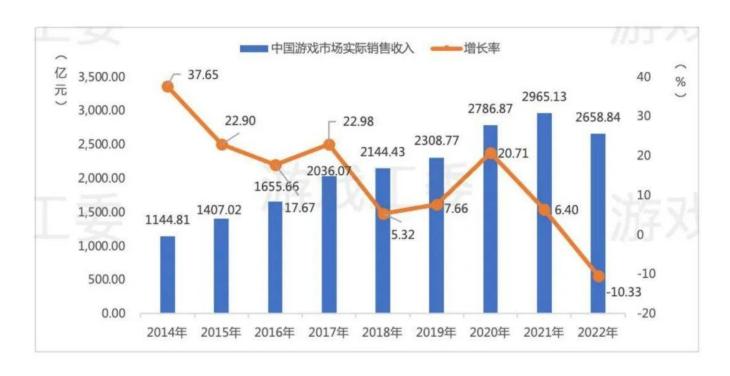
# 收入超原神 蝉联手游收入冠军 这款赛马游戏凭何夺得玩家喜爱?

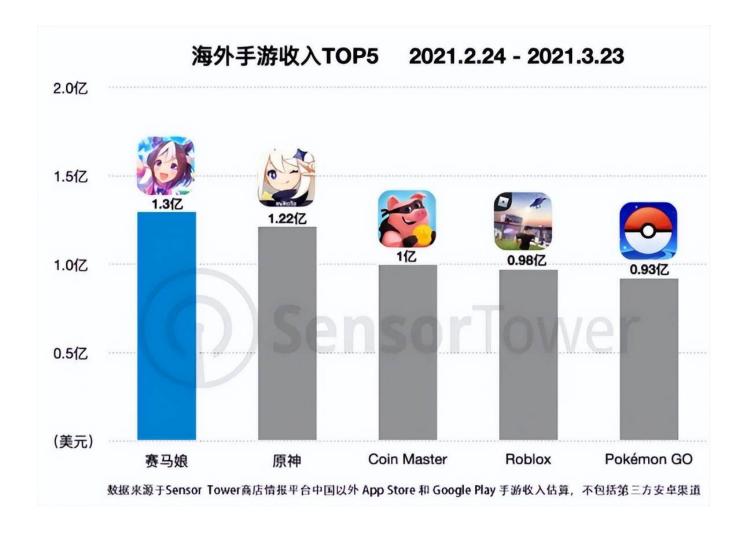
2023年2月12日,中国音协在广州召开了2022年度中国游戏产业年会,并且发布了相关报告。

根据报告显示,2022年,中国游戏市场的总收入为2658.84亿元,同比下降10.33%,值得一提的是,从2014年开始,游戏市场就一直呈增长状态,2022年是近8年唯一一次下降,收入降到了2020年的水平。



全球疫情和经济环境影响,不止中国市场,全球游戏市场都出现了一定程度的下降。尤其是日本手游市场,2022年日本手游市场规模达到了147亿美元,基本上是回到了2019年的水平,手游冠军是由《赛马娘》蝉联

0



《赛马娘》于2021年2月24日上线,在上线首月收入便达到了1.3亿美元,超过当时的原神1.22亿美元,登顶海外手游收入榜第一。全年收入更是达到了10亿美元,要知道,日本手游市场总收入才184.5亿美元。2022年虽然下滑至7亿美元,但依旧是日本手游收入冠军。

为何日本二次元游戏市场如此热衷于赛马游戏呢?以至于这款游戏的热度居高不下。

### 传统文化

赛马这项文化起源于英国,首次赛马比赛出现于1174年的英国伦敦,13世纪,掀起了赛马热,到现在为止,在英国运动项目中,赛马是仅次于足球的第二大运动。

1860年的德川幕府末期,赛马这项运动才被引进了日本,在当时引起了不小的轰动。虽然发展得晚,但一点也不影响赛马在日本的发展趋势。



1866年在横滨建起第一座赛马场之后,这项运动在日本便一发不可收拾,到现在为止,日本已经拥有超过20个能容纳十万人的大型赛马场,每年举办的比赛超过15000场,日本赛马的平均奖金也高居全球榜首。

比如《名侦探柯南》这部动漫说是日本动漫的代表作也不为过,里面的 毛利小五郎就经常关注赛马的消息。有国民度才会有市场,有市场才会 有利益。



赛马在日本的国民度和我国的麻将差不多,大人基本上都会一点,不会 打麻将的人或者小孩子逢年过节也见过麻将,知道麻将有筒条万三种牌 一样。

《赛马娘》能够火爆日本市场最大的原因还是因为这款游戏的内容,它结合了多种日本流行文化的大众题材。

#### 流行趋势

除了赛马之外,还有一种符合日本本土文化的流行趋势被融入了游戏中,那就是偶像文化。

得益于现代社会电视和网络的发展,偶像文化在日本也逐渐发展壮大, 带动了日本娱乐产业和经济的发展。如许多人熟悉的日本偶像团体AKB4 8自05年出道至今,唱片销量突破6000万,曾被华尔街誉为"日本经济的

#### 激励者"。



日式赛马的项目除了竞技性之外,造星也是非常重要的一环,就像娱乐圈为出道的偶像造势一样,官方会为各种比赛的马匹打造不同的故事性,来提升知名度和商业价值。

竞技项目是非常残酷的,所有的鲜花和掌声都属于冠军,没人会在乎第二名是谁,更不可能有人记住他们的名字。

但在日本赛马市场上则恰恰相反,比如春乌拉拉,它1998年开始比赛, 到最后一场比赛,一共参加了113场比赛,却一场都没赢过。



按照正常逻辑,这匹马必然退役了,但是日本却将它打造成了一匹励志的马,屡败屡战,永不服输的精神也圈粉无数,33家报社、超120名记者报道它100连败的新闻,它也一跃成为了全民偶像,甚至还出现了它的T恤和各种周边。



而《赛马娘》游戏中,以手游的抽牌模式,让玩家体验抽卡的爽快与刺激,玩家扮演的角色就是训练她们赛跑技术的训练员,还有为他们制定演艺计划的制作人。

然后让自己倾注心血的马娘去赛场上奔跑,取得好成绩之后还能换上卡哇伊的服装,因为在每场比赛决出胜负之后,前三名的马娘会进行登台 表演。



毕竟在现实世界中,人们无法与比赛的马匹直接对话,只能通过它们的 行为来猜测它们的想法,比如训练的时候会偷懒,赢得比赛会得意洋洋 等等,而在游戏中,这些行为会通过自己的马娘们具象化的表达出来。



相比于其他赛马游戏,《赛马娘》在这点上做得十分到位,这也是它成功出圈的关键之一。

日本棒球运动员田中将大就沉迷于这款游戏,在社交平台上除了工作内容就是和网友交流育马心得。



曾担任东京电视台体育赛事播音员的田口昌平则不满足于游戏自带的比赛播报,亲自出马为自家马娘的比赛激情解说。



《赛马娘》的火爆除了数据与收入之外,更是影响到了现实生活中那些曾经比赛的马儿们。

在日本,每年都会出现将近7000匹新马,同时就会有5000匹老赛马退役。这些退役的赛马,除了战绩辉煌,拿到过冠军的马会被留下来繁衍后代之外,高昂的维护和饮食费用使得其他大部分马都会被宰杀,即使它们也曾经为人类拼命奔跑过。



《赛马娘》爆火之后,日本退役赛马协会的申请人数明显增多,收到的 捐款也比之前增加许多,还有人会联系马场,自主承担退役赛马的饲养 。

## 最后

将一个大众化的圈子打造成爆款出圈不难,难得是如何将不够主流的文化打造成主流,实现从0到1的进步才是最困难的,既考验对文化的理解,又需要足够了解玩家的想法。

《赛马娘》除了有赛马文化的积淀之外,也有自己流行文化的创新,将两者结合起来,爆火出圈也就水到渠成了。

本文链接: https://dqcm.net/zixun/16769721889782.html