商自设平台

除了自建游戏平台,部分游戏厂商建立的平台不仅出售自家游戏,还供其他厂商的游戏上架。

不过,对于部分游戏公司而言,设立平台供玩家下载、支付,从而绕过Steam平台,可以避免30%“过路费”,如美国艺电设立的EA App,育碧的Uplay等。

艺电于2011年推出电子软件

分发、数字版权管理及社交系统Origin,供用户购买并下载游戏。2022年,EA App在Windows系统上全面取代Origin。艺电曾经从Steam下架《孤岛危机2》游戏,改为仅在公司旗下平台售卖,被视为

对抗Steam高抽成之举。

2012年,育碧发布桌面客户端Uplay。玩家设立独立Uplay账户后,可跨平台访问客户端以及登录育碧官网和论坛。2020年,育碧将Uplay和Ubisoft Club的功能合并,并更名为Ubisoft Connect,提供数字发行、数字版权管理、多人电子游戏和通信服务。

早在20世纪90年代,暴雪推出《暗黑破坏神》后,就通过战网运营这款游戏。此后,《魔兽世界》《星际争霸》《魔兽世界》等多款多人在线游戏也通过这一平台供玩家游玩。今年,随着暴雪游戏的回归,战网国服重新开放登录。

除了自建游戏平台外,部分游戏厂商建立的平台不仅出售自家游戏,还供其他厂商的游戏上架。

游戏开发商Valve于2002年推出了游戏平台Steam。根据《Steam——回顾2022》,2022年10月底,登录Steam的同时在线用户数量迈过3000万大关,到2023年1月初同时在线用户数量就突破了3300万。早在2019年,Steam全球注册账户数已经超过10亿。不过,对于大部分在平台

上架的游戏,Steam都收取30%的收入分成。

由于不满于Steam、App Store等30%的抽成比例,Epic于2018年底推出Epic游戏商城,将抽成比例定为12%,并通过《堡垒之夜》以及许多顶级游戏的独家分销为商城招徕用户。据Epic 2023年8月透露,Epic游戏商城推出4年多后,其全球用户人数共计2.3亿多,MAU达到6800万。

在国内,TapTap第三方平台也在崛起。TapTap是一个移动端游戏内容平台,可以提供游戏官方服务器的下载。TapTap放弃分成收入,转而用内容吸引用户,再吸引广告商投放,之后再用收入反哺游戏内容生产。和超市货架一样提供一款款产品的应用商店不同,TapTap具备社区属性、评分机制,以内容为主导。

也正因此,TapTap背后的心动公司需要上架优质的自研内容,来为平台引流。该公司旗下的《铃兰之剑》游戏,在移动端,除了App Store外,仅上架TapTap。2023年,TapTap平台为心动公司创造的收入占比达38.3%。

欧洲杯背后的体育游戏:为何难出爆款

本报记者 李哲 北京报道

6月27日凌晨,欧洲杯小组赛阶段比赛全部结束,即将进入最白热化的淘汰赛阶段。

在欧洲杯赛事酣战之际,

足球类游戏也顺势刷了一波存在感。其中,EA旗下的《FIFA ONLINE 4》,以及网易游戏的

《实况足球》均在欧洲杯期间更新新版本。

游戏产业时评人张书乐向

《中国经营报》记者表示,体育游戏作为一个长青的游戏类型,其整体状态就是长青但缺乏爆款,

在垂直用户处持续保持存在感,赛事年必然带来一些增长,但说成是机遇也不现实。

体育赛事催热市场

2024年无疑是一个体育大年。眼下,四年一度的欧洲杯正在如火如荼地进行之中,在此之后,巴黎奥运会也将接踵而至。接连不断的顶级体育赛事不仅是体育迷的盛宴,同时也成为体育游戏借势推广的好时机。

“四年一届的顶级足球盛会,24支球队齐聚德国,一场属于世界球迷的豪华盛宴即将拉开序幕!值此盛会,电竞欧洲杯也将同步启动,8大KOL携手民间大神组队角逐电竞赛场。这一次,全员上场!”由EA SPORTS FC研发,腾讯游戏代理运营的3D足球网游《FC Online》在其官网中写道。

《实况足球》则在欧洲杯开赛前推出“预测夺冠退全款”活动。游戏中推出法国、英格兰、德国、意大利四个国家的球员卡包,其中任意一个国家队夺得冠军,《实况足球》就将返还给玩家对应国家队卡包消耗的所有金币。

“小时候种下了一颗足球的种子,如今通过游戏产品可以创建自己的人物与众多顶级球员同场竞技。”一位爱好足球的游戏玩家说道。

张书乐表示:“体育类游戏,可以让无法在足球、篮球领域真正走进职业选手行列的球迷,除了去赛场呐喊以外,还有另一个比较便宜的选择。甚至于靠在虚拟世界里拿下冠军,让玩家用另外一种方式体验到开启职业生涯的快乐。”



图为“2022国际足联电子竞技世界杯”比赛。

视觉中国/图

那么,在体育大年借势宣传,能够为众多体育游戏产品带来营收方面的增量吗?对此,张书乐表示:“体育游戏在垂直用户处持续保持存在感,赛事年必然带来一些增长,但说成是机遇也不现实。”

事实上,借助体育赛事推广游戏产品,其强烈的IP属性往往将游戏产品的受众导向固化。

2020年东京奥运会期间,日本电子游戏公司世嘉开发了一款名为《索尼克在2020东京奥运会》的手游产品。这款游戏是东京奥运会唯一官方授权手游,覆盖了400米栏、击剑、攀岩、射箭等15大热门奥运赛事。这款游戏大厂与顶级赛事碰撞的产物,随着东京奥运会的结束,热度也随之骤减。事实上,世嘉在2008年北京奥运会、2012年伦敦奥运会也曾推出相应的游戏产品。

而另外一些经典的体育IP则让游戏产品得以长青。以“FIFA”系列为例,这款获得了国际足联(FIFA)冠名授权的游戏,自1993

年推出首款产品后,每年都会在世界杯开始前发行新版本,逢有世界杯和欧锦赛的年份,还会发行世界杯和欧锦赛游戏。

这款游戏产品不断迭代升级,直到2022年5月,EA在与FIFA终止合作后,该游戏才进入到另一个新的创作阶段。

“FIFA系列游戏的迭代过程中,大多仅仅是微创新甚至不创新。至少对球迷来说,FIFA系列几乎可以是唯一的‘机会’。机会在于真实。”张书乐说道,“第一代FIFA还只是花钱拿下了国际足联的名称授权,但足球比赛是球队和球星的主场,光靠一个个数值平均的‘机器人’,玩家的体验依然上不来。于是,EA公司决定再花上一大笔钱,用于提升体验,顺便构建护城河。从1995年推出的《FIFA96》开始,这套游戏开始用真实的游戏球员姓名和资料。到了《FIFA98》,则有了带资格赛的完整世界杯赛程。”

难以形成“破圈”效应

当前,IP对游戏公司的重要性毋庸置疑,为此,各家游戏公司都在IP拓展方面下大力气。对于运动游戏而言,强烈的IP属性无疑是其吸引玩家的重要抓手。

《2023年度移动游戏产业IP发展报告》(以下简称《报告》)显示,截至2023年9月,我国移动游戏IP市场实际销售收入为1322.06亿元,在移动游戏整体市场中占比77.70%。其中,《报告》将我国移动游戏IP市场划分为原创移动游戏IP市场、引进授权移动游戏IP市场与跨领域IP改编移动游戏市场三部分。《报告》中提到,2023年1—9月,原创IP移动游戏市场实际销售收入726.29亿元,为近4年来最高水平,全年流水有望创历史新高。

可见,原创IP的营收占比最高。而体育IP授权始终是体育游戏产品绕不开的话题。对于体育游戏而言,IP则并不掌握在游戏公司手中。

望尘科技(02458.HK)在2023年财报中提到:“我们巩固并深化与国际体育联盟(FIFPro、NBA及NBPA)以及顶级豪门足球俱乐部的官方合作,持续更新游戏内容和推出新主题版本。”

记者注意到,2022年5月,EA与国际足联之间有关IP授权的新合约谈判并未谈拢,导致《FIFA》这款经典游戏产品后续不得不更改游戏名称。

此前,EA每年支付给国际足联1.5亿美元,作为旗下最赚钱游戏(FIFA)的授权费用,2021年国际足联提高加码,要求和EA在未来签订一份价值25亿美元,为期十年的新合同,EA最终选择放弃与FIFA签订新合同,《FIFA》随后更名为《EA SPORTS FC》,国际足联则表示会与游戏业界其他厂商以新的形式和IP展开新的合作。

望尘科技在2023年财报中提到,其在2023年再次拓展知识产权储备,获得了美国职业棒球大联盟(MLB)及美国职业棒球大联盟球员公会(MLBPA)官方授予的知识产权。

在望尘科技2023年财报中,应付第三方的贸易应付款项一栏中提到,这笔款项主要包括应付特许授予人的特许费及版权费,以获权利于特定期限内在特定地区使用其已开发游戏中若干体育运动员的知识产权。这笔费用从2022年的5920.4万元提升至2023年的1.24亿元。

“望尘科技的优势其实就是版权授权,尽管是非独家授权,但由于国内游戏巨头几乎不在此类体育游戏上发力,而具有了事实上的独占优势。而这也让其容易陷入过度依赖IP而受制于版权方的尴尬境地。同时,如果游戏在技术体验上并无亮点,只是靠版权和情怀而活着。”张书乐说道。

针对这一问题,记者联系

到望尘科技方面,截至发稿未获答复。

因为体育IP的加成,让体育游戏往往难以形成破圈效应,进而推动产品形成爆款。“体育游戏作为一个长青的游戏类型,其在垂直用户处持续保持存在感,整体状态就是长青但缺乏爆款。”张书乐说道。

值得注意的是,如今的体育游戏也在研发方面纳入了人工智能(AI)技术。望尘科技在2023年财报中提到,公司在最新开发的三款游戏中沿用升级版的运动捕捉与人体运动引擎、人工智能技术、真实观众渲染技术,最大化还原现实篮球比赛中的球员动作、战术跑位、球场互动等细节,使玩家在移动端也能享受到次时代的篮球体验。

此外,虚拟现实(VR)新技术在体育游戏领域的应用或将为这一领域带来新的发展空间。记者注意到,融合了VR技术的运动游戏产品《实况钓鱼》《GOLF+》《Blacktop Hoops》等正受到越来越多玩家的关注。

对于国产体育游戏在未来的发展过程中要如何突围,张书乐建议道,这需要国产体育游戏跳出此前体育游戏巨头已根深蒂固的领域,可挖掘更为垂直且还可和国潮结合在一起的跨界赛道中,跳出巨头和版权压力,形成自己的独特风味。