



WePlay 创始人： 健康的产业不能只有“金字塔尖”

11月17日,2024 WePlay 游戏文化展正式落下了帷幕。自2017年以来,WePlay 游戏文化展已连续举办8届。在一些观众的眼中,WePlay 最显著的特点在于,这里少见“大厂”的身影,其参展的多为中小型游戏企业,以及初出茅庐的独立游戏。可能也正是因为如此,展会中游戏制作人和玩家的距离更为亲切,WePlay 不仅仅是企业的宣传场合,同时也是听取玩家意见和建议的重要平台。

而这与 WePlay 创始人、中国独立游戏联盟(CiGA)成员朱利辉的理念不谋而合。在朱利辉看来,一个产业要达到健康的状态,除了出彩的头部外,还需要稳固的腰部。他希望通过 WePlay,给来自腰部的游戏企业和独立游戏一个支持和展现的机会。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

产业
解读

朱利辉：
不能只聚焦“金字塔尖”
要给予腰部企业展示机会

经过了8年的连续举办,WePlay 已经成为中国最为标志性的,带有独立游戏元素的游戏展会活动,并在全球范围拥有广泛号召力。

之所以对独立游戏、中小型游戏企业如此上心,则源于中国独立游戏联盟(CiGA),WePlay 游戏文化展创始人朱利辉的理念。

“从整体来看,一个产业要达到健康的状态,除了出彩的头部外,还需要稳固的腰部。”在朱利辉看来,在一个产业中,不可能全部企业都去做“金字塔尖”的内容,因为这需要耗费大量的资源,所以能成为头部的企业数量非常稀少,只有大量稳固的腰部企业才能支撑产业整体继续向上发展。

“今天的腰部企业,如果他能够良性发展的话,他之后是不是有机会再往上去走,我觉得这个是产业发展的一个很重要的环节。”朱利辉说。然而现在信息断档、信息孤岛很严重,一些中小型企业甚至难以找到有效的宣传渠道,这对他们的发展较为不利。

“所以我希望给广大中小型游戏企业、独立游戏一个舞台,让他们绽放。”朱利辉告诉记者,举办 WePlay 这样的活动则是一个很好的资源集中方式,能够让中小型企业也能有发挥的空间。而除了 WePlay 的线下展会外,主办方也在线上整合了大量资源,包括 Steam 蒸汽平台、小黑盒、小红书、游民星空等平台与媒体,给予参展游戏尽可能多的曝光和展示的渠道。

观众:如果不是 WePlay,可能一辈子都玩不到这款游戏

11月16日,第8届 WePlay 游戏文化展如期在上海正式开展。

与往届相同,本届的 WePlay 游戏文化展同样主打“玩”:超400款来自全球的游戏在现场展出,从主机游戏、独立游戏到不插电的桌游,都能够“一站式”体验。此外还有大牌嘉宾现场互动、沉浸主题体验、电竞赛事舞台对决、线下限定周边贩售等内容供观众体验。

“这款游戏在玩法上的开拓创新很有意思,值得去试试。”参展观众“理工狼”(昵称)在完成一款独立游戏的试玩后,立刻将游戏加入了自己的 Steam 愿望单。

“理工狼”告诉记者,自己同样从事游戏开发职业,所以对游戏的玩法较为上心。平常也喜欢尝试一些有独特玩法的独立游戏,但在现场试玩到的游戏都是自己以前从未接触过的,让他感到颇有收获,“如果不是因为来参加 WePlay 这个展,我可能一辈子都不会玩到这款游戏。”

这也反映出了如今游戏中的一个痛点,越是大型的游戏企业,越是掌握了大量的宣发资源和渠道。相比之下,中小型游戏企业和独立游戏想要“出圈”则难上加难,往往只有少数素质极为优秀、自带话题属性的中小型游戏能顺利“出圈”被广大玩家所接触到。

也正因为如此,对观众而言,在 WePlay 中最能直接感受到的,是来自参展游戏企业和制作人的真诚与热情。

很多观众一入场就能感受到这股热情:参展企业如卖货那般,向现场的参展观众热情“揽客”,邀请观众们试玩自家的游戏。不少参展企业在玩家试玩期间也没闲着,安排了“1对1”陪同,让工作人员随时听取记录玩家的意见,并答疑解惑。

对于参展企业和游戏开发者而言,WePlay 不仅仅是宣传产品和“秀肌肉”的场合,更是听取玩家意见和建议的重要平台。



中国独立游戏联盟(CiGA),WePlay 游戏文化展创始人朱利辉

学生独立游戏开发者:“因为喜欢,所以加入”

在 WePlay 展会中,有这样一个展区格外引人注目:其主题年年相同,但每年参展的游戏却一年一个模样,这就是中国独立游戏大赛(以下简称 indiePlay)的入围作品展区。

与 WePlay 相同,indiePlay 同样是由中国独立游戏联盟主办,其决赛评选环节则是历届 WePlay 的保留节目。自2015年开始,indiePlay 已连续举办10届。如今已发展成在中国乃至全球的游戏开发者中,非常有代表性的独立游戏赛事。

比赛旨在通过活动去连接和发掘更多优秀的创意与开发者,通过“最佳创新”“最佳学生作品”“最佳游戏大奖”等共计11项单项奖的设立,鼓励开发者们在设计、叙事、玩法上的不断创新,以及视觉、听觉等层面的艺术表达与探索。

“(参加比赛)也没什么特别的理由,主要是因为喜欢,而且很好玩。”

indiePlay 参赛者“蒜蓉”(昵称)是一名来自广州工业大学的大三学生,他和两名来自广州美术学院的同学共同制作了一款名为《蚁穴》的模拟经营&探索生存游戏,并入围了“最佳学生作品奖”。

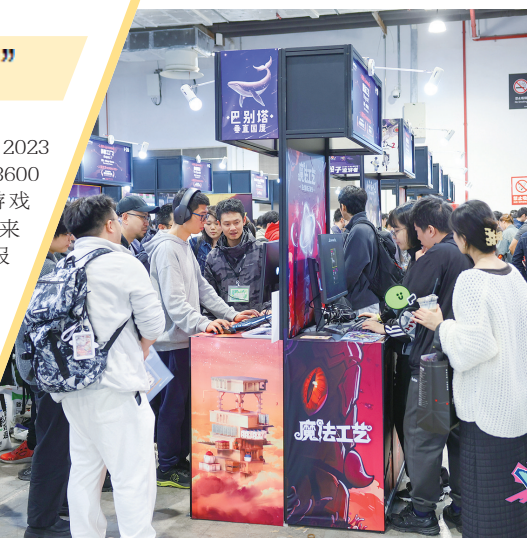
“蒜蓉”告诉记者,他们三人相识于游戏开发社团,出于对《星露谷物语》这样的“种田”游戏的喜爱,他们决定开发一款融入了自己的想法和创意的“种田”游戏。结果《蚁穴》不但顺利进入2024中国大学生游戏开发创作大赛(CUSGA)的总决赛,还成为 indiePlay 最佳学生作品入围直通作品。

“制作游戏几乎没有成本,这也是我们坚持下来的原因之一。”“蒜蓉”告诉记者,“两位学姐是美术专业,因此游戏中的画面、UI都是她们亲手绘制的,我来负责程序和策划部分,这样一来做游戏非常省钱,只需要电脑就够了。”

在 indiePlay 赛事中,像“蒜蓉”这样的学

生参赛者还有很多。在2023年,indiePlay 共有超过3600名开发者的近500款游戏报名,2024年则收到了来自全球超过650款作品报名,最终共有71款游戏入围。

在每款游戏背后都是一个激情洋溢的独立的开发者团体,其中既有离开大厂另起炉灶的老将,也有尚在高校但对游戏开发充满兴趣的学生团体。正是他们的热情投入,构成了中国游戏产业的新基石。



中国独立游戏大赛入围作品展区



观众在试玩游戏



2024 WePlay 海报



现场售卖的游戏周边