



再回秋名山的周董 能带火竞速游戏吗？

产业 解读

这个夏天周杰伦很忙,随着7月11日《极品飞车:集结》正式上线,先前在《使命召唤OL》《生死狙击》等游戏中“扛枪”的周董又打起了方向盘。2005年周杰伦主演的《头文字D》曾引发了一代青年们对赛车、漂移的憧憬,而紧随其后上线的《跑跑卡丁车》《QQ飞车》等游戏更是借机开启了国内游戏市场的“全民竞速”时代。时隔多年,周杰伦再次化身赛车手驾驶AE86飞驰在秋名山的赛道之上,这一次,他还能引领“全民竞速”的风潮吗?

现代快报/现代+记者 邱骅悦



《极品飞车:集结》邀请周杰伦作为代言人



短剧中重现了经典的“排水渠过弯”

周杰伦代言

极品飞车手游火爆上线

为了让玩家们感受到童年的回忆,《极品飞车:集结》可谓下足了功夫。不仅在线上前夕邀请周杰伦作为游戏代言人,还以短剧的形式,让周董在“兜儿飘~兜儿飘”的歌声中再度驾驶AE86,在秋名山赛道上重现“排水渠过弯”一骑绝尘的镜头。

在游戏中,熟悉的记忆也不断袭来。在这款由EA授权,腾讯天美工作室研发的竞速游戏中,制作团队不仅按照《头文字D》中的场景1:1制作了著名的秋名山赛道这一游戏地图,还收录了以周杰伦作为原型的游戏人物“车手JAY”,而且并不需要玩家“氪金”,只需在游戏内连续签到四天即可领取。此外《头文字D》的经

典座驾丰田AE86也一同登场,作为礼品免费发放给玩家。

而为了扩大“朋友圈”,《极品飞车:集结》除了邀请周杰伦代言以外,还大打“联动牌”,不仅宣布与红旗、蔚来、小鹏、五菱等国产汽车品牌联动,《植物大战僵尸2》《王者荣耀》等游戏IP也宣布加入其“朋友圈”,甚至巴黎世家、滴滴、顺丰、京东等游戏界不常见的品牌也为其助阵。可见游戏为了拉拢玩家用功之深。

7月11日,《极品飞车:集结》上线当天,便拿下iOS免费榜榜首,并攀升至iOS游戏畅销榜14名的位置。截至记者发稿时,在TapTap平台上,游戏以7.1的评分暂列新品榜第四名。

曾经“全民漂移” 如今竞速已成小众

不可否认,竞速类游戏曾在我国游戏发展史上留下了浓墨重彩的一笔,这一笔最先也是由周杰伦引领的。

2005年,随着周杰伦主演的《头文字D》在银幕上火热放映,赛车、秋名山、漂移顿时成为时下流行热词。次年3月,一款由韩国游戏公司Nexon开发的休闲竞速游戏《跑跑卡丁车》则趁着这股东风顺势直上,打着“全民漂移”的口号正式开启了国服公测。

凭借其简单的操作和趣味的玩法,《跑跑卡丁车》吸引了大量玩家入驻。公测仅10天后,游戏同时在线人数就多达80万,在当时所处的网游时代,这一成绩无疑是亮眼的。同年,主打休闲竞速的《QQ音速》也在国内开始运营,其主打的音乐+竞速这一特色组合让无数玩家为之沉醉。这几款游戏也正式开启了国内游戏市场的“全民竞速”时代,也让竞速游戏这一类型在国内玩家的心中留下了满满的回忆。

然而随着时间的推移,不同类型的游戏产品更迭加速,“全民竞速”“全民漂移”都逐渐成为过去式。2023年度《中国游戏产业报告》显示,2023年收入排名前100的移动游戏产品中角色扮演类占比达到31%,策略类、卡牌类占比分别为9%。射击和棋牌类占比分别为7%。竞速这一当年的热门类型已不见踪影,可以说时至今日,在国内游戏市场中,竞速类游戏已然成为较为小众的游戏类型。

这一现象也体现在竞速类游戏的运营情况中,曾经流行的《QQ音速》已在2018年停服;经过了多次版本更迭的《跑跑卡丁车》外服也相继停服,国服虽仍在运营,但早已风光不再。《极品飞车》这一IP也曾在2017年进入中国,彼时这款名为《极品飞车online》的游戏由EA正版授权、腾讯游戏代理,但在运营不到5年后,游戏最终因代理协议到期于2022年1月停服。

甚至在TapTap这一国内热门的游戏评测平台中可以看到,按品类榜单查询时,《极品飞车:集结》等竞速类游戏均被归类到“模拟经营”这一类别的榜单中,竞速类游戏的热度甚至支撑不了一张独立的榜单。

竞速游戏难“出圈”

《极品飞车》能“破圈”吗？

游戏界素有“枪车球”三驾马车的称呼,这是因为欧美市场中,大部分玩家对射击、竞速、体育三种类型的游戏青睐有加。但总的来看,在国内市场中三驾马车的惯例被颠覆了,仅射击类较为坚挺。

虽然如今国内游戏市场上出彩的竞速类游戏并不少见,而对于一些国内厂商来说,只要运营方面不出太大差错,将竞速游戏的死忠粉留在游戏中或许并不困难,但如何“破圈”始终是一个大问题。

在不少“圈外”玩家看来,游戏经过了多年的发展迭代,玩法逐渐变得多样:即时战略游戏衍生出了MOBA,射击游戏多了吃鸡、塔科夫like等玩法,唯独竞速游戏永远在“跑圈”。玩法虽不说一成不变,但总的来说永远围绕“跑圈竞速”这一套路进行,此外游戏操作门槛高,提升路径陡峭都令不少休闲玩家望而却步。

正因为如此,《极品飞车:集结》在玩法上下了多番工

夫。在简介中,这款游戏的核心并未仅仅落在“竞速”这一内核上,而是力求玩法的多元化,游戏不仅强调了开放世界、探索点等元素,更围绕玩家社交体验设计了拍照打卡、与好友借车体验等玩法。更在游戏模式中,除了竞速游戏常见的常规的“跑圈竞速”外,还加入了类似“吃鸡”的“热力追踪”等新模式。

虽然《极品飞车:集结》在传统的竞速玩法上强调拟真,但也可以看出这不是一款主打传统“跑圈竞速”赛车手游。除了吸引传统的拟真赛车竞速游戏爱好者外,游戏非常渴望“扩圈”,希望通过多种玩法、模式以吸引到更多类型玩家入驻。

相较于传统的竞速类游戏而言,可以看出《极品飞车:集结》试图在玩法、模式方面做了多般创新,但这些创意最终能否让玩家们买账、游戏能否达到“破圈”的效果,仍需时间的检验。



射击、竞速和体育是欧美游戏的“三驾马车”



《跑跑卡丁车》开启了国内游戏市场“全民竞速”时代