

從爆款手遊到經典IP

手機遊戲逐漸代替主機遊戲與電腦遊戲，成為遊戲圈增長速度最快的遊戲品類。而與一直「難產」的國產大型遊戲相比，內地手機遊戲市場飛速發展的同時，國產手機遊戲廠商也越做越大，僅今年入圍手機遊戲收入排行前百的中國廠商就有35家，騰訊佔據榜首。本期讓我們一起來看看騰訊手機遊戲的成功之道。

騰訊遊戲發展史系列(下)

杜若

《王者榮耀》

對騰訊來說，手機遊戲的地位或許已經超過了電腦端的遊戲，在2017年，騰訊在手機遊戲市場的總收入便已經超過了電腦遊戲，成為一個「小屏戰勝大屏」的遊戲廠商。而「小屏戰勝大屏」的關鍵，便是《王者榮耀》。

《王者榮耀》是一款由天美工作室研發的多人線競技遊戲，曾用名《英雄戰跡》(S1賽季)、《王者聯盟》(S2賽季)。根據騰訊科技公布的數據，《王者榮耀》2020年日均活躍人數高達1億人，是全球第一款也是唯一一款活躍人數達到「億」級別的遊戲。《王者榮耀》在競技底層之上的多元玩法趣味吸引了所有人；不管玩家喜歡競技或者社交，都能找到自己想要的，其精妙的設計和平衡，讓競技品類對大多數人更加友好，讓更多人能真正享受遊戲。以筆者的同事為例，無論是剛入職的新人，還是年過五旬的上司，都是這款遊戲的玩家。

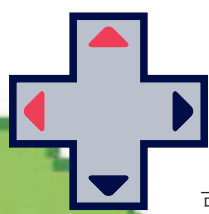
與國度度相對應的，《王者榮耀》在商業上也獲得了巨大的成功。作為一個僅在內地市場發售的遊戲，《王者榮耀》在2017、2018、2019連續三年登頂全球手機遊戲排行榜。在疫情肆虐的2020年，《王者榮耀》依然在上半年領跑全球手機遊戲收入排行榜。在北京文博會組委會和瞭望智庫聯合發布的《面向高質量的發展：2017-2018年度IP評價報告》中，《王者榮耀》在《報告》274個頭部IP中排名第四，是榜單前五中唯一的遊戲IP，同時位列原生遊戲IP價值榜首。

這款遊戲還在電競之路與直播產業上作了不少開拓，它將手機遊戲電競化，其打造的KPL聯賽直接催生了內地部分高職院校電子競技專業的產生。它憑藉自身影響力，也讓一大批直播產業的主播走紅，這款遊戲也成為遊戲直播中的第一IP。

以筆者看來，《王者榮耀》成功的最主要原因在於其與騰訊的社交平台的完美結合。可以說騰訊以微信、QQ為代表的社交平台，已經覆蓋了中國相當部分的人口。《王者榮耀》以其低門檻與高社交屬性的特點，很快成為了人們春節等假期社交的重要手段。可以說，沒有微信與QQ，也就沒有《王者榮耀》的成功。

結語

與網易的「手機遊戲海」戰略不同，騰訊選擇更穩健的戰略，深耕已經成功的遊戲，將爆款遊戲做成經典IP。最新推出的手機遊戲版《天涯明月刀》也有如此趨勢。這兩期中，我們介紹了騰訊出品的許多遊戲，從騰訊對這幾款遊戲的戰略中也能看出騰訊遊戲的風格，用一個字形容就是「穩」。用自己最擅長的運營與推廣打敗同行，用投資穩固地位，再將已經成功的遊戲稍作加工轉化到其他平台。可以說，作為遊戲廠商的騰訊，本身就是一個聰明、穩健的遊戲玩家。



▲手機遊戲《天涯明月刀》畫面

上期提及，騰訊現在是世界範圍內綜合收入排名第二的遊戲廠商，僅次於索尼公司。但如果說通過《英雄聯盟》這款遊戲，騰訊遊戲真正成為了世界級遊戲廠商，那麼使騰訊獲得現有遊戲地位的，便是一系列手機遊戲。Sensor Tower商店情報數據顯示，2020年7月騰訊《PUBG Mobile》和《和平精英》全球吸金2.08億美元，較2019年7月增長10.8%，位列全球手

遊收入榜冠軍。《王者榮耀》7月收入超過1.92億美元，同比增長34.8%，位列全球熱門移動遊戲收入榜單第二名。而騰訊在10月發布的《天涯明月刀》手遊，以半個月的收入，躋身內地手機遊戲收入榜前三，僅次於《和平精英》與《王者榮耀》。若只對比10月中下旬，其收入已經超越《和平精英》。



▲《王者榮耀》職業聯賽KPL於2016年9月開始，已經進行了4年



▲《王者榮耀》積極開拓電競之路與直播產業



▶現階段，《英雄聯盟》手遊僅在內地以外地區發布

《傳說對決》 《英雄聯盟》手機版

《傳說對決》是《王者榮耀》的海外版，與《王者榮耀》玩法一樣，運營模式類似，英雄更西方化，它卻沒有取得像《王者榮耀》般現象級的成功。《傳說對決》是一款成功的遊戲不假，但內地以外的地區社交以Facebook、Instagram、Twitter、Line為主，騰訊的微信、QQ難以覆蓋到海外地區，這也導致《傳說對決》無法像《王者榮耀》一樣成為社交工具。為了改變這一現象，騰訊遊戲選擇在《英雄聯盟》這款遊戲推出10周年時，宣布《英雄聯盟》手機版的製作計劃並在今年的10月正式發布。

與零基礎就可上手的《英雄聯盟》或《傳說對決》不同，手機版遊戲基本還原《英雄聯盟》的質感，對於《英雄聯盟》老玩家來說，這款遊戲可以直接上手。整體來說，《英雄聯盟》難度比《王者榮耀》更高，在操作上也更複雜。手遊的《英雄聯盟》，順應了這個短平快的時代，在高質量與盡可能地追求公平化的前提下，做出了一個質量頗高的MOBA手遊。但現階段遊戲僅在海外發行，也使許多內地玩家失望。



◀在手遊世界，《王者榮耀》是當之無愧的「王者」

▲儘管融入多個西方經典IP形象，《傳說對決》也未能成為「傳說」級的手機遊戲



▲《PUBG Mobile》在世界範圍內取得成功

《和平精英》 與《PUBG Mobile》

《傳說對決》在國際市場並未獲得巨大成功，同樣是騰訊出品的《PUBG Mobile》卻成為最受國際市場歡迎的手機遊戲之一。如果說《王者榮耀》與《傳說對決》在畫面上仍有些不同，那麼《和平精英》與《PUBG Mobile》可以說是「一體雙生」的雙胞胎，兩款遊戲幾乎在同一時間推出，玩法、裝備幾乎一樣，除了《和平精英》修改部分表述、平台互通外，兩款遊戲幾乎相同。兩款遊戲的收入也非常接近，2020年上半年，《和平精英》與《PUBG Mobile》的收入幾乎一樣。但是下載量上，兩款遊戲卻呈現了巨大的差異，截至2020年上半年，《PUBG Mobile》和《和平精英》的全球下載量已經達到7.34億次，但中國區的下載量僅有16.7%，換言之，剩餘5/6的下載量均由《PUBG Mobile》完成。《PUBG Mobile》也是2019年全球手機遊戲下載量的榜首。

從遊戲性上，以筆者看來，如果說《英雄聯盟》手遊版帶給玩家95%的電腦遊戲體驗的話，那麼《和平精英》與《PUBG Mobile》僅能呈現電腦版《絕地求生》80%的沉浸度。儘管如此，西方的遊戲玩家仍然對此趨之若鶩。有趣的是，對《PUBG Mobile》下載貢獻最大的遊戲市場是印度，下載量已經超過2億次。

2020年10月 App store收入排行榜

遊戲名	遊戲廠商	推出時間
王者榮耀	騰訊	2015年11月
PUBG Mobile	騰訊	2018年
原神	米哈遊	2020年9月
天涯明月刀	騰訊	2020年10月
萬國覺醒	莉莉絲	2018年9月

數據來源：Sensor Tower



◀《和平精英》遊戲界面