影游联动的升级与进化



影游联动3.0时代——以《新倩女幽魂》为例

3.0时代的影游联动,不再是简单的根据一款游戏制作一部电影,或根据一部影视剧制作一款游戏,而是两者就合适的内容展开合作。《微微一笑很倾城》(简称《微微》)中从《新倩女幽魂》(简称《倩女》)借鉴了一些游戏设定、角色形象、服装、剧情的内容。而《新倩女幽魂》在不影响游戏本身的平衡的前提下,将影视剧中的一些场景、任务增加到游戏里,使游戏内容有所更新。

影游联动3.0模式典型案例分析

	○····································	微微一笑。
2015.8	修改相关角色技能,使之更贴合小说设定	电视剧开机,杨洋出演肖奈,游戏角色为 魅者,郑爽出演微微,游戏角色为刀客
2015.9	举办幽梦天使评选活动,参加评选的玩家 有进入《微微》剧组的机会	《倩女》召开初见首秀发布会,杨洋代表 剧方出席,合作姿态初显。
2015.11	《倩女幽魂》手游封测	《微微》剧组杀青
2016.4	《倩女》陆续更新了灵兽结婚系统,刀客魅者 角色形象,各角色主题曲等电视剧相关内容。	杨洋确认担任《倩女》手游代言人
2016.8	《倩女》推出"一笑倾城"资料片,将电 视剧内容渗透到游戏中。	《微微》电视剧正式播出
2016.9 •	电视剧播放期间,游戏内持续推送电视剧 播放链接,为电视剧导流。	电视剧中深度植入游戏内容,在台词、场景、服装、道具、游戏模式上与《倩女》 深度联动。

来源: 艾瑞研究院自主研究及绘制。

© 2017.4 iResearch Inc. www.iresearch.com.cn