



《白银之城》曝光,二游都要做大了吗

新游速递

近日,由乐元素上海研发的二次元题材 ARPG 游戏《白银之城》在网上曝光,其精美的维多利亚风格的设定,以及可探索的大型都市开放世界舞台都引发了众多玩家和业内人士的关注。近年来,二次元游戏由于整体营收数据下降、赛道拥挤等原因不被看好,但随着《白银之城》《异环》《无限大》等二次元游戏曝光,玩家们惊喜地发现游戏厂商并没有因此在二次元题材赛道上偃旗息鼓,反而朝着“更大更强”的方向开始了新一轮的竞争。

现代快报/现代+
记者 邱骅悦

《白银之城》游戏海报▶



《白银之城》首曝 二游赛道再添一员猛将

5月13日,由乐元素上海研发的二次元题材 ARPG 游戏《白银之城》凭借3分钟的PV和11分钟的实机演示迅速蹿红。截至发稿时,《白银之城》PV(宣传视频)已登上B站全站排行榜第1名,播放量超600万,不少玩家在看完视频后感叹,二游赛道居然“还有高手”。

《白银之城》能够引发关注并非偶然,在虚幻5引擎的加持下,游戏画面效果极为惊艳。实机演示中主人公飘逸的长发、街道上行走的NPC(非玩家操控角色)人群,乃至路面上积水中的倒影无不彰显这是一款“大制作”游戏——其画面之精美几乎可以比肩市面上的热门端游,也因此让很多玩家“一眼圈粉”。

除了画面的精美,《白银之城》采用的美术风格也极为吸睛:虽然同样选择了二次元这一赛道,但《白银之城》并没有走二次元游戏常见的日系风格路线,而是主打英式维多利亚风格。这一风格市面上少有游戏厂商涉猎,差异化设计也是《白银之城》能获得广泛关注的一大原因。

相较于日系风格而言,维多利亚风格在游戏市场上并非冷门。同时主人公身为“侦探”的这一设定,也容易让人联想

到英国知名作家查尔斯·狄更斯和柯南·道尔笔下的侦探故事。因此《白银之城》风格虽有差异,但同样颇具亲和力。

此外,游戏中无缝开放世界+大型城市的设计也是一大亮点。演示视频中的大型都市不仅有着错落有致的街道与房屋布局,马路上闲逛的行人NPC、时不时驶过路面的有轨电车以及路边的小动物均在宣告这并非是一座“空城”,而是一座生机勃勃的虚拟城市。除了在地面游览城市外,玩家还可以驾驭飞马掠过高楼,利用钩索轨道在楼宇间穿梭,这些设计在展现城市立体感的同时,强调了游戏地图的高度可探索性,相信游戏正式上线后会有不少以探索为主题的玩法。

值得一提的是,视频中主人公无论是在不同的街区间穿梭,进入建筑物内部的酒馆,还是与路上的随机NPC展开战斗都没有出现黑屏加载的情况,均实现了无缝衔接。如果视频中展现的功能均能落地,那说明《白银之城》制作团队有着不输于国际老牌RPG游戏厂商的技术能力储备。



▲网易出品的《无限大》

《白银之城》中的大型城市



从“纸片人”到3D开放世界 二次元游戏迭代迅速

如《白银之城》这样的高质量二次元游戏的诞生并非偶然,回望过去十年,在玩家审美提高和游戏厂商技术研发加速的共同推动下,“二次元”这个以美术和文案为重点抓手的赛道,如今却成为国产游戏市场中技术迭代最显著的赛道之一。

回望十多年前,作为舶来品的《扩散性百万亚瑟王》与《命运:冠位指定》定义了早期二次元手游的形态:2D立绘、回合制战斗、静态CG叙事。彼时二次元游戏虽然有着优秀的剧情,但受制于技术限制,游戏中的剧情和战斗演出只能依赖“纸片人对撞”,而剧情高潮往往以静态CG呈现。游戏整体缺乏视觉动态性,这方面往往需要

游戏厂商额外制作动画来补充。

随着国产游戏厂商的发力,进口游戏在二次元赛道的统治力逐渐式微,国产的二次元游戏不仅实现了自研模仿,还通过技术迭代实现了弯道超车。随着米哈游《原神》《崩坏:星穹铁道》,库洛《鸣潮》等新一代二次元游戏的推出,3D的角色模型,动态的剧情叙事和多样的玩法逐渐成为二次元游戏的“标配”。

但在技术迭代迅猛的背后,则是二次元游戏赛道无比残酷的竞争现状,虽然近年来二次元游戏迭代迅速,但其整体营收并没有一路高涨。根据《2024年中国游戏产业报告》,2024年二次元移动游戏市场实际销售收入仅有293.48亿

元,同比下降7.44%。二次元游戏看似影响力巨大,但在营收方面不仅连电子竞技游戏(1429.45亿元)的零头都不到,也不及小程序游戏(398.36亿元)的收入,仅超越网页游戏和主机游戏。

此外,在《游戏日报》统计的2024年114款停运游戏中,30%都带有“二次元”的标签,二次元赛道几乎成了“死亡分区”。在此前提下,部分业内人士对二次元赛道抱有悲观的看法,然而自去年开始,随着《异环》《无限大》《白银之城》等游戏的曝光,预示着游戏厂商并未放弃这一赛道,相反,一系列高质量、高标准的二次元游戏将在未来投入市场。

走3A的路,二游会“无路可走”吗

发成本高,“但若投入进SLG、MMO等赛道中,则意味着要与老牌IP竞争,这其中也含有隐形的成本壁垒。”相比之下,喜好二次元的玩家对新游接受程度高,游戏厂商开发新IP也具有与老IP掰手腕的底气。

不过,二次元游戏厂商聚焦“大制作”同样暗含风险。无论是完美世界开发的《异环》,网易出品的《无限大》,还是当下引发话题的《白银之城》,制作这些开放世界游戏所需的资源远超传统项目,包括更大的团队规模和更长的开发周期,市面上的3A级买断制游戏也面临着相同的困境。

国际游戏市场亦有业内人士声称,聚焦3A对游戏公司而言并不是件好事,当下3A游戏要求游戏公司投入巨量的资源,导致每个游戏项目蕴含着巨大的风险,一旦产品失利,游

戏厂商轻则裁员,重则解散倒闭。同时也导致众多游戏厂商惧怕失败,进而惧怕创新。

而更明显的弊端还未触及:在诸多同样高标准、高投入的游戏上市后,玩家的数量能否同时支撑起这些奔跑在同一赛道的游戏?就玩法上而言,长期运营的二次元游戏与3A单机买断制游戏还有着天然鸿沟:前者彼此之间呈排他关系。玩家可以在一个月内连续购买并游玩多款3A单机游戏,但面对要求玩家每天“上线打卡”的持续运营型时,很少有玩家能做到“雨露均沾”。

虽然现在距离上述新一代二次元游戏的上市尚有时日,其具体的表现也有待进一步观察。在业界观望和等待之际,有一件事是明确的:制作二次元游戏的风险从未如此之高。



网易出品的《无限大》



《异环》游戏海报