

打造年度热门游戏 网易雷火将“端游”制造出了无限可能

网易旗下的雷火游戏部是国内顶尖的端游、手游研发运营团队。多款游戏的厚积薄发,让这个扎根于美丽西湖之滨的工作室,在2016年取得了令人瞩目的成绩。尤其是电视剧《微微一笑很倾城》,和《倩女幽魂》品牌跨界合作,把游戏和影视剧的联动效应发挥到最大。



《倩女幽魂》

展望 2017

让游戏传承
并传递更多优秀文化

众所周知,今年手游的市场份额已经超过了端游市场,大量优秀作品的涌出让竞争更加激烈。

今年年底,《倩女幽魂》手游新增了天气系统,游戏里的杭州已经银装素裹,非常漂亮。明年,还将根据玩家的需求推出家园二期,引入房客系统。在一月初,我们还将开放全服顶级赛事“太一斗魂坛”,这将是倩女手游的巅峰赛事之一。

同时,雷火游戏部还将有数款全新手游和端游和玩家见面,比如玩家期待非常高的次时代武侠网游《逆水寒》,和即将亮相的超真实3D战争网游《战意》,都是我们主打的精品端游。

在12月27日的网易爱好者盛典上,我们重点公布了《逆水寒》的进展。这款端游致力于构造一个有酒有故事、有人情冷暖、有生命力的浪漫江湖。

品牌层面上,今年倩女在电视剧与游戏的联动上取得了不错的成绩。而明年,倩女会分别在三次元和二次元推出专属的影视作品。

即将开拍的《新倩女幽魂》网剧,由执导《蜗居》、《失恋三十三天》等热门作品的滕华涛导演;而与翻翻动漫、日本ClockDance公司以及ADK公司合作的《新倩女幽魂》动画,将由《新世纪福音战士》、《超时空要塞》、《攻壳机动队》、《NANA》等众多名作的制作人倾力打造,中日双语配音。

无论是网剧还是动画,我们最终的目标都是为了让玩家进入玩家的生活,无处不在。

有人说游戏是第九艺术,不可否认,一款好的游戏确实需要突破小圈子的自嗨,去架构一个能够传承并传递更多优秀文化精髓的世界。这些启发,让我们接下来的作品也充满了使命感和探索跨领域合作的信心。

回眸 2016 《倩女幽魂》手游受热捧

今年5月13日,我们雷火工作室出品的《倩女幽魂》手游(手机游戏,是指运行于手机上的游戏软件)在App Store上线后,24小时就登顶了免费下载榜总榜。

之后,电视剧《微微一笑很倾城》(后简称《微微》)把《倩女幽魂》介绍给全国上千万观众,也让《倩女幽魂》手游稳居App Store中国区 iPhone 免费总榜前三,并且直到现在仍然保持在畅销总榜前5。而据第三方数据显示,2016年10月,《倩女幽魂》手游迈入了全球iOS收入榜TOP10的行列。

为什么这款游戏会取得如此的成功呢?

《新倩女幽魂》端游(传统的依靠下载客户端,在电脑上进行游戏的网络游戏)和《倩女幽魂》手游两款游戏,首先吸引了大量非游戏玩家的关注,甚至不少从没玩过游戏的“菜鸟”,都选择了倩女作为第一款游戏。

此外,大众对于“倩女幽魂”的认知也不再局限于影视作品。倩女游戏中有许多《聊斋》衍生的原创内容,除了采臣小倩,还有明朝历史改编的内容和二十大主角人物,在三次元和二次元都收获了不少人气。

当然,今年的倩女IP不仅是市场意义的成功,也更加证实了古典文化与流行文化结合的一种全新可能性。许多观众在观看《微微》电视剧时,对电视剧里的游戏,也就是倩女游戏中的“三生石”、“潇湘馆”家园印象颇深——这些创作并不是无本之木。

这些古典意象,也证明了已被更多年轻用户所认可。

而从另一方面来说,《倩女幽魂》游戏很大程度上尝到了电视剧《微微》热播所带来的红利。我觉得主要有两点原因:

首先是“创新”,只有结合产品的特色,才能进行创新有效的营销。比如倩女和微微都有很多女性受众,微微中令读者心动非常的结婚、灵兽、跨服比武等游戏玩法,也都能在倩女中找到非常契合的系统原型。

其次是“细节”,在影游联动的前期,我们做了非常充足的准备。比如在电视剧筹备初期介入剧本的修改,并且给剧组提供了海量的游戏资料,后期制作时也提供了如场景配乐音效、怪物设计与高模等多种素材。正因为有了这些充足的准备,才有了让玩家感觉非常熟悉并荣誉感油然而生,让观众与粉丝对这个网游世界迅速接纳的效果。

从游戏行业出发 遥望要将原创内容进行到底

回眸 2016 游戏媒体业务齐头并进

先说说整体的营收业绩。今年8月遥望公布了上半年的公司业绩,实现了营收超4.88亿元,净利润为2764.11万元。而去年同期,这个数字为9181.96万和999.77万元,同比分别增长了430.99%和176.48%。这个成绩让我们公司上下都感到非常高兴。虽然下半年的数据尚未出炉,但和往年相比同样有巨大进步。

我认为,今年遥望能取得这么大的进步,除了和今年互联网大环境良好的背景有关外,同样与公司通过加大资金与人员投入,向移动端发力,深化拓展2F传媒移动端WAP联盟,加大在新媒体上的投入力度等有密不可分的关系。

另一块是广告和游戏分发增值的业务。这一块业务遥望算是走在了全国前端,遥望网络最早是以互联网流量分发作为主营业务进入市场,目前已成为一个拥有亿级用户人口的超大型流量分发平台。值得一提的是,遥望今年在收购相关企业后,推出了针对iOS正版平台玩家充值需求的

手游648平台,很大程度上解决了过去我们玩家在iOS平台充值流程复杂和到账时间过长的难题。

在这里,我想着重介绍一下遥望今年重点发展,并在下半年取得优异成绩的自媒体业务。目前自媒体主要以生产原创内容为主,我们已培养了500多万粉丝,主要通过广告和电商两个途径变现。遥望通过各种平台进行推广,包括大家熟悉的微信公众号、头条号和企鹅号等等。这块内容是我们从今年开始酝酿,并在下半年取得了快速进步,同样也是遥望未来将重点投入的项目。

由此,我们力图实现游戏内容稳定发展,自媒体内容快速发力的格局。

同时,我们也起步了一个文学平台,叫“右文”,通过我们培养的大量付费用户,所有版权全部自采,平台更偏向于小说类的内容。

我认为,明年将是内容创业的爆发年,很好看明年遥望将会有更大的发展前景。这从我们的自媒体和新的媒体项目上都能察觉到。

2016年,遥望网络取得了一个优异的发展成绩。从营收方面来说,上半年遥望网络股份有限公司实现营收超4.88亿元,下半年虽然数据尚未出炉,但同样喜人。此外,今年遥望在自媒体市场上进步迅猛,并成功在内容创业这块热土上站稳了脚跟。



讲述人:
方剑
杭州遥望网络首席运营官

展望 2017 赶上原创内容爆发的大机遇

正如我刚才所说,明年将是遥望重点投入自媒体业务的一年,也是我认为内容创业将会爆发的一年。就目前的安排来说,我们明年将会投入一个亿的资金,将现有的电商类、汽车类等内容做大做广,并进一步拓展平台。我觉得当下已经是一个版权时代,用户导流的生态链已经形成,我们必须专注内容。

就在几天前,我还出席了由杭州市人民政府、浙江省金融办、余杭区人民政府等部门联合主办的新三板发展大会,代表遥望荣获了2016年度十佳新三板挂牌公司。如果有可能的话,我们也希望能成立一个类似“手游村”的“自媒体村”。

2017年,我们也将在线上作出努力,这包括了app和H5两个平台。遥望今年做的

HTML5游戏平台我觉得特别有意思,不用下载,即开即玩,也能联网,相当于把过去的游戏平台搬到了网页上,也会是未来的趋势。

最后就是将“右文”积极地进行用户引流。我认为“右文”是一款很棒的阅读类产品,我们也希望能把我们各个方向的用户吸引过来,同时买进更多的独家小说版权,让“右文”更具可看性。

我们一直希望,遥望未来能充分利用自身流量、渠道以及客户资源的优势,为客户提供更多增值服务,为媒体和渠道实现更好的价值变现,致力于成为国内数字营销领先企业。这也是我们这一年来一直在努力的方向。



讲述人:
胡志鹏
网易副总裁,网易雷火游戏总裁



本版文字/记者 李维和