

复盘《羊了个羊》爆红路径 高难度小游戏的成功能否复刻？

难倒全网的羊

从9月13日登顶热搜之后,《羊了个羊》已经火了一周。

乍一看,这是一款非常简单的消除类游戏。玩家需要拖动页面上的相同卡牌至下方消除框。消除框内共有7个位置,一旦集齐3张相同的卡牌,就可以自动消除。页面上所有的卡牌均被消除,视为游戏胜利。

不过,让其获得大范围关注的重点,还在于其难度极高的第二关。而通关成功的玩家会出现在游戏首页的排行榜上,榜单以不同地区划分,刺激着玩家们为了提升排名而不断重复游玩这个通关率极低的游戏。

与普遍的休闲类游戏商业化运营模式类似,《羊了个羊》也有内置视频广告,玩家在第二关可以通过观看30秒的广告获得一次复活机会。不过记者注意到,它的复活是随机制,界面上消除的道具会被重新打乱,玩家很难按照事先规划放置。

虽然《羊了个羊》背后的制作方,北京简游科技创始人张佳旭在接受媒体采访时表示,其初衷只是想做一个有趣的游戏,没想到游戏会火,团队也没有做好准备,游戏前期走红完全是因为“自来水”。

但梳理这款爆款小游戏的走红过程,其营销思路显然并非完全靠“自来水”这么简单。

实际上,早在微博13日爆火的5天前,《羊了个羊》已为后续的传播做了系列铺垫。据第三方数据分析公司DataEye研究院的时间线梳理,早在9月8日,该游戏就在星图X游戏发行人计划上线了达人推广人物,预算预计共500万元。而在微博#羊了个羊#热门微博中,四位发布人中有两位曾是微博微任务专项扶持计划中的博主。

一位在上线第一天就玩了289次的互联网运营表示,她明白这款游戏本质是杀时间,不过其中有许多精细化的上瘾机制,很值得她在未来做商业化小游戏上复刻。

“每一天,我都将玩到一个不一样的第二关,前一天的内容都无法存档。”她认为这种叠加的不确定性,让她愿意在日常工作的摸鱼时间,随时随地想要开启一局,不过她预计,再过一周,这个游戏也会类似此前爆火的《合成大西瓜》《跳一跳》等归于沉寂。

饱受争议的设计

《羊了个羊》顺利“出圈”后,争议随之而来。

消除元素随机性高、通关几率低,是大多玩家对于《羊了个羊》的主要印象。但通关后即可加入地域战队统一计数排名,同时获得游戏内随机的“绵羊”形象,大大增强了玩家在游戏内的社交展示度,也提高了玩家黏性。

不过,也有玩家对于这一玩法并不买账。“玩了幾次就放弃了,这款游戏或许只是想让我一直看广告。”一名玩家在接受记者采访时直言。在她看来,这款游戏的玩法设计从一开始就是只允许小部分运气好的玩家通关,而大部分玩家在用完通过观看广告或分享获得的道具后,仍然难以消除完所有的卡牌。

除了游戏本身的难度引起部分玩家不满,《羊了个羊》作为一款正式运营的休闲游戏,其不具备网络游戏版号也引起了业界的争议。记者在查询国家新闻出版署历年公布的版号名单核实后发现,《羊了个羊》并没有出现在已过版号审批的游戏名单中。

不过,一名资深游戏合规专家告诉记者,虽然《羊了个羊》暂无获取版号,但其采用广告变现取代内购的盈利模式,并无显著风险。“从积极的角度来看,通过休闲游戏广告变现的形式来覆盖产品的研发成本,对于资金并不充裕的中小厂商来说显然更为友好。”他指出。

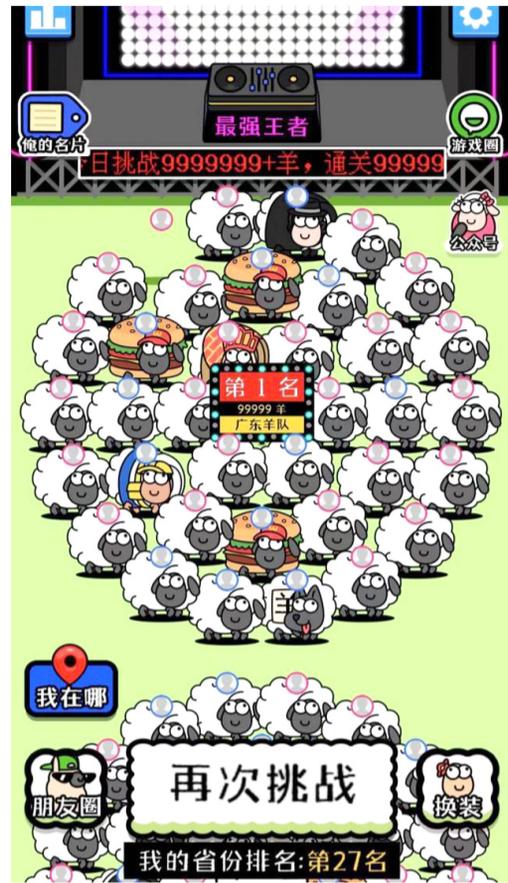
另一方面,在《羊了个羊》占据了网友的眼球并吸引大量玩家投入时间和精力游玩后,其真实营收也成了大众密切关注的问题。

在游戏爆红的几天后,一张内容为《羊了个羊》流量主数据日报的截图在网络中流传。截图中数据显示,《羊了个羊》在9月14日单日的流量收入已超468万,而累计月收入已超2564万。对于网传的游戏营收,张佳旭在接受采访时澄清,图片中的数据并不真实。

近日,一款名叫《羊了个羊》的微信小程序游戏成为各大社交媒体平台争相讨论的焦点。在短短一周内,其相关话题累计登上微博热搜11次,阅读量超20亿,在最火爆的时间段其服务器曾在24小时内崩溃三次。

但与极高热度相伴的是对该款休闲小游戏极高难度的广泛质疑,在完成难度极低的第一关教程后,游戏第二关难度陡升。与此同时,游戏内还提供了通过浏览广告、分享到微信等方式获取的游戏道具,供玩家降低难度,作为一款未获版号的游戏,IAA(广告变现)也构成了《羊了个羊》的全部营收来源。

多位游戏行业从业者表示,目前来看,以IAA作为游戏唯一营收来源的盈利模式并无不妥之处。但《羊了个羊》的成功是否容易复刻,还需打上一个问号。



《羊了个羊》中的省份排名机制。

超休闲小游戏的研发思路

事实上,《羊了个羊》的成功路径是否能够为后来者复制,仍是未知数。

记者注意到,在《羊了个羊》一炮而红后,其制作团队连夜发布招聘通知,称“太火了,缺人”,并紧急招聘Cocos工程师、GO服务器开发工程师等岗位。

Cocos引擎产品总监郭佳伟指出,《羊了个羊》这类休闲小游戏的开发周期都非常短,大部分小游戏团队内部都积累了大量的基础组件和玩法模板。“通常研发占用的时间都比较短,1个研发人员进度快的情况下1到2天就能完成核心玩法;反而是策划和美术的调优,特别是关卡设计可能要花比较长时间。因此,这类小游戏通常启用1个研发、1个策划和1个美术,用一周左右时间就能做出来。”

此外,郭佳伟提到,同类型的游戏源码销量近日出现了上升趋势。Cocos Store(Cocos官方资源库商店)中有一个与《羊了个羊》核心玩法相似的游戏源码,名为《奇怪的方块消消乐》,于今年2月上架,“之前一直没什么人购买,这两天销量突然增加了不少。”他说。

值得关注的是,“消除”一直是休闲游戏中的高人气品类。由中国音数协游戏工委、伽马数据、Ohayoo联合发布的《2022年休闲游戏发展报告》中数据显示,有74.8%的玩家偏好消除类玩法。不难预见,未来将会有大量与《羊了个羊》的消除玩法类似的休闲小游戏面世。

不过,郭佳伟也告诉记者,开发者若想直接照搬《羊了个羊》的内容和玩法,复刻其运营思路打造下一个类似的“爆款”,大概率将行不通。“这类热门作品在各大平台通常会受到严格的保护,不太可能出现明目张胆的‘山寨作品’。”他说。(据《21世纪经济报道》)