

产业
解读

今天,备受关注的《地下城与勇士:起源》正式开启先遣测试。作为2008年起在国内运营的老IP,《地下城与勇士》一直备受欢迎,此次时隔近20年再次“上新”更引发了众多玩家的关注。纵观近期国内游戏市场,老IP“上新”似乎成了普遍现象。无论是已经上线的《冒险岛:枫之传说》《石器时代:觉醒》,还是即将开启测试的《三角洲行动》,多个曾在国内游戏市场叱咤风云的老IP们集中“上新”,给玩家们带来了满满的时间错位感,好似穿越回了20年前。但是时隔多年,老IP们能够再次赢得玩家们的青睐吗?

现代快报/现代+记者 邱骅悦 刘琳 申阳



《地下城与勇士:起源》宣传画

扎堆“上新”的老IP，卖的是情怀吗？

集中“上新”的老IP 让玩家梦回青春

当《地下城与勇士》(下称DNF)手游官网、官方微博发布消息,宣布“久等了,这一次真的能打”,并预定于2月29日开启先遣测试的时候,很多玩家真的激动了。《DNF》是国内游戏市场的一员老将,从2008年开始,《DNF》正式叩开国门,开启了超过15年的运营历程。

15年前正是中国网络游戏市场的蓬勃发展期。先有《石器时代》《传奇》,后有《冒险岛》《DNF》……对于很多80后、90后玩家而言,这些耳熟能详的名字背后,不仅是一款款爆火的游戏IP,更承载了一段段难忘的回忆。在千禧年前后,这些游戏和网吧、暑假交织在一起,组成了80、90后们青春年少时期独有的回忆。

但天下没有不散的筵席,随着游戏市场快速迭代升级,游戏热度下降,与《DNF》同期火爆的网游大都已走向落幕,最终和IP一起消逝在时间的长河中。但最近一段时间,就在《DNF》手游版官宣前后,《冒险岛》《石器时代》《三角洲》等一批老IP同样迎来了新的春天,游戏厂商以推出续作、移植手游的形式,将老IP们以崭新的面貌回到玩家面前,令很多玩家激动不已。

作为中国游戏市场早期网游的代表,在2001年走进中国游戏市场的《石器时代》曾有不俗影响力。2002年国内知名数码媒体《大众软件》统计,《石器时代》一度占据了当时国内网游市场的20%份额。在其运营期间,《石器时代》曾因版权问题短暂暂停服,再度开服后持续运营至2016年,因版权方合约到期关闭服务器。在停服数年后,2023年10月,由腾讯、恺英联合开发运营的回合制游戏《石器时代:觉醒》正式公测。本作主打怀旧风,以《石器时代》端游2.5版本精灵王传说为蓝本,通过新的游戏引擎技术对端游版本进行了重制,同时推出了端游和手游双版本。

与《石器时代》不同,《冒险岛》《DNF》两款游戏并未遭遇关服的窘境。这两款游戏分别由盛趣游戏、腾讯游戏代理运营,盛趣游戏代理运营的《冒险岛》自2004年上线以来一直持续运营,迄今已有20年的“高龄”。两款游戏虽然已不再热门,但始终有一批忠实的玩家在支持,因而成为中国网络游戏市场的常青树。

如今,这两个老IP均进行了“端转手”,正式推出了手游版本,且都由腾讯游戏进行代理运营。2023年8月,《冒险岛:枫之传说》率先推出,游戏同样主打怀旧风,号称对端游版本进行了“像素级”还原。而在2024年初,随着《DNF:起源》获得版号,其测试也将如火如荼地展开,从目前的游戏视频来看,这款手游也是对端游版本进行了还原,主打情怀和还原。

除上述游戏外,今年3月份,延续经典射击游戏IP的《三角洲行动》将开启端游版本测试。而同样经典的老IP《传奇》也迎来了新消息,娱美德则在2月发布公告表示,已与三七互娱签订了合作协议,将由三七互娱在中国大陆市场代理发行《传奇》系列的最新作品《传奇4》。

原汁原味还是推陈出新 厂商各有侧重

IP虽然经典,但时过境迁,随着流行游戏的不断迭代,老IP的套路未必会有人买账。在“翻新”老IP的过程中,游戏厂商究竟该为了老玩家的体验考虑,“翻新”时保留情怀力求原汁原味;还是紧跟时代脉搏,按照时下流行元素对原先的游戏推陈出新,以便引进新鲜的血液?对于游戏厂商而言,这是一场必然要面对的博弈。

在目前上市的老IP中,《石器时代:觉醒》是最为强调原汁原味的。游戏从美术、玩法到玩家生态,近乎1:1还原当年端游的体验。不少玩家发现,游戏中保留了核心回合制捉宠玩法的熟悉味道,也对视觉层面进行适当升级,端游Q版可爱的卡通画风得以延续,而当年模糊的记忆呈现为更高清的3D画面,细节表现也更加丰富,让不少玩家惊呼“旧梦勾回二十年前”。

其制作团队在接受采访时表示,他们坚持的是“守旧式的创新”,因为如果用户本就习惯原有框架,如果用户的核心需求是“一秒回到童年”,那么做好“守旧”就是最好的“创新”。

区别于“不魔改、不创新”的《石器时代:觉醒》,《冒险岛:枫之传说》,则在原作基础上重新制作了一个熟悉又新颖的冒险世界。在《冒险岛:枫之传说》中,老端游经典的像素画风、蠢萌怪物、职业设定等得以复现,但在玩法方面,制作组坚持“降肝”“减负”的设计优化,在游戏战斗玩法和养成策略上进行了大幅度调整,比如设置自动任务和自动战斗系统、缩减游戏单角色的养成成本等。

这样的“微创新”源于制作组在用户调研时发现,冒险岛IP除了深度养成的高端玩家,绝大部分都是被游戏氛围吸引、在游戏中建立社交情感的轻度玩家。通过构建良好的社交关系、氛围体验和情感链接,“让玩家从忙碌的游戏日常中抽离出来,在轻松休闲中专注于交友的乐趣”,才是这款游戏的真正核心体验。

相比之下,《三角洲行动》的改革最为彻底。在玩家的回忆中,《三角洲特种部队》是一款风格冷峻严肃、玩法硬核的射击游戏。在系列正作被雪藏15年后,如今的《三角洲行动》无论画质还是玩法与以往都有了天翻地覆的改变。不仅游戏题材从现代军事行动跳到了未来,增添了一系列带有科幻色彩的武器和装备,游戏内容除了经典的单人战役、多人竞技对抗外,还额外加入了类似《战地风云》系列的多兵种、多载具、海陆空协同作战的“战地”模式,以及热门游戏《逃离塔科夫》中的PVPVE“搜索-撤离”玩法。

“FPS老玩家,通常怀念的是曾经跟谁一起玩的年代,他们并不会接受以前的画质、地图或玩法,对于FPS的游戏体验一定是层层升级的”。另一经典射击游戏IP“穿越火线”系列的发行方负责人曾在公开场合表示,针对不同用户生态的迭代升级,是FPS再现经典的重要前提。

翻新IP不是卖弄情怀 让玩家买账还得靠质量

在游戏业界中,翻新老IP并不是一件稀罕事。就在刚刚过去没多久的2023年TGA颁奖典礼中,由拉瑞安工作室带来的《博德之门3》一举夺得年度游戏、最佳多人游戏、最佳角色扮演游戏等6个奖项,成为2023年TGA颁奖典礼中最大的赢家。而《博德之门3》正是一款得到翻新的老IP。

在查看《博德之门3》的幕后故事时我们不难发现,拉瑞安工作室创始人Sven Vincke本身就是资深的CRPG爱好者,同时又特别注重打磨游戏质量。可以说他们在制作《博德之门3》时,带着情怀,倾注了非同一般的激情和热爱,这在一定程度上促使了《博德之门3》的成功。但放眼业界,实际情况是很少有游戏厂商能像拉瑞安工作室那般,满怀情怀和热爱去“翻新”老IP,反而更希望用情怀去捆绑玩家。

游戏厂商们扎堆翻新老IP必然有着商业化的考虑。例如可以继承原先的用户群,相比打造新IP再拓展用户认知,利用老IP的产品辨识度更具性价比等。甚至有不少厂商单纯想“蹭热度”,对原本的IP没有丝毫尊重,所翻新的游戏纯粹是“狗尾续貂”。

这也导致如今的玩家面对翻新的老IP时往往很矛盾:一方面很想看看陪伴过自己的老朋友,“回忆青春、回忆当年”;另一方面又怕是无良厂商试图榨干IP的剩余价值,“除了情怀,一无是处”。

在《博德之门3》推出抢先体验版期间,就有不少老粉丝针对游戏弊病提出批评,更有玩家不客气地评价:既然想要享受这个IP带来的好处,那自然就要承担更高的要求。而最终,拉瑞安工作室在听取玩家意见的同时,用过硬的游戏质量交上了一份近乎满分的答卷。

可见玩家可能会为游戏的情怀买账,但不会因为过往的情怀对游戏厂商网开一面。这也给如今热衷翻新IP的厂商们提了个醒:经典的IP并不是通向成功的万能钥匙,好的IP就像一面金字招牌,好的“翻新”则需要对得起这面招牌。

