

厦企5个月拿到21个游戏版号

厦门火炬高新区设立创新创业扶持资金助园区企业发展



■ 厦门软件园三期

创城记

城市读本



厦门晚报社 | 联办
火炬高新区管委会



今年前5月厦门企业
拿到版号的游戏名单

	游戏名称	开发企业
1月	晴空双子	厦门游力信息
	超进化物语2	厦门雷霆
	时光镇	四三九九
	幽梦寻踪	厦门摩多
	仙与仙游	厦门百盛青
2月	开心大碰撞	厦门御长风
	封神幻想世界	厦门雷霆
3月	剑神如梦令	厦门可莫奇
	进击的堡垒	厦门勇仕网络
	最强潮玩团	厦门方碑
4月	三水瀑	四三九九
	不朽家族	厦门雷霆
	纵横修仙界	极致互动
	魔力小家	厦门星罗
	大秦异闻录	厦门青瓷
	天才艺术家	家乡互动
5月	万灵宝录	厦门泡鲸
	西普大陆	四三九九
	勇者与装备	厦门雷霆
	我的神功	厦门泡鲸
	安安的回憶	家乡互动



上月,国家新闻出版署网站发布今年5月份国产网络游戏审批信息,共有86款游戏获批。自2022年12月以来,过审国产游戏版号数量已连续6个月稳定在80个以上。据本报记者统计,今年以来,共有433个国产网络游戏获得版号,2022年全年共有512个游戏过审,今年前5个月累计过审游戏数量已达去年全年的八成以上。其中,共有14家厦门企业的21个游戏拿到版号。最多的一个月是4月,厦门企业共拿到7个游戏版号。

文/记者 张海军 图/记者 陈立新

1 5个月拿到6个游戏版号 吉比特成为本轮大赢家

吉比特是这轮版号获批的大赢家。厦门雷霆、厦门青瓷、勇仕网络,这三家吉比特的关联企业在前5月共获得6个游戏版号,每个月都有所斩获。而另一家厦门游戏企业四三九九有3个游戏获得版号,此外广州四三九九也拿到1个游戏版号。家乡互动、厦门泡鲸等各有两个游戏拿到版号。

在连续获得版号后,吉比特曾表示,其后续产品线储备充足。这家公司自研家族养成题材放置经营类游戏《不朽家族》在今年4月取得版号,第一人称射击类端游《Outpost: Infinity Siege》,计划今年下半年在Steam平台发售。由青瓷游戏运营的《超喵星计

划》(计划在今年上线)目前已取得版号并正在进行国内付费测试。

此外,吉比特代理产品也开始多元化布局。《这个地下城有点怪》在今年3月开启预约,计划在今年上半年上线。《新庄园时代》已经完成首次付费测试,预计在6月开启第二次付费测试。这家公司的其他代理产品《超进化物语2》《黎明精英》《封神幻想世界》《皮卡堂之梦想起源》均已获发版号。在上个月,吉比特重点打造的《勇者与装备》也拿到了版号。

对于厦门游戏企业来说,拿不到版号已不再是企业发展的瓶颈,过审后如何推动游戏尽快上线、实现付费运营才更为关键。

2 数字经济核心产业名单 多家厦门游戏公司上榜

企业发展离不开政策助力。2020年7月,厦门火炬高新区管委会印发了《厦门火炬高新区进一步支持企业科技创新若干措施的通知》,每年安排创新创业扶持资金,用于支持园区企业开展科技创新活动。同时,为符合条件的企业提供补贴。拿到较多版号的吉比特、四三九九、游力信息等,均为火炬高新区企业。此外,今年拿到版号的星罗、泡鲸等企业也都注册在厦门软件园。

日前,省发改委网站公布2023年度全省数字经济核心产业创新名单,108家厦门企业上榜,其中不乏游戏企业。比如,今年拿到版号的厦门青瓷、摩多科技、飞鱼科技(其子公司为游力信息)、勇仕网络、极致互动等均榜上有名,其他厦门游戏企业梦加网络、点触科技等也都上榜。

厦门游戏业界期待将来能在本地开展网络游戏属地管理试点。早在2021年9月,国务院发布的《关于推进自由贸易试验区贸易投资便利化改革创新若干措施的通知》中,第十六条措施指出:开展网络游戏属地管理试点,

在符合条件的自贸试验区所在地推进网络游戏审核试点工作。

今年,四川省游戏创新发展中心成立,将为企业提供技术研发支持、创作生产引导、出版预审监管以及市场运营、主体培育等一站式服务。

去年版号恢复发放后,6月版号中有16款产品出现“试点”字样,但下半年后过审的游戏中并未再次出现此类别。

▼吉比特连续获得游戏版号。

链接

部分厦门游戏企业运用人工智能提效

美工、模型、音频、图片、文字……这些在游戏研发中都要涉及的内容,今后有望得到人工智能(AI)的支持。过去,游戏是劳动密集型场景,一张原画可能需要花两周的时间。如今,有厦门企业向本报记者表示,公司已经组建运维团队,研发人工智能在游戏开发上的运用。

吉比特相关人士表示,目前AI相关工具对公司实际工作已有帮助。比如,美术人员可以利用AI作画工具快速构造一些素材,然后根据素材再创作;策划人员也可以利用AI作画工具快速构造一些原型,让美术人员了解自己的意图,降低沟通成本;类似ChatGPT这种自然语言生成内容的工具也被应用到公司的策划设计工作中,有效提高生产效率。

同时,吉比特也在关注如何使用AI来控制游戏角色,但还在观察能否用于产品中,还没有实际应用。

前不久,华为云组织20余位厦门游戏行业人士举办交流活动。前来参加活动的行者AI联合创始人陈林表示,通过机器学习、深度学习等AI技术,他们凭借自研算法推出AI游戏美术、AI游戏音乐音效、AI机器人、AI安全等产品。目前,国内多款游戏均已应用行者AI的产品服务。他们还开发了新一代智能虚拟玩家,其中包括不同难度的AI机器人,为多种类型的游戏提供数值平衡性测试、关卡难度测试,为游戏开发者关键决策提供多维度的数据支撑,并可以优化玩家体验、提高游戏留存率。

