

《完蛋!》蹿红 “短剧+游戏”风能吹多久

近期,一款名为《完蛋!我被美女包围了》的游戏蹿红网络。无数“纯爱战士”应声倒地,一边吐槽着内容的粗糙,一边一发不可收拾地掉进“一关电脑就失恋”的爱情陷阱。

赛博恋爱的风,还是吹向了男性用户市场。连带着相关概念股也被热炒,11月7日,网络游戏板块整体涨幅0.39%,其中35股上涨。同时,其用影视思维做游戏的方式也引起了广泛讨论,“短剧+游戏”的玩法会是下一个内容风口吗?但这场风能吹多久,当年的“李泽言”“齐司礼”们或许可以提供一些借鉴的思路。

乌龙续作

“老公可以是2D的、3D的,甚至是不存在的,唯独不能是真人的。”女性向恋爱游戏市场,一直存在着这样一个玩家和制作方心照不宣的规矩。

但在男性向恋爱游戏市场,情况则被完全颠覆。“穿越”进起点爽文需要几步?答案很简单:真人拍摄,第一视角,互动体验。INTINY工作室就做了这样一件事:只要42元,就能让你实现被6个美女包围的恋爱体验。第一视角,真人拍摄所带来的真实感、刺激感,仿佛成了《完蛋!》出圈最关键的因素。

根据Steam上的简介,玩家化身男主角顾易,用第一视角沉浸式与六位长相、性格都大相径庭的美女相识,并与她们展开欢喜甜蜜的恋爱之旅。

负债累累、工作不顺的男主,却能够在诸多场合得到各类美女的青睐,像是性转版的《糟糕!霸道总裁爱上我》,谁玩谁上头。

盘古智库高级研究员江瀚也对北京商报记者表示,游戏采用了真人互动影像作品的形式,与传统的游戏相比更加真实、身临其境,给玩家带来了全新的游戏体验。

有数据显示,发售仅半个月,《完蛋!》就在Steam国区上斩获超1.8万条好评,好评率超过95%。小黑盒数据显示,《完蛋!》同时在线玩家人数峰值超6.5万。

资本市场也掀起了一轮狂欢,游戏板块大幅走高。浙商证券研报表示,互动电影类游戏成为催化剂,多重原因带动游戏板块上涨,其中之一就是《完蛋!》的出现,虽然

没有给上市公司带来巨大利润,但是再次证明了游戏板块不断出现新主题的持续性,提振了市场信心。

趁热打铁。11月6日,河马游戏官微的一条消息再次激起千层浪,概括起来无非两点,战略投资INTINY互动影视业务最新项目,并将参与制作发行《完蛋!》后的最新力作,即针对女性向市场的《完蛋2!我被帅哥包围了》(暂定名)。

INTINY为《完蛋!》的制作与出品方。不过当天下午,情况出现紧急反转。INTINY回应称,确已和河马游戏达成针对项目层面的意向合作,但因产能有限,目前主要专注于《完蛋!我被美女包围了》的DLC(游戏扩展包)开发工作。

对于后续新产品,INTINY则表示,内部确实针对不同类型的互动影视进行立项研讨,但立项研讨阶段较为困难且周期不可控,项目尚处在初期准备阶段,具体的题材立项暂不对外公布。

INTINY还拎得清。公开资料显示,INTINY关联公司为广州小有内容互动娱乐有限公司,其发行负责人陈天慧在接受媒体采访时曾直言,就目前情况而言,需要先服务好现有用户。

“其实整个产品还有很多优化空间,现在产品每天同时在线人数很高,会出现各种各样的技术性问题,玩家关于这方面的反馈比较多,团队要集中精力处理这些问题。至于说要趁热打铁再去拓一个领域,或者马上就搞后面的内容,还不是现在的首要任务。”陈天慧说。

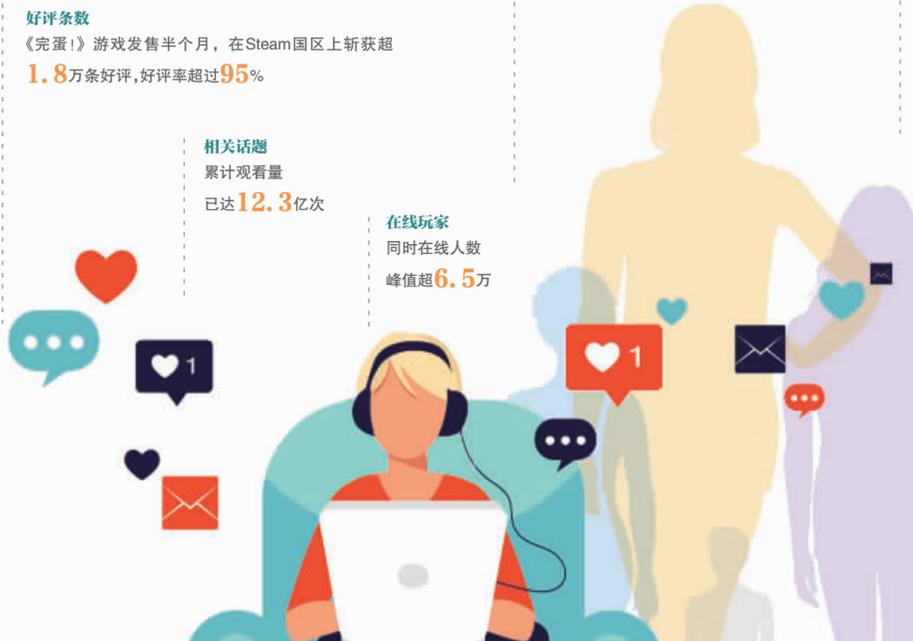
预计2023年短剧行业市场规模200亿-300亿元
明年有望延续高速增长

短剧用户
快手男性重度短剧用户则呈极高增长趋势
2022年2月同比增幅高达94.1%

好评条数
《完蛋!》游戏发售半个月,在Steam国区上斩获超1.8万条好评,好评率超过95%

相关话题
累计观看量
已达12.3亿次

在线玩家
同时在线人数
峰值超6.5万



男性市场异军突起

“你们都说这游戏烂,烂不烂我还不知道吗?”套用一句老梗,玩家对游戏的复杂情绪显而易见。某种时刻,情绪价值大过一切。

在接受北京商报记者采访时,北京市社会科学院副研究员王鹏分析称,游戏的走红可能是因为题材新颖,把恋爱元素与真人互动相结合,能够给玩家带来一些新的游戏体验。其次,角色设定和演员表现也能够吸引玩家,尤其是男性用户,满足了他们对于恋爱的向往。

此外,该款游戏的火爆也与社交媒体平台的传播有关。抖音上,“完蛋!我被美女包围了”话题累计观看量已经达到12.3亿次。江瀚也提到,游戏的推广力度比较大,通过各种社交媒体和直播平台进行宣传,吸引了不少玩家的关注。

不少专业机构则愿意将《完蛋!》的走红归结于游戏、爽文与短剧的结合。比如华西证券指出,除官宣发等外部因素,其成功的要点在于将中式爽文短平快的特征融合日式GALGAME的剧情内核,瞄准国内男玩家的情感需求,同时利用接受度更高的真人影像来制作互动画面,极大拓宽受众圈层。

申万传媒则提到,真人互动游戏近期出现爆款的原因之一,就是融合了游戏+短剧的形式,实现品类创新。

事实上,《完蛋!》横空出世之前,爽文的套路已经在一集几分钟的短剧界大杀四方了。除了霸总先婚后爱、女主重生开挂等“传统”瞄准女性市场的内容外,以下沉

市场中男性为目标的内容也开始异军突起,甚至跑出了小程序短剧的黑马。

它们通常以保安、外卖员及快递小哥等为主角,用逆袭、打脸的剧情带来非同一般的情感体验,用最强赘婿、龙王出狱等故事,刺激用户产生“越土越上瘾,越狗血越带劲”的心理。

快手短剧报告曾显示,快手重度短剧用户中女性占比略高于男性,为53%,但男性重度短剧用户则呈现极高的增长趋势,2022年2月同比增幅高达94.1%。

“装点”它们的,则通常是用户充值破千万甚至破亿的造富神话。近日,中信建投研报还提到,短剧行业今年迎来爆发式增长,预计2023年市场规模200亿-300亿元,明年有望延续高速增长。

此外,王鹏提到,与传统的影视作品相比,其制作成本低、回本快,可以随市场预期快速进行调整等特性,也使得短剧迎来快速发展。据悉,短剧制作成本平均几十万到一百万之间,显著低于传统影视剧成本。

事实上,从小说到短剧再到游戏,形式不断升级,但“爽文”的内核始终如一。这也意味着,爽文或者短剧遭遇的内容参差不齐、创新性较差、门槛低、市场竞争激烈等问题可能会如出一辙地体现在游戏上。

对于如何面对未来竞争等问题,北京商报记者联系了小有内容互动娱乐及河马游戏方面,但截至发稿未收到回复。

游戏不相信长情?

2018年1月13日,深圳京基大厦的巨幅LED屏被李泽言的名字“霸屏”。那天是他的生日,传言当天的广告屏定价为180秒12万元,全国的“李太太”们为此众筹了100万元。

李泽言,乙女游戏《恋与制作人》的男主之一,霸道人设,多金可靠。那是圈外人第一次直观地感受到粉丝为“纸片人”一掷千金的疯狂。

2021年,《光与夜之恋》上线,掀起了新一轮电子恋爱热潮,齐司礼就是男主之一。类似游戏进入长线发展期,同类型的还有《未定事件簿》《时空中的绘旅人》《遇见逆水寒》《代号鸢》等作品。

《完蛋!》的走红,或许可以算是性转版的《恋与制作人》们:按照“乙女向”手游为玩家打造“情感乌托邦”的逻辑,把目标受众调整向男性市场。

但在游戏市场,玩家又很容易呈现出极度的“喜新厌旧”。以《恋与制作人》为例,有数据显示,2018年其流水收益约为12.5028亿元,位列当时国产二次元手游榜第四位。2019年,其流水下滑至5.9461亿元,2020年进一步下滑超6000万元至5.2935亿元,排名第13位。

今年2月,古风恋爱游戏《掌门太忙》发布停服公告,消息一出,立刻引发大量玩家不满。压力之下,游戏表示将中止停服计划,保留游戏服务器、游戏数据以及

相关社群,但游戏将停止内容更新、新玩家注册以及充值行为。

情绪价值的钱,又好赚又难赚。王鹏认为,从一款游戏本身的角度看,热度能否保持,最主要的还是要看内容与玩家间是否能够实现良好的契合,而不是用户三分钟热度之后就没有更能吸引人的内容了。从长期发展角度看,内容、内涵是否够丰富,决定了未来用户的留存度。如果资源等内容太少,也容易被模仿,进一步导致用户的流失。

江瀚也认为,《完蛋!》的火爆能否持续还需要考虑多方面因素。首先,游戏本身的质量和内容是否能够满足玩家的需求,是否存在重复性、单调性等问题。其次,市场上是否会出现更多类似的游戏,如果是,是否能够保持自己的竞争力。最后,社会环境和政策因素也会对游戏产业的发展产生影响。

INTINY工作室对于《完蛋!》DLC的开发,用意或许正是如此。对于网友“算不算官宣DLC”的试探,INTINY工作室明确回应:“算,说了,盖章。”

至于可能引发的模仿问题,陈天慧表现出了一种豁达:期待开放合作,而不是在产品承制上自我内卷。即便是卷,也希望是提高产品的质量,内容的质量。

北京商报记者 杨月涵

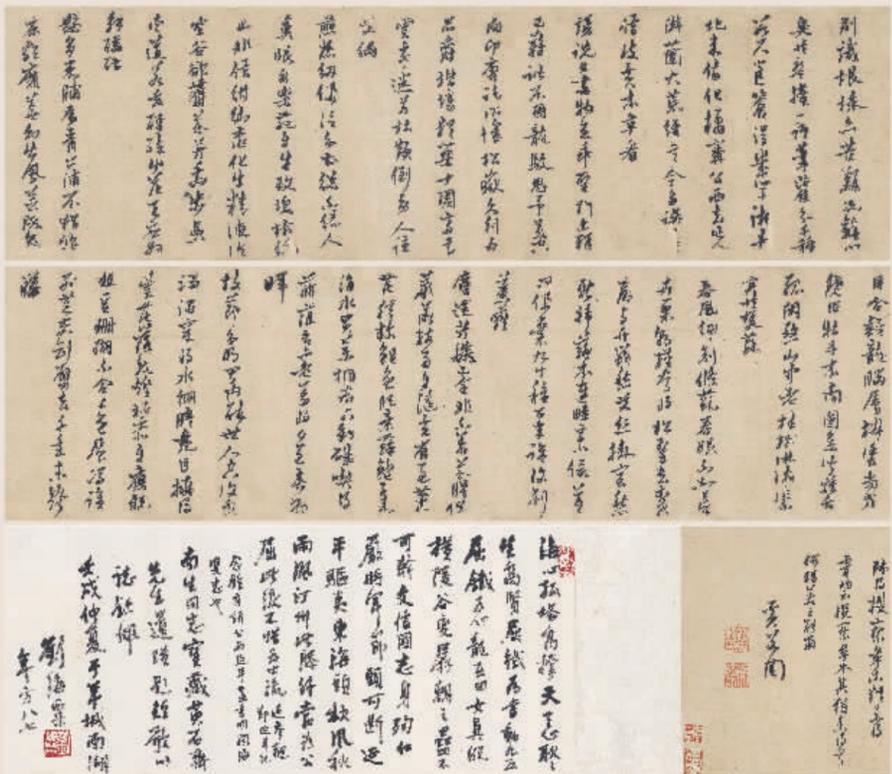
广告

西泠印社 拍卖有限公司 北京收官征集

时间: 11月11日至11月12日(周六、周日) 详询: 010-84477279、18514746899

地点: 西泠拍卖北京办事处 东城区东四头条7号 近地铁5号线东四站B口

北京办事处常年征集: 中国书画、中外名人信札手稿、古籍善本、金石碑帖、名家篆刻及印石、田黄、历代名砚、古董珍玩、文房杂件、历代瓷器、明清家具、紫砂及茶具、造像艺术、历代钱币、油画雕塑、摄影及电影艺术、名家漫画、古代玉器、当代名家玉雕、和川下籽料原石、西方古物、珠宝首饰、中外陈年名酒



▲ 秋拍特别呈献 市场罕见 黄道周早年亲笔行书七言诗卷 刘海粟长版 吴南生旧藏

西泠印社二〇二三年秋季拍卖会

12月18日至12月23日, 杭州国际会议中心洲际酒店

公司总部: 浙江省杭州市清吟街127号 0571-87896778 www.xlysauc.com

微信公众号

