

“三国”SLG游戏“三足鼎立”

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

常年两强相争的“三国”SLG（策略类游戏）领域出现了新的竞争者。

由B站(哔哩哔哩)代理的《三国:谋定天下》于近日上线后,一度登顶App Store游戏免费榜。点点数据显示,其上线近一个月来,在App Store游戏免费榜位于前30名内,在游戏畅销榜未掉出前10名。

券商机构预计,《三国:谋定天下》首月(30天)流水达5亿~8亿元,2024年贡献收入8亿~13亿元。

这款产品的出现扭转了外界对B站的悲观预期。截至7月3日,B站股价较《三国:谋定天下》上线之前上涨了11.9%。

DataEye研究院负责人刘尊向《中国经济报》记者表示,《三国:谋定天下》得以成为爆款,得益于其“降肝减负减氦”模式和与之相配的买量投放,让不少泛用户、非SLG核心玩家也能体验SLG的乐趣。

格局何以生变

《三国:谋定天下》得以成为爆款,得益于其“降肝减负减氦”模式和与之相配的买量投放。

《三国:谋定天下》的出现使移动端国产“三国”SLG真正地呈现“三足鼎立”之势,且目前《三国:谋定天下》风头盖过了《率土之滨》和《三国志·战略版》。

关于B站选择代理《三国:谋定天下》的原因,这款游戏的目标受众等问题,记者联系B站方面采访,截至发稿未获回复。

为什么在相同题材下,《三国:谋定天下》可以打破原有格局?

“在SLG,特别是‘三国’SLG赛道,除了小游戏以外,低氦减负的产品只此一家。这让不少泛用户、非SLG核心玩家也能体验SLG的乐趣。”刘尊对记者表示,《三国:谋定天下》得以成为爆款,得益于其“降肝减负减氦”模式和与之相配的买量投放。

刘尊认为,上一款通过这一方式成为爆款的是《逆水寒》手游。这款游戏没有沿袭MMO游戏(大型多人在线游戏)中为战力付费的传统,而是侧重外观付费,通过薄利多销获取高额流水。上线一年以来,《逆水寒》手游每个月在中国App Store手游收入排行榜基本位于前10名。

在《三国:谋定天下》品鉴会上,该产品制作人介绍,这款游戏提供自动铺路、一键预约攻城、练兵所升级、武将置换系统、土地开

市场百花齐放

SLG的研发趋势包括精品化、融合创新等。

近几个月来,多款SLG游戏上线,题材、玩法百花齐放。

在“三国”题材领域,除了《三国:谋定天下》,还有《三国群英传:鸿鹄霸业》即将上线;点点互动旗下末日冰雪题材游戏《无尽冬日》系此前海外爆火的《Whiteout Survival》的国服版,在国内上线不到一个月登顶微信小程序畅销榜;《野兽领主:新世界》是一款动物题材的SLG游戏,其开发商星合互娱此前曾打造出另一款小众题材的SLG游戏《小小蚁国》;此外,还有《荒野迷城》《曙光防线》,网易基于指环王改编的《指环王:纷争》,莉莉丝旗下《万龙觉醒》预计在今年推出。



哔哩哔哩(B站)参展中国二次元盛会ChinaJoy动漫游戏展。

视觉中国/图

发等功能来给玩家减负;“减氦”措施包括角色抽取成本较传统SLG游戏降低,彻底抛弃小卡包出新卡设定,取消建筑升级等待时间,仅需消耗资源。

刘尊还介绍,《三国:谋定天下》找了大量其他SLG联盟高玩

是因为版号常态化发放,特别是进口版号的增加,有较多SLG新游是‘出口转内销’。另外,这一赛道玩家的付费能力、市场空间可观。”刘尊表示。

他认为,SLG的研发趋势包括精品化、融合创新等。

“在融合创新方面,典型如《三国:谋定天下》加入了MMO的职业模式;如《指尖无双》《无尽冬日》初期是放置、模拟经营玩法,我们常说的SLG休闲化、轻度化就是这类。”刘尊举例道,与其他品类玩法、轻度玩法的结合是SLG的一大趋势,“个人认为随着新游持续增加、立住,‘萝卜青菜各有所爱’,有人喜欢轻度硬核,

(高端玩家)站台,支撑起了这款游戏初期的流水和玩家生态;另外,三国文化在B站爆梗、出圈,且B站年轻一代的玩家逐渐成长起来,95后也接近30岁了,使得B站的受众更容易接受一款“三国”题材的游戏。

B站意外搅局

在广告业务未能撑起一片天的情况下,游戏业务又始终没有爆款出现,B站的前景一度不被外界看好。

SLG品类中,常有“三国”题材新品出现。然而,多年来这一赛道的长青产品只有网易的《率土之滨》和灵犀互娱的《三国志·战略版》。

《率土之滨》于2015年公测,在移动端开创了区别于COK-like(类《列王的纷争》玩法)的率土like SLG游戏,采用路径型的沙盘大地图。在这款游戏中,玩家通过招募、养成武将来增加战力。游戏采用赛季制,保证了较高的玩家留存率。

《三国志·战略版》于2019年公测,由光荣特库摩授权。这款游戏将历史事件与战法相结合:玩家可以通过收集武将解锁历史上的他们所对应的事件,并获得相关战法。游戏官网显示,其玩家数量达到8000万。

《三国:谋定天下》的出现改变了“三国”SLG“两强争霸”的格局。点点数据显示,7月4日,《三国:谋定天下》在App Store游戏畅销榜排名第7,《率土之滨》排名第24,《三国志·战略版》排名第20。

今年1月,《三国:谋定天下》正式定名并开启测试,就令不少玩家感到意外——这款游戏的代理发行方为B站。尽管B站多年来有意与“二次元”标签切割,但它仍被视为“二次元大本营”,并且B站此前代理的游戏产品以二次元风格为主,这使得外界很难将B站与一款画风古朴厚重的SLG游戏联系在一起。

游戏业务曾经是B站的收入支柱,近年来却表现疲软。2021—2023年,B站游戏业务收入一再下

滑,从50.91亿元下降至40.21亿元。

2022年,由B站代理发行的《暖雪》曾引起一定讨论度,但作为一款买断产品,它并不能持续贡献流水;2023年,被B站寄予厚望的《闪耀!优俊少女》下架,主打3D空战玩法的《斯露德》预计于今年10月9日停运。在《三国:谋定天下》公测之前,B站游戏业务的收入台柱是《碧蓝航线》《FGO》等上线多年的老游戏。

在广告业务未能撑起一片天的情况下,游戏业务又始终没有爆款出现,B站的前景一度不被外界看好。而《三国:谋定天下》不仅开服表现惊艳,作为一款SLG游戏也有着长期贡献流水的潜力,它的出现改变了投资者的悲观预期:截至7月3日,B站股价较《三国:谋定天下》上线之前上涨了11.9%。

交银国际6月18日研报显示,基于目前流水表现,预计《三国:谋定天下》首月(30天)流水达5亿~8亿元,预计2024年贡献收入8亿~13亿元。B站下半年游戏收入有望加速增长,拉动全年游戏收入增长12%~20%。

另外,《三国:谋定天下》制作人在5月底品鉴会上透露出海意向。交银国际方面指出,《三国志·战略版》国际服流水占比最高超25%。参考《三国志·战略版》的情况,该机构认为“三国”SLG游戏在全球市场受众广泛,《三国:谋定天下》出海或可助力B站打开海外市场,提升品牌知名度及市场影响力。

游戏中的新质生产力:AI催化产业变革

本报记者 李哲 北京报道

当前,各行业都在围绕新质生产力寻求创新发展着力点。

新质生产力带动社会发展离不开科技创新。如今,在数字经济浪潮下,催生了大量的新产品、新服务和新模式。游戏作为各种新兴数字技术的“超级试验场”扮演着越来越重要的角色。

《中国经济报》记者注意到,许多游戏企业已引入人工智能技术和工具,在研发、生产、营销等方面大大提升了项目推进效率。

世纪华通(002602.SZ)方面表示,近年来,公司持续探索AI工具在游戏产业的应用潜力,全面部署AIGC工具,不仅实现了降本提质,还增强了公司的技术优势,同时也为游戏行业AI工具应用开辟了更多可能性。

探索前沿技术

当前,以数字技术、人工智能为代表的科技革命方兴未艾,游戏行业也迎来变革机遇。

中国音数协第一副理事长兼游戏工委主任委员张毅君表示,作为这场产业变革的见证者和参与者,游戏行业应深刻认识到,新质生产力的核心要义就是创新。这就要求游戏企业一方面不断探索和应用前沿技术,以保持行业竞争力和创新活力;另一方面,积极分享人工智能技术的应用经验,将游戏中的新技术、新成果与经济社会各领域深度融合,在拓宽游戏社会价值和产业边界的同时,助力其他行业的智能化转型升级,为促进经济社会高质量发展注入充满“智慧”的新动能。

AI为游戏赋能

现阶段,游戏产业已成为诸多前沿科技的应用场,其科技属性持续提升。

《报告》中提到,人工智能、游戏引擎、虚拟现实、网络技术(如云技术)、图形渲染、感知交互(如动作捕捉、脑机接口)六大关键性技术被游戏从业者高度关注,技术突破有望推动产业发展。其中超八成从业者认为人工智能推动作用显著。

昆仑万维(300418.SZ)CEO方汉表示,昆仑万维在2020年就入局了大模型领域。“我们有86%的营收来自海外,而且海外开展的业务主要是内容和社交。2020年GPT-3.0刚刚出来的时候,我们马上意识到这是AIGC的里程碑,也就是内容生成方面的里程碑。在我们看来,AI不管是ToC还是ToB,本质上还是软件服务。既然是软件服务,就需要遵循正常的商业模式,就要看

量发展注入充满“智慧”的新动能。

不过,中国游戏产业在产品研发、市场营销、用户数量、游戏出海等多个环节仍面临挑战,需要走精品化路线,提升全要素生产力,从根本上实现可持续发展的目标。伽马数据发布的《中国游戏产业新质生产力发展报告》(以下简称《报告》)中提到,游戏从业者调研中,九成受访者认为未来游戏产业生产力的进步,进一步优化有赖于研发技术的进步,从业者专业性和管理架构也被认为是游戏产业发展关键,这与新质生产力发展所强调的关键要素不谋而合。

张毅君表示,当前,人工智能正

成本和收益如何取得均衡,这是所有创业者都要考虑的问题。”

事实上,游戏产业与人工智能技术有着深度共生关系,正从理论研究、实质应用等多个维度相互驱动发展,人工智能技术将成为游戏产业发展新质生产力的关键性要素。

方汉提到,不得不承认这一波AI浪潮极大地降低了内容创作成本。“比如,我五音不全,但我利用天工AI音乐做了上百首歌在微信群里到处转发。我这辈子之前没有创作歌曲的能力,但现在有了AIGC的技术加持,我就可以轻松地创作音乐。马上又要轻松地创作视频以及以更加成熟的水平创作文章。整个内容赛道迎来黄金时代,会有更多新的内容平台出现,也会有更多创新的内容形式出现。”

《报告》中提到,过去数年内,全

球范围内AI相关投资快速增加,而中国游戏企业也进行了大量对外投资,行业整体投资在2021年达到高峰。截至2023年年末,TOP50中国游戏厂商投资AI企业超过百次,对产业链上、中、下游均有布局。截至2023年年末,中国头部游戏企业投资AI企业达113次。

谈及在人工智能方面的探索,世纪华通方面表示,近年来,公司持续探索AI工具在游戏产业的应用潜力,全面部署AIGC工具,不仅实现了降本提质,还增强了公司的技术优势,同时也为游戏行业AI工具应用开辟了更多可能性。其中,在

游戏业务方面,世纪华通强化了技术、数据和美术等资源的整合,提升敏捷开发与协同共创能力,助力企业实现游戏“精品化”与“长线运营”战略,进而赋能全行业创作者。目前,世纪华通旗下的盛趣游戏已在研发、设计、测试、运营、客服等环节积极接入AI工具。

三七互娱(002555.SZ)方面表示:“我们也在探索AI进一步丰富游戏性的更多可能,内部持续研究更多新奇玩法及创新体验,包括研究通过AIGC推荐与生成玩家偏好的图像、元素、玩法的方式,降低创作门槛,帮助玩家参与创作,探索打造非线性游戏体验的可能性。

《报告》统计数据发现,超99%受访者所在的公司或部门已通过多种渠道引入AI技术和工具。具体到研发层面的应用表现,绝大多数受访者表示AI技术对整体项目效率有所提升,约八成感知效率提升超20%,约一成受访者认为AI能够带来50%以上的效率提升。

三七互娱方面表示,以公司研发的美术设计平台“图灵”为例,该系统为研发、发行各业务线合计AI-2D绘图每月产量超过28万张,通过实施AI制作2D美术的新流程平均可节省60%~80%工时。

世纪华通方面提到,盛趣游戏旗下《传奇》《龙之谷》《彩虹岛》《饥荒》等知名IP产品都接入了AI工具,可替代一大半2D画面美术工作,降本增效成果显著;在质量控制端,由盛趣游戏质量管理中心孵化的AI自动测平台“极测信息”,已

我们内部也做了一款由AI生成图像、文字、音频的创新实验性项目,来探索更多的可能。”

记者了解到,2023年,三七互娱推出了旗下首个虚拟人“葱妹”,并在其开发过程中加入了AI、动作捕捉等技术。三七互娱方面表示:“在过去的一年中,我们围绕‘葱妹’IP开展了多次跨界合作,大大提升了这一IP的影响力和其背后的内涵。例如代言产品、出任网络安全数字宣传员等。我们希望通过这一虚拟形象,提升技术储备,打造IP+文旅的新质生产力,也可以帮助我们更好地打开Z世代的用户群体。”

形成一整套AI测试解决方案,可实现游戏产品全自动化测试,还能够为包括游戏在内的其他数字内容开发商提供定制的产品测试服务。

《报告》中提到,游戏产业短时间在AIGC理论层、模型层和应用层均有显著成果。从布局情况来看,在研发端应用层布局比例最大,近半头部游戏企业已利用AI提升生产能力,并构建智能生产管线,或进行虚拟内容生产,包括虚拟角色、数字人,帮助用户生成互动内容等。

世纪华通方面提到,通过自主研发的平台,极测信息不仅抢占了自动化测试系统的先发地位,还有望推动业务模式的转变。除此之外,公司还成功开发了艺术资产及AIGC创作管理平台,持续研发NPC小镇、AI造字、智能代码助手等应用。