

产业
解读

随着新一批乙女游戏上市,女性向游戏市场正在发生变化。无论是上线后好评如潮,以战斗强度出名的《如鸢》;还是尚未公测,但已表明了要打造一款开放世界探索游戏的《奇迹暖暖》,越来越多女性向游戏正在摆脱仅仅是“简简单单”谈恋爱游戏这一刻板印象,转而聚焦于对多元化玩法的挖掘。众多厂商“转向”的背后,除了体现出女性向游戏赛道“变卷”这一现实,也道破了“女玩家不喜欢战斗”等观念本身是个伪命题。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

卡牌战斗、高质量开放世界
女性向游戏玩法日趋多元

当在小红书等平台上搜索《如鸢》这款游戏时,有一大部分内容是“战斗攻略”。

当联想到这是一款女性向游戏时,这样的结果会令很多人感到错愕。在不少人的印象中,女性向玩家的社区往往是“泛着粉红色泡泡的”,玩家们往往会围绕着磕CP、同人创作和剧情心得展开讨论。在很多人以往的认知中,女性向游戏通常“简简单单”谈个恋爱,重点在于用剧情提供情绪价值,一些刻板印象还认为“女性向游戏应该避免战斗”。

但在《如鸢》的社群中,这一印象被颠覆了:这里当然能看到海量的同人图、CP文,但除此之外还有数不尽的打法攻略。因为战斗是整个游戏的核心要素之一。

其实在一些传统的女性向游戏中也不乏战斗环节,但始终不是核心要素。例如不少游戏采用的“属性克制+数值比大小”的战斗形式,这种形式的战斗属于“虽然有,但不多”,其系统缺乏玩家深入探索和操作的空间,玩家仅需要依靠养成角色,通过数值碾压即可获胜,在战斗开始前胜负几乎就已经确定。

但在《如鸢》中,不仅和大多数强调战斗的游戏一样,不同的角色有着主C副C、盾奶辅等定位,还有补充职业、技能、队长技能、天赋、命盘,以及组合技等设计,大大拓展了关卡的策略性、局势的多变性,让玩家有充足的空间去探索自己喜爱的打法及配队流派。强调战斗并没有让这款游戏在女性向游戏市场中失色,反而吸引了大批玩家入驻,甚至不少玩家直言,自己会“沉迷战斗,忘记恋爱”。

同样令不少人感到错愕的女性向游戏还有《无限暖暖》。当看到这款游戏曾经主打“换装”的IP真正做出了一个开放世界,当看到在虚幻5引擎加持下,阳光透过废弃教堂的琉璃彩窗,照耀在任由植物攀附的大理石壁画上,画面中精美的建模和写实的光照效果让不少人发出了一个疑问:“这还是女性向游戏吗?”“一个换装游戏有必要做得跟3A游戏一样吗?”

起家于小众换装赛道的《暖暖的换装物语》,原本的确是大众刻板印象中“泛着粉红泡泡”的典型女性向游戏。但当这样一个IP都开始将发力点放在塑造《塞尔达》式的弱引导开放世界探索+解密,《马里奥》式的平台跳跃,《动物森友会》式的生活建造等玩法中的时候,足以发现这样一个事实:女性向游戏也开始转向玩法多元化了。



《如鸢》中的人物

谁说女性向游戏
只能“简单谈个恋爱”?

《无限暖暖》中的场景

收集美好的
开放世界女性玩家增量显著
“她经济”催生变化

为什么女性向游戏现在纷纷转向多元化?究其原因,一方面源于赛道变卷;另一方面则源于女性玩家显著增多,也使得更多游戏有了生存土壤。

2017年12月,被认为是国内女性向游戏市场中“第一个吃螃蟹的”《恋与制作人》上线,这款由叠纸研发的国产乙女(女性向恋爱)游戏填补了国内游戏市场中的空白,上线之后连续5个月流水突破1亿元。首款女性向游戏的成功使得国内各大厂商发现这股由“她经济”开辟的蓝海,各个女性向游戏也争相立项。

随后,“腾讯米”三巨头也接连出手,2020年7月30日,米哈游研发的律政恋爱推理手游《未定事件簿》率先上线;网易游戏紧随其后,同年10月推出基于“平行宇宙”概念的剧情恋爱手游《时空中的绘旅人》;2021年6月,腾讯公司旗下的北极光工作室开发的《光与夜之恋》正式公开测试。

根据第三方监测机构点点数据统计,2024年,叠纸游戏旗下《恋与深空》仅iOS端上半年预估收入就高达6195万美元(约合人民币4.3亿元),其次是网易推出的《世界之外》,上半年预估收入3387.9万美元(约合人民币2.4亿元)。腾讯出品的《光与夜之恋》上半年预估收入2765.7万美元(约合人民币1.9亿元)。

游戏大厂的高投入、高质量也迫使女性向游戏市场竞争愈发激烈,当新游戏立项时,其目标也从“填补空白”变为了“如何突围”。

女性向游戏这一蓝海并非凭空而来,分析机构Niko Partners在2023年指出,亚洲的女性游戏玩家群体在过去五年中经历了显著增长,占亚洲地区游戏玩家总数的37%,同时还在以每年11%的速度增长,增长速度几乎是男性游戏玩家的两倍。

据中研普华产业研究院发布的相关数据,2019年中国女性游戏用户数量已突破3亿人,占中国游戏用户规模的46.2%。2022年女性向游戏市场规模达到了166.2亿元,同比增长12.8%。

女性玩家群体增长的同时,对于游戏素质和玩法也有了更高的需求,这为游戏公司研发多元玩法的游戏打下了生存基础。



《如鸢》中的角色卡牌



《如鸢》游戏图片

女性玩家不爱战斗?
这是伪命题

女性向游戏转向能获得成功吗?回答这一问题前不妨回到原点,其实游戏本身是不分性别的。

纵观游戏的发展历程不难发现,无论是《博德之门3》《最后的神迹》等单机3A大作,还是《魔兽世界》《最终幻想14》等MMORPG为主的客户端网络游戏,乃至《王者荣耀》《绝地求生》等国内流行的手机游戏中,都能见到女性玩家的身影。甚至以“生存恐怖”著称的《生化危机》系列都吸引了大批女性粉丝长期追随。

而以上这些游戏无一缺少战斗元素,QuestMobile《2022“她经济”洞察报告》也指出,女性用户比例高的手游往往不是传统意义上以恋爱为卖点的产品。因此“女玩家不喜欢战斗”本质与“女性只爱粉红色”等刻板印象类似,其本身就是一个伪命题。

女性向游戏呈现多元化趋势也能说明,游戏本身是不分性别的。强调卡牌战斗玩法的《如鸢》不仅在线上前夕达到了1500万预约量,开启预下载后还冲进iOS游戏榜及总榜的免费榜榜首,这也充分证明了无论是战斗还是开放世界,只要是好的玩法女性玩家一样有需求。

随着《如鸢》等“不一样”的女性向游戏在市场上得到验证,今后也势必能看到这一领域更加趋向多元化。

《无限暖暖》中的场景