

基于 SCP 分析模型的烛龙公司发展现状与提升路径研究

丁果果 杜泉林 潘弘毅 韩雨珂 吴玥婷

中国矿业大学, 中国·北京 100091

【摘要】目前中国游戏市场规模持续扩大,但由于种种原因,单机游戏产业发展未跟上整体水平。而单机游戏处于增长态势,极具发展潜力。所以我们选取上海烛龙信息科技有限公司作为研究案例,基于SCP模型进行剖析,希望全面分析国内单机游戏公司,并基于以上分析找出单机游戏发展不足,提出我们对烛龙公司的发展提出建议。

【关键词】SCP模型; 单机游戏; 上海烛龙公司; 古剑奇谭

SCP Analysis Model Based on the Candle Dragon Company's Development Status and Promotion Path Research

Dingguoguo, Du Quanlin, Pan Hongyi, Han Yuke, Wu yue ting

China University of Mining and technology, China, Beijing 100091

[Abstract] at present, the scale of China's game market continues to expand, but due to various reasons, the development of stand-alone game industry has not kept pace with the overall level. But the stand-alone game is in the growth situation, has the development potential extremely. So we choose Shanghai Candle Dragon Information Technology Co., Ltd. as a case study, based on SCP model analysis, hoping to comprehensively analyze the domestic stand-alone game companies, and based on the above analysis to find out the lack of development of stand-alone Games, we put forward our suggestions for the development of Candlestick Dragon Company.

[key words] SCP MODEL; stand-alone Game; Shanghai Candle Dragon Company; Ancient Sword Qitan

【基金项目】中央高校基本科研业务费专项基金资助、中国矿业大学(北京)大学生创新训练项目(202105032)。

1 选题背景及意义

1.1 选题的背景

随着互联网和智能设备的普及,加之疫情的到来让居家的时间明显变长,越来越多的人开始接触电子游戏且成为了日常生活的主要消遣之一。^[1]2021年上半年中国游戏市场实际销售收入1504.93亿元,同比增长7.89%,中国游戏用户达6.67亿。中国游戏市场规模持续扩大。但中国的单机游戏产业由于技术落后、人才缺失、盗版猖獗等原因,并没有跟上整体水平,市场规模较小。但近年来,知识产权的完善让盗版游戏减少,销售收入也不断扩大。我们希望在游戏产业健康发展的环境下,通过全面分析国内单机游戏公司,寻找出单机游戏发展的不足,从而对我国未来单机游戏的发展提出一定的建议。^[2]

1.2 选题的意义

我国单机游戏行业的发展较慢,处于增长态势,具有发展潜力。研究单机游戏行业,发现中国单机游戏行业的问题从而寻找对策来促进中国单机游戏产业的复苏。选取烛龙公司作为研究案例,分析国内单机游戏产业发展的现状与阻碍,从而对国内单机游戏企业的发展提出合理的建议。

2 国内研究现状

2.1 国内研究现状以及对文献综述的评价

国内对单机游戏的研究主要以文化和受众上,涉及到著作权和知识产权的保护;游戏对社会尤其是对未成年人的影响;关于单机游戏的市场,运营的研究;政府的监管研究等等。大多都笼统地将电子游戏归类为网络游戏进行研究,这与我国政府部门对单机游戏的定位有关。

2.2 相关概念界定

2.2.1 单机游戏的定义

电子游戏:电子游戏是指在各类电子平台上运行的以娱乐为主要目的电子交互程序。单机游戏:单机游戏是电子游戏的一种,是指可以不借助互联网便可以获得较为完整体验的电子游戏。(注:随着盗版,拓展内容等原因,个别游戏会要求全程联网或加入多人功能,但因为其并未改变游戏的整体内容或核心玩法,在本文中仍认为属于单机游戏)^[4]。

2.2.2 单机游戏的分类 单机游戏的分类具有很多种方法且和电子游戏的分类方法都较为相同,根据运行的平台来进行分类即主机平台,PC(Personal Computer)平台,手机平台。本文中所指的单机游戏均为PC平台游戏。

边晓春(1997)在《发展中国游戏产业的思考》中指出虽然国内对单机游戏的市场需求日益增长,但是从事游戏开发的企业少之又少,仅存的企业也在盗版猖獗的市场环境中夹缝求生,认为主要矛盾是正版游戏与盗版游戏的矛盾,建议国家通过相关立法去对盗版行为进行抑制;何威(2015)在《从“电子海洛因”到“中国创造”》中指出,国内对电子游戏的接受程度和其话语变迁展示出不同媒介时代中国主流媒体对电子游戏的态度转变,反映出中国大众对游戏消费习惯的改变;陶一星(2017)在《我国电子游戏产业的政府规制研究》中指出对于电子游戏产业的限制权利占据大多数,监管力度过大促进产业发展,认为公开立法过程,提高立法等级,完善立法程序将有助于电子游戏产业的发展;夏东(2021)在《我国游戏出版审批历史溯源,存在问题及优化策略》中指出,游戏出版审批是游戏出版管理的源头,认为建立一套完善合理的游戏出版审批制度,保证流程顺畅,运转高效,是游戏出版业发展的关键所在;严兆星(2022)在《“双减”政策背景下中小学生学习电子游戏引导性研究》中指出部分。^[5-8]

3 公司概况及发展现状

基本概况

上海烛龙信息科技有限公司（简称“烛龙”），成立于2007年09月28日，注册地位于上海市浦东新区，是北京网元圣唐娱乐科技有限公司下的全资子公司。烛龙凭借优秀的人才队伍、先进的软硬件支持和良好的企业文化位列中国单机游戏行业的头部。烛龙秉持着“用快乐的方式传承中国文化”的使命，从事民族游戏的完全自主研发制作，开发游戏的类型主要有角色扮演游戏、多人在线战术竞技游戏、大型多人在线游戏三类。公司已经开发了《白荆回廊》、《古剑奇谭：琴心剑魄今何在》、《古剑奇谭二：永夜初晗凝碧天》、《古剑奇谭三：梦付千秋星垂野》《心渊梦境》、《古剑奇谭网络版》等游戏。

4 基于scp模型的烛龙公司发展现状分析

4.1 市场结构分析

市场结构是指某种产品或服务的竞争状况和竞争程度，决定市场结构的因素主要是市场集中程度、产品差异化程度和进入壁垒的高低。

4.2 市场集中度分析

近年来，中国单机游戏市场不景气，从事单机游戏开发的公司屈指可数。烛龙的代表作为《古剑奇谭》系列游戏，在国内能够与之相比较的公司只有软星科技有限公司和游戏科学公司，代表作品分别为《仙剑奇侠传五》和《黑神话：悟空》。其中仙剑和古剑同为RPG游戏，且游戏风格相似，存在明显的竞争关系。

4.3 产品差异化分析

单机游戏根据游戏形式分为ACT动作过关类、A-RPG动作角色扮演类、AVG冒险类、EDU养成类、RPG角色扮演类、SLG策略模拟类和PUZ方块类等，类型多样，最受玩家喜欢的是A-RPG和RPG。RPG的游戏风格也存在多样性，如二次元类、古风类、后现代类等。

4.4 进入壁垒分析

资金短缺和技术人才不足是进入游戏开发行业的两大主要壁垒。游戏公司从事软件开发需要大量的资金投入，加上国内单机游戏市场不活跃，投资人意向不足，导致大部分的单机游戏公司资金紧张，入不敷出。我国单机游戏自萌芽到衰退，从未出现过任何技术创新，归根结底是人才供应不足。由伽马数据统计的国内研发型人才缺口状况可以得知：好的创意/关卡策划、制作人、文案/剧情策划均十分缺乏。

4.4.1 企业行为分析 市场行为是指企业为实现其经营目标而根据不同的市场环境采取相应行动的行为，它由市场结构决定，又反作用于市场结构。游戏公司在竞争中通常采用以下的市场行为：

① 定价策略分析

单机游戏定价往往难以抉择。定价太高，购买者会减少，销量不足，甚至会让更多的玩家倾向于购买便宜的盗版游戏，严重损害公司利益；定价太低，游戏的开发成本难以覆盖，入不敷出，导致公司现金流不稳定。古剑系列游戏定价均在一百元以下，古剑一二三的定价分别为39元、49元和99元，对同系列游戏分阶段定价给不同的玩家带来更多的选择。与国内同类型的游戏相比，古剑系列游戏的定价略低，以高性价比吸引玩家。

② 营销策略分析

烛龙公司是一家立志于民族游戏完全自主研发的游戏公司，以传承弘扬中华文化为使命，以保持匠人精神为价值导向。其以情怀和中国传统文化为主要营销点，并融入经典游戏中，形成具有特色的画面和良好的剧情，吸引着无数玩家的加入。但要

4.4.2 经营绩效分析

市场绩效是指在一定的市场结构中，由一定的市场行为所形成的价格、产量、成本、利润、产品质量和品种以及技术进步等方面的最终经济成果。市场绩效反映了在特定的市场结构和市场行为条件下市场运行的效果^[3]。古剑奇谭系列游戏多次获

奖，如“MVG2010年我最爱单机游戏”第一名、“2013年度最受欢迎的单机游戏”第一名、“2018年度十大最受欢迎电脑网络游戏奖”、获评由国家版权局和世界知识产权组织（WIPO）共同主办的2020年中国版权金奖作品奖和“2020年度中国游戏十强客户端游戏”等。其总销量突破了6,000,000套，授权的小说、舞台剧、电视剧、广播剧和音乐集等延伸内容多线开花。成熟的IP运营让古剑奇谭短时间内就被打造成一个赤手可热的文创品牌。

5 对于当前形势下对烛龙公司的建议

5.1 坚持3A单机游戏的开发，放眼国内厂商当中，不乏有能制作出大场面，好配乐和精彩剧本的游戏，但是能将三项在单机领域都能发挥出色的，国内少有。观察国内3A市场中目前较为出名的便是与之大字资讯的《仙剑奇侠传》系列以及游戏科学尚未发售的《黑神话：悟空》。在国内玩家日益增长的今天，国内市场潜在增量巨大。

5.2 继续坚持传统文化与游戏相结合的形式的同时深耕古剑系列的剧情同时所构成的世界观，目前市面上与国内传统文化联系紧密题材的游戏较为缺乏，多数游戏与我国传统文化内核联系不强，古剑系列对于《山海经》的考究在游玩过程中可见一斑，三代中对于“传承”主题的。同时我国鼓励我国文化走出去，激励游戏出口的政策能给予公司极大助力。同时因国内游戏技术早期不成熟的原因。国内市场对于情节方面要较为严格，最新发售的《仙剑奇侠传七》虽然在画质等技术力方面有显著提升但仍因为剧情而被人诟病。

5.3 提升游戏制作技术力。虽然国内市场潜在增量巨大但目前公司面临的竞争也极为激烈。所以国内厂商也大都将游戏一并发售到国际市场当中去，在国际市场竞争下，烛龙公司在技术力上的竞争不具优势。鉴于《黑神话：悟空》在首支宣传片发出后的热度也可见光影、AI、贴图细节等地方对一个3A游戏成功的重要性。

5.4 继续开发古剑系列所打造出来IP价值。介于大型游戏，尤其大型单机相关产业不成熟加上其本身投资回收期较长收益不确定等因素使得国内游戏行业的投资整体偏向手游和群体。加上国内游戏知名度低，所以一般采用低价策略占领市场，所以在这期间需要利用游戏所打造出来的文化价值和IP价值来增加收入用于保证收入或升级技术的投资的同时扩大游戏知名度和影响力。

结语：综上所述，国内单机游戏市场虽然发展困难重重，但是仍然具有很大的潜力。从烛龙公司发展现状分析中可以得出，要改变中国单机游戏市场不景气的现状，从事单机游戏开发的公司既需要稳定的资金投入、大量的人才供应，也需要独特的游戏IP和世界线来吸引玩家。选择低价策略从而占领市场并扩大游戏影响力是公司发展的方针。面对呈增长态势的市场，我们有理由相信单机游戏之春终将复苏。

参考文献：

- [1] 上海烛龙信息科技有限公司. 上海烛龙信息科技有限公司游戏产品. [EB/OL]. <https://aurogon.wangyuan.com/m/>.
- [2] 孙东水. 产业经济学[M]. 北京: 高等数学出版社, 2015: 35
- [3] 边晓春. 发展中国游戏产业的思考.
- [4] 何威. 从“电子海洛因”到“中国创造”[J]. 国际新闻界, 2018, 40 (05).
- [5] 陶一星. 我国电子游戏产业的政府规制研究[J]. 湖南师范大学, 2018.
- [6] 夏东. 我国游戏出版审批历史溯源, 存在问题及优化策略[J]. 编辑之友, 2021, (07).
- [7] 严兆星. “双减”政策背景下中小学生电子游戏引导性研究[J]. 吕梁学院学报, 2022, 12 (01).
- [8] 刘叙颢. 电子游戏产业商业模式演进研究[D]. 湖南师范大学, 2020.