

# 《仙剑世界》呼之欲出 中手游能否逆风翻盘？

本报记者 李哲 北京报道

10月15日，被中手游(00302.HK)寄予厚望的开放世界游戏《仙剑世界》开启第四次测试，这款投资超3亿元的产品或将于今年正式上线。

不过，玩家对于《仙剑世界》的测试版本评价褒贬不一。中手游方面在回应《中国经营报》记者采访时表示，在游戏的测试阶段，《仙

## 研发成本超3亿元

“此举完善了我们仙剑IP版权链，为未来仙剑IP更好走向海外市场做好铺垫。”

《仙剑世界》是中手游围绕《仙剑奇侠传》IP重点打造的游戏之一。

在2023年中期业绩发布会上，中手游方面提到，其自主研发游戏产品明确了围绕自有知名和以打造自有IP为目标，开展开放世界、街篮竞技和融合SLG三大游戏品类的自主研发布局。并在确保重要战略项目顺利推进的情况下，加强降本增效。开放世界品类以自有《仙剑奇侠传》IP为核心，研发全球首款国风仙侠开放世界游戏《仙剑世界》，并将《仙剑世界》打造成全球首个国风仙侠虚拟世界。

近年来，中手游一直在拓展《仙剑奇侠传》IP版图。

2021年8月，中手游以约6.42亿港元的价格收购大宇资讯旗下北京软星49%的股权及《仙剑奇侠传》IP在中国大陆地区的完整所有权(其中，收购《仙剑奇侠传》中国大陆地区的版权价格为3.76亿元)。此前，2018年中手游曾以2.13亿元的价格购买北京软星51%的股权。

今年9月11日，中手游公告披露，其全资子公司SuperNova与大宇资讯订立转让协议。收购大宇资讯及其关联公司于所有地区(中国大陆除外)拥有与《仙剑奇侠传》IP有关的版权。此次收购将以现金和发行股票的方式完成

《仙剑世界》确实仍有很多细节需要优化调整。“我们非常希望能在测试期得到用户的反馈。在与玩家们共同努力下，我们相信《仙剑世界》正在朝着一个更加宽广的未来前行。”

值得关注的是，在《仙剑世界》四测之后，中手游还宣布获得了近1亿港元的增资认购，投资方背后包括世纪华通(002602.SZ)，以及电竞圈知名人士朱一航。

支付，共计支付金额折合人民币约7633万元。收购完成后，中手游将掌握《仙剑奇侠传》IP在全球的完整版权。

谈及此次将《仙剑奇侠传》IP版权收入囊中，中手游方面回应记者采访时表示：“此举完善了我们仙剑IP版权链，为未来仙剑IP更好地走向海外市场做好铺垫。”

中手游方面曾表示，其最重要工作在于做好《仙剑奇侠传》IP首款开放世界游戏《仙剑世界》的开发，该跨端游戏未来也将在全球发行。

对于《仙剑世界》，中手游可谓重金打造。“《仙剑世界》研发投入已超过3亿元，该成本不包括《仙剑奇侠传》IP及相关公司收购、后续产品宣发成本。”中手游方面在回应记者采访时表示。

此外，中手游方面提到，截至2024年6月30日，该游戏预约人数已接近500万人。游戏自10月15日开启公测以来，测试数据优异，玩家反馈总体呈良性。“我们有信心在游戏正式上线前，推动其预约人数破千万。同时，游戏当前版本进度、优化状态有望实现年内正式上线这一目标。因为自研自发的缘故，其利润率将相对较高，我们预估它将对公司明年业绩带来明显的改善。”

## 细节仍需优化

开放世界游戏品类具有高自由度的特性，它拥有与其他玩法、内容进行融合创新的可能性。

根据中手游方面披露的信息，《仙剑世界》有望在今年内正式上线。而第四次测试将是《仙剑世界》正式上线前的最后一次测试。记者注意到，一部分取得测试资格的玩家对这款游戏提出了一些意见和建议，比如，“游戏的美术设计停留在16年水平”“像是《原神》和《幻兽帕鲁》的缝合体”“对非仙剑粉吸引力有限”等。

对此，中手游方面向记者回应称，在游戏的测试阶段，《仙剑世界》确实仍有很多细节需要优化调整。“我们非常希望能在测试期得到用户的反馈。玩家在不同平台、社区发表的每一条意见和反馈，项目组都有仔细地阅读，并逐一梳理分类：一部分的问题和反馈其实测试之前我们就已经在推进迭代和优化，许多中肯的建议都加入游戏新一轮的调整迭代规划之中，还有一部分影响体验的点我们也在测试过程中持续不断地通过热更等形式快速修正，以保证测试玩家的

## 资方认购增持

珠江投管坚定看好中手游的长期发展。

在《仙剑世界》开启四测之前，中手游公告披露，将向三名认购人战略配售合计约1.06亿股公司股份，每股认购价为0.9港元。此前一个交易日，中手游收盘价为每股0.91港元，此次三名认购人认购总代价约为9520万港元。

10月22日，中手游发布公告，其此次增发共有三名股东认购，其中包括A股上市公司世纪华通、合生创展集团有限公司创始人朱孟依之子朱一航。

其中，朱一航是电竞圈内的知名人物，其曾参与创立EDG电竞俱乐部。记者注意到，自



10月15日，中手游开放世界游戏《仙剑世界》开启第四次测试。

本报资料室/图

的体验。”

事实上，开放世界的游戏方式由来已久。此前，在《原神》上线之初，便有玩家提出这款游戏与任天堂旗下的《塞尔达传说：旷野之息》有类似之处。

中手游方面表示，开放世界作为一种具体的游戏品类，其本身确实很难有颠覆式的变化。但是正因为开放世界高自由度的特性，它拥有了与其他玩法、内容进行融合创新的可能性。《仙剑世界》在设计上延续了《仙剑奇侠传》IP的精髓，玩家将在仙剑历33

年(游戏中的时间设定)的背景下，自由探索由浪漫唯美的江南全景、磅礴恢宏的蜀山、神秘苗疆等区域构成的384平方公里的无缝开放大世界。

谈及这款游戏的微创新，中手游方面提到了“万物有灵”精怪玩法。“自2003年《仙剑奇侠传二》面世以来，仙剑就已经有了相关‘御灵’玩法的设计，在《仙剑奇侠传七》中也有专门与灵兽共同修炼成长的门派。而《仙剑世界》沿袭‘御灵’玩法的基础，结合开放世界的游戏形式，创新加入了‘化

灵’‘注灵’等独特体验玩法。这些内容不能说是市面上没有，但是自洽且一体化地出现在同一款游戏中确实是业内首次。‘万物有灵’的仙侠精怪玩法，正是《仙剑世界》独特的差异化所在。相信对于那些喜欢开放世界玩法，乃至RPG游戏的玩家，《仙剑世界》都会给他们带来不一样的新颖体验。在未来，《仙剑世界》还将围绕‘万物有灵’理念加入更多有趣的内容，玩家与这个世界交互的方式也将变得更加丰富。”中手游方面说道。

好AI技术长期对游戏生产方式的赋能。中手游作为拥有AI+IP+游戏产品核心优势的港股游戏公司，其自研拳头产品《仙剑世界》也将于今年上线，我们坚信公司的长期成长价值将被逐渐认知，并将带给投资人丰厚回报。”

对于朱一航的注资，中手游方面表示：“利于公司扩大资本市场影响力，显示长期持有者朱一航坚定看好中手游的长期发展，也坚信公司的长期成长价值将被逐渐认知，并将带给投资人丰厚回报，提振市场信心。同时，公司可利用资金增多，有利于依据经

营情况调配投入，更好地为《仙剑世界》相关游戏提供研发、发行资源支持。”

此外，中手游方面提到，朱一航及其家族自有资源(如合生系各类业态)，有利于双方进一步发挥各自专业实力和资源优势，拓宽增量用户和低成本获客，并会实现双方多元商业价值的最大化。

财报显示：2024年上半年，中手游实现营业收入12.3亿元，海外业务收入占公司收益的比重为14.3%；经调整的净亏损为2.08亿元。

# 联手引擎商举办关卡赛事 游戏通过UGC盘活生命力

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

近日，《人类一败涂地》的开发团队No Brakes Games与发行团队Curve Games，联合游戏引擎供应商Unity中国，发起高校游戏关卡设计创意赛。比赛面向全球范围内的在读大学生，最高奖金达1万美元。

据悉，《人类一败涂地》本身就是通过Unity开发，而这场比赛也要求参赛者使用特定版本的Unity进行关卡设计。Unity中国举办这样一场比赛，除了扩大知名度之外，或许也意在挖掘游戏行业新秀。

《人类一败涂地》是一款风格较为轻松幽默的物理平台游戏，已经上线8年多。然而，通过鼓励玩家进行创意工坊创作，举办关卡设计大赛，并吸收外部创意，这款游戏目前仍保留有活力。

## 设赛挖掘人才

这场关卡比赛的报名与提交通道已于9月3日开启。10月23日，《中国经营报》记者从Unity中国方面了解到，目前已有上百组参赛个人和团队报名、提交了作品。

预计比赛将于12月31日截止提交作品，明年一季度公布获奖名单。挖掘游戏行业新秀是这场比赛的目的之一。

Unity中国方面对记者表示，举办这场赛事，是为了给那些怀揣梦想却不知如何起步的年轻人提

## 什么是好关卡？

关于关卡比赛的评审，记者从Unity中国方面了解到，《人类一败涂地》的开发团队No Brakes Games与发行运营团队Curve Games将会作为比赛的主要评审团，Unity中国的技术团队也会参与到这个过程中。

记者看到，在Unity关于赛事的宣讲会直播中，来自No Brakes Games工作室、《人类一败涂地》的

## UGC补充活力

《人类一败涂地》于2016年上线，支持Steam创意工坊，允许玩家使用编辑器创建、分享自己制作的关卡。这不仅丰富了游戏内容，也让玩家得到参与感。

9月12日，《人类一败涂地》最新关卡“博物馆”上线。在这个关卡中，玩家的最终任务是取回博物馆中某件不属于那里的展品。为了接近那件展品，玩家操控的角色需要穿过下水道、收集电力、操作机器在玻璃上切出入口，还要破解

供展示才华、实现梦想的机会。通过举办这次比赛，他们希望能让玩家对游戏开发有兴趣的学生提供一个实践、进步的平台，通过Unity提供的指导和学习机会，从学生群体中挖掘有潜力的创造者，也希望更多有才华的年轻人进军游戏开发的行业。“Unity中国也一直长期、持续地支持和帮助有潜力的学生群体及游戏开发新手，成为游戏行业下一代力量。”

Unity是一款游戏开发工具。

开发团队成员之一Hollie，在为此场比赛录制的视频中提及，该游戏本就是一个天马行空、非常自由、有时候有些混乱的游戏。而关于评委们期待看到的关卡，她提及了四个要点：创造力、可玩性、流畅性和视觉呈现效果。

“首先，创造力是关键，我们想看到一些独特、有趣的、能够充分展现你的想象力和个人风格的设计；其次，我们也会关注可玩性，所以你的关卡应该能够吸引玩家持续玩下去，在趣味性和挑战性中找到一个平衡点，这是非常值得思考的部分；当你在设计一个谜题或者挑战的时候，该如何引导玩家保持思考，同时尽可能让他们享受思考和解密的过程。”Hollie表示，“接下来，流畅性也很重要，你的关卡应该设置自然而温和的引导，引导着

一路上遇到的谜题，最终通过喷泉“飞”向目的地。

这一障碍重重又彩蛋迭出的关卡并非出自游戏开发商手笔，而是《人类一败涂地》近期结束的创意工坊关卡大赛中的冠军作品。这场比赛截止于7月16日，获胜者还将获得1万美元奖金。

记者查询到，《人类一败涂地》曾不止一次发起创意工坊大赛，并向获胜者给予奖金鼓励，以及将获胜关卡列为正式关卡。

2007年第一代iPhone发布后，Unity次年便推出支持iOS系统的版本，抢占占领移动游戏市场，而在游戏引擎领域占据一席之地，其核心市场是3D移动游戏。此外，Unity的跨平台支持更为优越，仅构建一次就能部署到多个平台。

此次关卡比赛创作的底图《人类一败涂地》就是一款通过Unity构建的游戏。比赛也要求参赛者使用特定的Unity版本。

《人类一败涂地》是一款风格较

为轻松幽默的物理平台游戏，设定在一个漂浮的梦境世界中。在每个梦境关卡，玩家操控一个名为Bob的角色，探索豪宅、城堡、雪山、工业区等场所，通过解密闯过关卡。记者从Unity中国方面了解到，他们之所以选择这款游戏作为合作方发起比赛，是因为它不仅由Unity开发，还在全球范围内取得了巨大成功。目前，这部作品全球销量已突破5000万份，位列全球畅销榜TOP20。

赛事详情显示，Unity中国将

为玩家提供一个区域过渡到下一个；最后，视觉呈现效果也是不可忽视的部分，虽然玩法机制至关重要，但一个看起来非常酷且符合《人类一败涂地》风格的关卡肯定会引起我们的注意。”

Hollie还建议，参赛者在设置关卡的过程中，可以利用游戏的物理引擎，尝试设置一些物理谜题，让玩家交互或移动某些东西，

为部分奖项获得者提供直通“Unity黑马计划”以及专项生态扶持。Unity中国官网显示，“Unity黑马计划”聚焦独立开发者及游戏工作室、游戏公司、工业设计、媒体艺术，将对申请计划的团队提供专业的技术支持、培训、产品服务折扣、市场宣传以及生态合作资源对接等一系列服务。

另外，还有一些获奖者将获得游戏行业就业指导，以及一对一作品集修改建议。

来寻找谜题的答案。

独特的物理机制是《人类一败涂地》的特色。在这款游戏此前的创意工坊关卡大赛中，组织方建议，在游戏的部分关卡中，参赛者可以用坠落的平台展示重力的作用，将钟摆运动融入晃来晃去的灯笼中，让玩家运用杠杆原理撬开一扇沉重的门，或让他们使用石板和木杆做一个能跳得更高的简易跳跳板。

机制的建立，加上把握时机做了一系列营销、联动，《蛋仔派对》逐渐积累了大量的用户群体。今年半年报发布时，网易方面宣布《蛋仔派对》全球累计注册用户突破6亿人次，创作者数量超4000万。

《人类一败涂地》从2017年起添加线上多人模式，最多支持8人线上游玩，使其也具备了派对游戏的元素。此外，《糖豆人》《不动就会死》《超级马里奥制造》等也提供了UGC模式。

派对游戏是热衷应用UGC模式的一大品类，国内在这方面的代表是网易旗下的《蛋仔派对》。《蛋仔派对》在2022年5月公测，开局表现平平。但随着UGC地图推荐

持了活力。2009年上线的《我的世界》核心特色之一是UGC模式。在《我的世界》中，玩家可以自由设计地图、皮肤和材质包，还可分享给其他玩家使用。不仅如此，《我的世界》还为这些UGC内容提供市场平台，并且向创作者提供奖励。