

《鹅鸭杀》火爆出圈：狼人杀游戏如何避免昙花一现？

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

2023年元旦以来，一款狼人杀游戏——《鹅鸭杀》(英文原名：Goose Goose Duck)成为微博、B站、小红书等社交平台的热榜常客。由于大量玩家的涌入，这款游戏服务器连续崩溃好几次，开发团队不得不发文道歉。

一款制作方来自北美、上线一年多的游戏却在中国突然爆火，游戏人数短时间内从数千涨至数十万，令制作团队措手不及。团队方面夜以继日地工作、急聘专业人士来修复服务器 Bug。

《鹅鸭杀》的故事背景和玩法脱胎于曾经大火的太空杀游戏《Among Us》，制作方坦言受到此类发言派对游戏的启发。不过，此前一些活跃于玩家视野的狼人杀、太空杀游戏逐渐归于沉寂，《鹅鸭杀》是否也会步这些游戏

的后尘？

玩家数量剧增

由于玩家数量的剧增,《鹅鸭杀》制作方Gaggle Studios在收获惊喜的同时也面临挑战。

《鹅鸭杀》并非一款新游戏,其于2021年4月面世。这是一款资金投入并不高、通过实时语音交流来推进的游戏,可供多达16名玩家组局。游戏中的场景、角色使用2D贴图,在3D游戏随处可见的今天显得有些平凡。

《鹅鸭杀》的故事背景是:一群鹅建造了一艘飞船去探索太空,鸭子混入飞船想要破坏。鹅要以小游戏的形式在地图上完成任务,其中包括对重要系统的维护工作。鸭子会伪装成鹅的样子,并会得到虚假的任务清单以便混在鹅之中,可以识别其他鸭子的身份并有可能

力破坏地图系统,穿越通风口和杀死鹅。鹅需要完成所有任务或找到并投票杀死所有鸭子获胜,而鸭子则需要杀死一定数量的鹅,使剩余的鹅数等同鸭子数或破坏倒计时结束后获胜。

从故事背景和玩法上来看,《鹅鸭杀》脱胎于曾经大火的太空杀游戏《Among Us》,不过其也加入了不少创新的内容。首先,《鹅鸭杀》采用了呆萌可爱的动物形象,从一开始就给玩家耳目一新的感觉;其次,游戏内设置了40多种职业,每种职业都有自己的属性,还加入了呆呆鸟、鹅鹅等中立角

色,让每名玩家都有事可做,增加了游戏玩法的多样性;游戏中还有不少魔性的设定,比如鹅鹅可以吃掉其他玩家,而被吃掉的玩家在鹅鹅肚子里仍能发出语音,有玩家在鹅鹅肚子里办起了演唱会。

第三方平台Steam显示,《鹅鸭杀》登上Steam的最初几个月里只有数百玩家同时在线。2022年11月起,这款游戏的同时在线人数开始剧烈攀升,短短3个月内从数千涨至数十万。在过去一周里,《鹅鸭杀》的同时在线人数曾连续3天超过60万,在1月12这天超过了70万,比肩《Apex英雄》

《PUBG》等一众大作。

《鹅鸭杀》突然涌现的大量玩家主要来自国内。在海外主流游戏直播平台Twitch上,即使是这款游戏最火爆的时候,其观看人数也不过数千人。而在国内,“鹅鸭杀组成kpl团建”“鹅鸭杀最后亿把”等词条频频登上热搜,牵动着玩家们的心。微博“鹅鸭杀”超话的5.3万帖子中,有不少是玩家们在发送游戏房间号,呼朋唤友进行组局。1月13日,《鹅鸭杀》官方发文对Bilibili、斗鱼等平台在创造快乐和谐游戏环境方面作出的配合和支持表示感谢。

由于玩家数量的剧增,《鹅鸭杀》制作方Gaggle Studios在收获惊喜的同时也面临挑战,不仅要考虑服务器的承受能力,还要应对外部攻击。Gaggle Studios表示,已急聘网络专业人才解决上述问题,“即便是有更多资金和人力的3A工作室也很难做到我们所做的事。”

为了表达对中国玩家的诚意,游戏团队成员在Steam发布的部分声明和对玩家的回复中使用了中文,并坦言这些中文是通过翻译软件生成的,读起来有些怪,“我可以请人帮我翻译,但是我更想亲自对玩家们说这些话。”

爆火能否持续？

对于聚会类游戏来说,如何持续留住老玩家并破圈吸引新玩家是个难题。

《鹅鸭杀》近期在中国爆火的起因是主播“带货”。以小团团、大司马、PDD等主播为首,来自dota2、炉石、英雄联盟、kpl等游戏区的主播纷纷玩起了《鹅鸭杀》,使它很快在游戏圈内爆火,粉丝们在主播下线后纷纷下载游戏,开始组局。一些玩家将《鹅鸭杀》游戏过程录成视频,上传至网络后引起传播,推动了游戏进一步破圈。

为了感谢主播带来的热度,《鹅鸭杀》制作方Gaggle Studios还为小团团、大司马制作了专属皮肤。

《鹅鸭杀》免费+内购的商业模式则降低了玩家的进入门槛。游戏本身并不需要付费,使得玩家不必因为担心“没有朋友”而放弃下载。《鹅鸭杀》付费点主要是皮肤和装饰,这些内容并不影响玩家的游戏体验。

游戏产业时评人张书乐对《中国经营报》记者表示,《鹅鸭杀》在中国市场出圈或许是因为Z世代中国玩家在桌游孵化下有一定的狼人杀游戏习惯,并对换了点口味的差异化体验有浓厚的兴趣。他表示,《鹅鸭杀》有更萌的造型和较之传统狼人杀

独立的玩法体验,Q萌的感觉淡化了狼人杀的争斗感,让派对游戏可能出现的“友尽”得到一定缓解。

在《鹅鸭杀》爆火之前,狼人杀、剧本杀类的游戏已经在中国年轻群体中渗透了很长时间:不管是在线下聚会的桌面上,在大街小巷的剧本杀店里,还是在来来去去的App中。战旗TV推出的自制电竞真人秀《Lying Man》,熊猫TV推出的《Super Liar》(后改为《Panda Kill》),综艺节目《饭局的诱惑》等,曾推动这类游戏风靡中国。近几年,《Among Us》《恐惧之间》《Dread Hunger》等狼人杀游戏曾一度活跃在玩家视野,只是有不少逐渐归于沉寂。

对于聚会游戏来说,同时在线人数很重要。如果没有足够多的玩家加入,原本的玩家会因为无人一起玩而离开游戏。在一些聚会游戏的评论区,“没人玩”“冷清”“玩家不是很多”等评价随处可见。对于此类游戏来说,如何持续留住老玩家并吸引新玩家是个难题。

张书乐表示,传统的狼人杀



2023年元旦以来,一款狼人杀游戏——《鹅鸭杀》在中国突然爆火。图为2017腾讯游戏嘉年华(TGC2017)展示的狼人杀游戏。视觉中国/图

游戏整体玩法偏重于策略,而《鹅鸭杀》偏重于推理社交,改变了狼人杀的一些玩法结构,形成了颠覆感,但整体上狼人杀的玩法套路已经定型,仅仅靠换形

象、换场景式样的换皮,很难形成爆款。他认为,对于狼人杀类游戏来说,不断推出新的推理内容和玩法模式才能持久,《鹅鸭杀》生命周期能否延长关键是看

玩法体验是否具有新的偶遇感,并通过社交游戏的方式获得更多可能,以及游戏能否不断解锁或升级新的功能来维持玩家的新鲜感。

元宇宙产业风起云涌 游戏能否分一杯羹？

本报记者 李哲 北京报道

在游戏细分赛道,元宇宙、VR等产业风起云涌。

北京时间1月6日,2023年国际消费类电子产品展览会(以下

VR设备争奇斗艳

在刚刚过去的2022年中,元宇宙被游戏圈内人士频频提及。如今,当时间的指针拨到2023年,元宇宙已成为诸多游戏公司竞逐的焦点。

CES展会主办方——CTA总裁兼CEO Gary Shapiro表示:“Web 3.0和元宇宙将彻底改变我们的生活、工作和游戏方式,元宇宙技术将会在汽车、游戏、健康等多个领域广泛应用。”

元宇宙概念囊括了诸如网络技术、基础设施、软件算法等一系列与数字经济发展息息相关的产业集群。作为本届CES展会上的明星区域,围绕元宇宙,多家公司发布了大量新奇的软硬件产品。其中,VR/AR产品成为多家公司试水元宇宙的桥头堡。

其中,HTC在CES展会上发布了VST透视VR头显Vive XR Elite。Micro LED设计方案商Microdisplays则公布了最新的

简称“CES展会”)在美国拉斯维加斯开幕。此次展会首次引入元宇宙及Web 3.0专场。目前,元宇宙正吸引诸多游戏公司的目光,一些公司在展会期间围绕元宇宙、VR发布了多款软硬件

面向AR眼镜的Micro LED设计方案。此外,索尼公司在CES展会上公布,VR游戏设备PS VR2首发游戏将超过30款。TCL孵化公司雷鸟创新则发布雷鸟X2,据了解,这是首款可量产的消费级全彩MicroLED光波导AR眼镜。

从企业展示的产品来看,无论是硬件、软件还是供应链系统,VR产品正受益于元宇宙而快速发展。同时,因为元宇宙概念的持续火热,在投资机构眼中,其已成为当前的市场风口。

IT桔子发布的《2022年全球元宇宙投融资报告》显示,2022年全球元宇宙产业共发生了704笔融资事件,总金额达868.67亿元。

其中,2022年元宇宙行业应用融资312笔,融资总额为309.78亿元;元宇宙底层技术融资139笔,融资总额为151.01亿元;元宇宙游戏融资134笔,融资总额为312.69亿元;元宇宙社交融资35笔,融资总

产品。

易观资深分析师廖旭华向《中国经营报》记者表示:“VR游戏市场已经迈过前瞻阶段,更准确来说现在处于爬坡期,整个产业正在艰难地试错、投入、攻坚。”

额为24.31亿元;元宇宙媒体及社区融资45笔,融资总额为40.37亿元;数字人融资39笔,融资总额为30.51亿元。

数据统计显示,元宇宙游戏在融资总额方面位列首位,占总融资金额的36%。

事实上,游戏产业作为元宇宙发展早期的主要应用形态,当前占据了元宇宙发展的大半江山。研究机构Sensor Tower发布的《元宇宙概念下的移动游戏市场洞察》显示,2022年上半年游戏以94%的收入占比成为元宇宙板块绝对的核心。

“元宇宙的概念不局限于游戏领域,而游戏原本的虚拟属性,天然的容易与元宇宙联系起来。游戏产业正在成为元宇宙发展的突破口。目前,在元宇宙发展的早期阶段,游戏占了绝大部分的份额、产值和投资额,这个是毋庸置疑的。”自媒体人丁道师说道。

游戏企业探索布局

当前,部分游戏企业正在围绕元宇宙进行探索布局。米哈游创始人、总裁刘伟此前在接受媒体采访时提到,自己的愿景是在2030年打造出10亿人愿意生活在其中的虚拟世界,希望从内容领域切入,最终能够在元宇宙里让十亿用户享受虚拟世界,未来十年内有机会在元宇宙做出有世界影响力的产品。

谈及公司在元宇宙领域的发展,三七互娱(002555.SZ)方面表示,公司一直密切关注元宇宙技术与产业的发展动向,基于现有主营业务、核心技术能力,立足于本身优质的内容生态进行全局规划。

凯撒文化(002425.SZ)人士向记者表示,前几年公司在VR领域已经有了一些投入和布局,2021年元宇宙提出后,整合了包括AI、VR和云计算等技术,让它们之间不再孤立存在。同时带动了VR游戏的市场空间。公司目前成立了专门的团队来探索这一领域,这算是一个前瞻性的布局。

此前,国际数据公司(IDC)预测显示,游戏作为元宇宙的早期载体,在线上线下的联动会持续加强。与元宇宙概念相关的游戏公司在2022年将推出更多将

寻找中国合作方

目前,《鹅鸭杀》只有PC版,但其预约界面已经登上国内移动游戏平台TapTap。

对于《鹅鸭杀》开发商Gaggle Studios来说,游戏被中国玩家注意到是一个莫大的惊喜。该团队成立于2020年4月,驻扎在美国洛杉矶和加拿大多伦多。该团队介绍,其成立初衷是,发现在隔离期间家人与朋友之间的交流成了一个越来越大的问题,希望可以通过游戏来让大家在网上团聚、沟通、增进感情,并且享受游戏的乐趣,长期目标是彻底改变大家一起玩游戏的方式。

Gaggle Studios方面坦言,《鹅鸭杀》受到其他发言派对游戏的启发,因团队感到此类游戏有所缺憾,所以决定自己动手开发,“我们希望打造一款可以让你完全投入,在紧张游戏推理的同时又能让你突破肚皮的沉浸式游戏。”

目前,《鹅鸭杀》只有PC版,但其预约界面已经登上国内移动游戏平台TapTap。1月5日,Gaggle Studios方面在TapTap上发布了一则声明:有热心的网友发现一家中国公司已经申请注册了“鹅鸭杀”的商标,我们在这里郑重地声明和澄清一下,我们公司还在积极寻找中国的合作公司和发行商,目前为止还没有签署任何协议,也并没有权力在中国注册申请商标或是公司,任何第三方公司声称所谓的“官方”都是虚假的。

此外,Gaggle Studios成员herbert在Steam上澄清,有关公司将由腾讯运营,以及腾讯将拥有《鹅鸭杀》独家版权的消息都是不真实的,《鹅鸭杀》目前没有计划在WeGame平台上推出。

张书乐指出,如果《鹅鸭杀》要进入中国市场并正式发行,就必须拥有版号。关于《鹅鸭杀》是否计划推出手游版以及进入中国,记者联系Gaggle Studios方面采访,但截至发稿未获回复。