



7月的骄阳映照着游戏市场的火热,近日,随着《绝区零》等一批新游戏火热上线,一个现象逐渐在国内游戏市场变得普遍:越来越多的游戏尝试同时登陆PC客户端和手机移动端,实现“双端并行”“双端互通”。这既是国内游戏市场发展的体现,也是国产硬件技术提升的证明。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

产业
解读

国产游戏开启“双端并行”新浪潮

游戏品质提升,促使手游“反向登陆”PC

7月4日,随着米哈游旗下《绝区零》正式上线,又一款“双端互通”的游戏走进了玩家们的视野。

纵观当下的国内游戏市场,“双端互通”“双端并行”似乎已经成了游戏厂商们的新趋势,近几个月来,无论是主打动作打击的《绝区零》,以传统MMORPG为核心的《塔瑞斯世界》,还是能体验战术射击的《萤火突击》,这些不同玩法类型、不同厂商的游戏,都不约而同将登陆PC客户端、移动手机端作为了目标。

特别在今年4月28日,长期专攻手游市场的米哈游官宣了一款名为“米哈游启动器”的PC端应用,将旗下的《崩坏3》《原神》《崩坏:星穹铁道》等游戏的PC客户端版本整合到其中,而在《绝区零》上线后,游戏也自然而然登陆了PC平台。这一官宣的背后,也凸显米哈游对PC客户端市场的重视。

手游反向登陆PC客户端的背后,一大因素是游戏品质的日益提升。随着国内游戏市场的蓬勃发展,玩家对游戏质量的要求也水涨船高,倒逼游戏厂商在游戏画质、内容上多下功夫。愈发精美的画质、丰富的游戏内容虽然对玩家而言是绝对的利好,但与之相对也带来了游戏

包体容量的扩充。以《绝区零》为例,这款游戏完整下载、安装后总容量达到17G,对玩家的手机容量占用带来的压力可见一斑。

在游戏质量提升、容量增长带来的“压力”之下,不少手游玩家养成了用PC玩手游的习惯,各种在PC运行的“手游模拟器”更是应运而生。对游戏厂商而言,与其让模拟器商家担任“中间商”,主动开发PC客户端版本迎合有需求的玩家则是一种最优解。

此外,根据伽马数据的分析,2023年中国客户端游戏市场的全年实际销售收入达到了662.83亿元人民币,较去年增长了8%。虽然手机移动游戏在中国游戏市场中仍然占据主导地位,但PC客户端游戏市场也在稳步增长,展现出其持续发展的潜力。截至今年2月,国内PC客户端游戏的市场规模约为56.42亿元,相比去年同期增长了5.94%。这些趋势表明,对于众多游戏开发商来说,PC客户端游戏市场仍然具有重要的商业价值和发展空间。

在此背景下,越来越多的游戏实行“双端并行”既迎合了玩家需求,也为游戏厂商未来在PC客户端市场发展获量打下基础。

手机硬件新定位,助力“双端”不掉队

“双端并行”得以流行,除了游戏质量的发展外,手机硬件的发展也极为重要。可以说,正是当下手机硬件的飞速发展,给了游戏厂商“双端并行”的底气。

得益于手机平台的便携性和相对低廉的硬件价格,玩家们已经默许了手机平台的游戏在画面表现力、操作性等方面不如PC那般惊艳。但在实施“双端并行”后,若同一款游戏在两个平台上的画质、玩法体验差异过大,无疑会给玩家带来负面观感。

特别在天气炎热的夏天,长时间运行游戏后,手机硬件发热发烫,连带导致游戏掉帧、卡顿等情况也不断影响着玩家们的游戏体验。在游戏质量、游戏体验被愈发重视的今天,手机厂商也敏锐地捕捉到了玩家们的需求,在“卷屏幕”“卷镜头”之后,也逐渐开始“卷”起了手机硬件在运行游戏时的表现。

如6月27日某国产手机品牌发布新品手机时,这款搭载了第三代骁龙8芯片、LPDDR5X内存的手机为了展现其性能,将“玩《王者荣耀》满电到关机,全程满帧流畅”“原生120帧运行《原神》”等游戏玩家看重的游戏体验作为了宣传的重点,成功吸引了不少游戏玩家的注意。越来越多手机在售卖时,将运行游戏时续航长、不发热、不掉帧作为重要的性能指标进行宣传。更有手机厂商直接将手机与游戏机的屏幕尺寸、性能数据进行横向比较,凸显其“游戏性能”。

在十年前,“这款游戏真好,能不能用手机玩”往往被当作一个段子来说。但在今天,得益于国内云、5G等网络通信技术和国产手机硬件的更新迭代,玩家们不但能看到越来越多“双端并行”的游戏出现在市场上,更能玩到诸如《塔瑞斯世界》《剑网3无界》等“双端互通”的游戏,让手机玩家和PC玩家“同台竞技”。

“双端”并非简单移植,仍需仔细探索

值得注意的是,尽管当下手机性能得到了提升,但与主流PC在软硬件上仍有不小的差距。“双端并行”并不代表将电脑客户端的游戏“做减法”移植到手机平台就能万事大吉。

以操作方式为例,手机游戏的操控常被玩家戏称为“搓玻璃”,手机触摸屏上的虚拟按键与键鼠、手柄等传统实体操作方案有着明显的区别,这也导致PC客户端游戏移植到手机平台后会遭遇“水土不服”的情况。在2023年5月草草关服的《APEX英雄》手游版就遇到了这个窘境。

这款游戏由国际知名游戏厂商EA与国内知名游戏工作室联手开发的游戏可谓出道即巅峰:游戏上线之初就登顶了72个国家/地区iOS免费榜,也曾获得过Google play和苹果App-Store颁发的年度最佳游戏大奖,但未满一年即宣告停止运营黯然离场。除了营收未达预期以外,PC版和手游版之间游玩体验的差异是一大诱因。

作为一款“吃鸡”题材的第一人称射击游戏,《APEX英雄》以玩家机动灵活、TTK(交战时间)长著称,但在手游平台上,操控方式的改变使得玩家很难找到相同的手感,使得不少玩家在iOS评论区中抱怨游戏操作、手感并不友好。EA首席执行官在游戏停服后也曾公开表示,手游沉浸式体验未能达到端游的品质。

无独有偶,近期上线的《绝区零》也在玩法上饱受微词。虽然游戏画风精美,风格独特,但不少玩家吐槽明明是主打动作类的游戏,但战斗环节只要“平A和切人”“整体很无聊”,进而质疑这是为了照顾手机玩家所做的“减法”、拖累了游戏的整体体验。

可以看出,随着游戏质量的提升,玩家们对游戏的期待也在日益增长。在尝试“双端并行”“双端互通”的同时,如何在软硬件、操作模式、游玩习惯均存在差异的两个平台之间“稳稳端水”、做好平衡是这些游戏厂商仍需探索的问题。



《绝区零》游戏海报



《剑网3无界》支持PC和手机用户一起游戏



《永劫无间》针对手机操作进行了优化



《塔瑞斯世界》也采用了“双端互通”模式