

“国产替代”的风终于刮到了这个细分领域

新闻晨报记者 钱鑫

在日前开展的第二十一届中国国际数码互动娱乐展览会(ChinaJoy,以下简称CJ)上,射击类游戏以其独特的魅力吸引了众多资深玩家的目光,其中J3工作室带来的三款“王炸”产品又格外引人注目。从经典IP《逆战》的革新续作《逆战:未来》,到风靡全球的《使命召唤手游》(CODM),再到腾讯首款跨端开发高品质射击大作《三角洲行动》,J3工作室在射击游戏品类20多年的经验沉淀都倾注在了这三款自研产品之上。

射击类游戏是游戏中最大的赛道,国外厂商起步较早一直以来都占有优势。近年来,腾讯游戏持续投入自主研发,在内容生产管线、游戏角色训练、智能体动作生成等方面取得了显著进步。在本次CJ展上,腾讯游戏J3工作室首次设置独立展台,全方位展示了其在射击类游戏领域的多款产品和卓越成就,这些产品风格各异、赛道细分、玩法多样,还体现了腾讯游戏J3工作室在射击类游戏赛道上的国产自研实力。

焕新十二年,接棒国产自研

在CJ《逆战》IP展区,《逆战》项目团队1:1还原了玩家们心中最经典的暴风机甲,并打造了推进式轨道驾驶舱,让玩家圆梦当年开机甲的愿望。同时,还将游戏中的康普尼翡翠剂实验室“搬”到了现场,给现场玩家们留下深刻印象,并提升了观众对《逆战》IP的理解与兴趣。“因为玩家在游戏里就是能驾驶机甲,所以我们尽量在展区现场能够去还原游戏中的场景,为玩家提供一种沉浸式的互动体验。”腾讯游戏J3工作室市场中心总监刘星伦向新闻晨报记者介绍。

《逆战》是第一款完全自主研发的射击枪战游戏,曾凭借机甲、猎场、塔防等特色玩法,在那个国外FPS游戏“横行”的年代为国产游戏打下“半壁江山”,加上由知名歌手张杰演唱的同名主题曲,《逆战》也成为了一代人的记忆烙印。今年是《逆战》上线12周年,开发团队仍然保持着每月更新的频率并与核心玩家密切沟通,让这个IP保持着长青与情感维系。不断为玩家提供新内容和体验,也更考验团队的游戏运营能力。为了让这个具有影响力的国产射击游戏IP更好地延续下去,《逆战》的革新续作《逆战:未来》也在紧锣密鼓的研发中。据悉,《逆战:未来》核心主创大多拥有海外游戏大厂资深经历,参与过众多3A游戏的开发,在延续IP经典的同时也加入了新的世界设定、内容故事等,使得这个IP焕然一新且更加立体。在这次CJ展会上,《逆战:未来》还首次开放了线下试玩活动。此外,这次《逆战》展区中还出现了两位Coser扮演的《逆战》中玩家最为熟悉的女主角安琪儿,两位Coser分别扮演来自不同时空的安琪儿,从她们的服饰上可以明显看到过去到未来的科技进化,象征着两款逆战产品的彼此交错,《逆战》这个国产自研IP也在此刻完成了接棒蓄力。

重塑国际大作,玩家持续关注

在另一边的《使命召唤手游》展台,《使命召唤手游》

团队邀请了多位生态主播与玩家们互动,同时精心策划了线下水友赛以及表演赛,让玩家在线下与喜爱的主播面对面交流,让更多人能够亲身体验到高水平比赛的魅力。展区内人山人海,现场玩家、观众踊跃报名参赛,希望能与游戏主播们来一场较量,参赛选手和观众们都沉浸在激烈的比赛和紧张的氛围中。此外,还有8位人气女战士以“COS女团”的组合出现在展区内,还原了游戏内的战术装备设定,能满足玩家一次性集邮多个喜爱角色的需求,受到现场玩家的欢迎。《使命召唤手游》作为一款大型多人在线第一人称射击类游戏,融合了《使命召唤》IP的多种玩法及模式,其中主打快节奏多人对战模式极大地满足了多数竞技玩家能随时上手体验爽快枪战的需求。丰富的模式对不同偏好的玩家有更广的容纳性,强竞技性的玩法和改装枪械的高自由度则给玩家带去更多层次的游戏体验。

刘星伦在采访中指出,虽然《使命召唤》是美国的射击IP,但是在动视将IP授权给腾讯游戏后,《使命召唤手游》完全是J3工作室自主研发的。“整个团队是奔着枪战手游里的3A级品质去做的,最终也是上线便荣获了TGA(The Game Award)年度最佳移动游戏奖。”如今,这款游戏已经稳定运营了5年之久,研发及推广团队也一直在做新的尝试,比如上线多样化的娱乐休闲模式、与年轻一代受欢迎的IP联动。近期,《使命召唤手游》与虚拟偶像星瞳的合作就获得了良好的用户反馈,高品质的研发水平+用户导向的运营使得《使命召唤手游》在稳定运营的同时也在用新的游戏内容来帮助产品持续获得玩家的认可。

再造射击经典,粉丝热情高涨

不同于以上两款游戏,《三角洲行动》目前还处于测试阶段,观众们对这款游戏并不熟悉。因此,《三角洲行动》团队在还原游戏场景、邀请Coser等方面可谓花尽心思。

展区上方架设的黑鹰战机模型增强了战场沉浸感,实地拟真射击体验则成功再现了游戏中的危险行动搜索撤离环节,玩家需穿戴战术装备完成射击打靶、资源搜集和保险柜破译等任务,与游戏内体验高度一致。刘星伦表示:“这款游戏的独特之处在于它不仅仅是普通的射击玩法,玩家除了要完成射击任务以外,还需要完成开曼德砖、破译保险柜等体验环节,且他的成功率是存在不确定性的,这也是一种游戏中以小博大,充满变数的乐趣。保险箱中的奖品对于玩家来说完全未知,有着神奇的‘盲盒效应’。”同时,为了让玩家对游戏内角色有更全面的感受,《三角洲行动》还邀请了



7位专业Coser特战干员来到现场与玩家互动,其中包括威龙、骇爪两位中国特战干员的面捕演员。

《三角洲行动》力求在游戏中还原真实写实,在人物面部设计过程中引入了好莱坞级的面捕技术,让演员亲自上镜捕捉每一个细微的面部表情。威龙、骇爪两位面捕演员的到来,也让玩家切实感受到了游戏中的人物就出现在身边的真实感。此外,《三角洲行动》还特别邀请到抖音顶级游戏主播陈泽以及健身博主孙良轩来到现场,陈泽亲身体验了危险行动等多项互动环节并在主舞台与现场玩家打起了水友赛,为展区带来极高人气。孙良轩“大只佬”的形象贴合游戏新干员乌鲁鲁的设定,完美还原了游戏干员的形象。在试玩区域,玩家们排起长龙,12台端游以及20台手游被轮番“伺候”,玩家们在这里体验游戏的最新内容。《三角洲特种部队》最早诞生于1998年,凭着战场大地图的体验,曾经是网吧的必装游戏,也是许多FPS玩家的启蒙之作。刘星伦强调,买下三角洲这个IP后,J3工作室将过往在FPS领域的积累倾注到了这款游戏中,无论是在技术上还是在融入全新玩法方面,都展现出了国产自研FPS的深厚沉淀。

从学习探索,到自主创新

据悉,《三角洲行动》目前在国内正进行着名为代号:双子的规模测试,同时在北美和欧洲的Alpha测试也将于8月6日正式开启。从买回来走到走出去,J3工作室找到了新的路径。“我们从学习国外先进的工业化管理线到拿授权学习人家做IP的方法,当我们的自主研发实力和产能都达标后,《三角洲行动》就是一个集大成者。它是一个完全的自主研发的跨端游戏,可以对标国外的这些高品质游戏,它其实代表了我国游戏自主研发的过程中的整个行业的缩影。什么时候会正式上线还是保密的信息,但是很快了。”

在ChinaJoy现场看完这三款产品的展台,也终于领会到J3工作室在射击品类20余年积累的实力。《使命召唤手游》做到了那个时期技术能达到的最高品质,最终凭着出色的表现在上线初期就获得TGA大奖,在后续运营中与《少女前线》、《灵笼》这些中国本土二次元IP合作也收获了玩家的喜爱,因此在展区现场我们看到《使命召唤手游》的玩家们一直在为团队打call。《逆战》则是具有里程碑意义的自研射击游戏,这次也带来了革新续作《逆战:未来》接棒。而当年的琳琅天上团队也因为对FPS游戏的热爱再次聚首重新启程,带来了跨端高品质新标杆《三角洲行动》。

“从简单的学习别人,到摸索着创新,然后跟国外大厂合作,有点像早期我们制造业的发展历程。到最后实现自主研发,自主创新,开始有自己的品牌,这个道路还挺令人感慨的。”刘星伦感慨道。在这里我们看到了J3工作室的成长历程,或许这也会是中国射击游戏从模仿学习到打造自主品牌实现“国产道路自信”的路径。

