

二次元游戏“入冬”：多款产品宣布关停

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

寒冬来袭，部分二次元游戏未能度过，纷纷倒下。

早在2023年，一批二次元游戏集中上市，之后又相继关停。这一趋势延续到了2024年。《中国经营报》记者梳理发现，B站(哔哩哔哩)运营的《摇光录：乱世公主》和《千年之旅》均在12月2日发布停止运营公告。腾讯运营的《白夜极光》也宣布将于2025年1月24日停止在中国大陆地区的运营。

难逃“内卷”洪流

大厂运营的游戏被无情地淘汰，中小公司旗下的游戏也难逃“内卷”的洪流。

2023年，二次元游戏扎堆上市，但部分游戏不堪竞争压力，最终倒下。

今年，这个趋势仍在持续。《白荆回廊》《恋与深空》《鸣潮》《女神异闻录：夜幕魅影》《绝区零》等开发期间就备受关注的游戏纷纷上线，也有不少产品在这一年宣布关停。

2024年11月25日，腾讯运营的《白夜极光》宣布将于2025年1月24日停止在中国大陆地区的运营。

《白夜极光》是一款策略卡牌类型的消除游戏，玩家将同一颜色的格子连在一起，尽可能提高数值，从而赢得战斗。这种玩法在二次元游戏中较为小众。

早在2021年，《白夜极光》就已登陆海外市场，在将近16个国家位列下载榜前十，在日韩两大市场获得下载榜第一和畅销前十的成绩，拿下了2021年Google Play“最佳游戏”和“最具创新力游戏”两项大奖。

然而两年后，《白夜极光》登陆国内市场却未能再续佳绩。App数据分析平台点点数据显示，《白夜极光》国服上线后，在游戏畅销榜排名一度达到第26名。之后，即使版本更新，这一排名也一路下滑。今年7月，《白夜极光》在畅销榜排名一度达到第200。

去年上线，今年宣布即将关停的二次元游戏，还有B站运营的《摇光录：乱世公主》和《千年之旅》，二者均在12月2日发布停止运营公告。其中，《摇光录：乱世公主》在停更公告中表示：“由于项目长期承受巨大的压力，以及种种无法克服的困难，尽管已经尽了最大的努力，但是我们不得不面对现实——故事的继续已然力不从心。”

另外，曾经被B站寄予厚望的《闪耀！优俊少女》于2023年下架，

国内大陆地区的运营。

DataEye研究院负责人刘尊向记者表示：“(二次元游戏纷纷停服)的直接原因是国内二次元游戏市场过于集中化。玩家口味、品位、偏好被TOP级别的二游所定义，其他产品如果没达到那一水准，玩家就会不满。”

尽管如此，二次元游戏市场依旧存在潜力，机构预计2024年规模将突破2700亿元，但厂商需在题材创新和技术品质上持续优化，以应对激烈竞争。

主打3D空战玩法的《斯露德》已经于今年10月停运。

令人意外的是，B站多款二次元游戏遭遇滑铁卢，却通过SLG(策略类游戏)游戏《三国：谋定天下》实现业绩翻身。今年三季度，B站经调整净利润转正，达到2.4亿元，为上市后首次单季度盈利。

大厂运营的游戏被无情地淘汰，中小公司旗下的游戏也难逃“内卷”的洪流。今年7月，塔防游戏《环行旅舍》通过攻略组发布公告，宣布自己“不辞而别”。这款游戏由新兴游戏工作室BINGKOLO工作室开发，开服时曾凭借优秀的关卡设计赢得玩家好感，凭借口碑相传建立起高口碑。

此前，记者对BINGKOLO工作室处了解到，其有意将《环行旅舍》发行到海外。然而，从2023年年底开始，有关这款游戏经营不善的消息就不断传出，记者联系BINGKOLO工作室方面置评，截至发稿未获回应。

除了上述产品之外，部分二次元游戏已经上线多年，也难逃被关停的命运。10月底，2016年上线的《少女前线》宣布即将关停。

另外，部分上线不久的二次元游戏也岌岌可危。11月底，有传言称，Funplus上海分部进行裁员，重点涉及《归龙潮》项目组。记者联系Funplus方面寻求回应，截至发稿未获回应。

《归龙潮》是一款主打国潮风格的横板动作游戏，在9月上线前曾被玩家寄予厚望，预约人数突破1000万。点点数据显示，其上线后曾两次冲进游戏畅销榜30名以内。在游戏免费榜上，这款游戏10月以后排名基本一路下滑，截至11月20日位列第302名。

马太效应凸显

产品的扎堆上市，也使得二次元产品营销成本更高、竞争加剧，并且其中不乏套用模板的“复制品”。

如今，市场的马太效应凸显，在存活的二次元游戏中，头部游戏的用户数量和收入往往断崖式领先，从而获得更多资源，进一步巩固地位。

推出了《原神》《崩坏：星穹铁道》后，米哈游已经坐上二次元游戏市场头把交椅。今年7月初上线的《绝区零》得益于米哈游的品牌效应等因素，在投放力度远不如《崩坏：星穹铁道》初上线投放力度的情况下，上线两日后全球下载量达到5000万。尽管《绝区零》曾因玩法、美术等受到玩家诟病，但就这3个月来看，其每次版本更新之际几乎位列游戏畅销榜第10名左右。

另外，《原神》《崩坏：星穹铁道》上线超过1年，仍是米哈游的支柱产品。这两款游戏平时在游戏免费榜的排名基本维持在100名以内，版本更新之际在游戏畅销榜的排名往往能进入前5。

叠纸游戏旗下《恋与深空》是目前国产乙女赛道中唯一一款3D互动类型的产品。今年年初上线以来，这款游戏在内容和运营方面遭受诟病，但它的玩家众多多乙女游戏。尤其在近3个月内，这款产品3次登上畅销榜第一。

这些游戏凭借突出的长板优势吸引了同赛道中大部分玩家的目光，同类型边缘产品的生存空间则被挤压。

产品的扎堆上市，也使得二

仍有市场空间

在游戏产品之外，二次元游戏IP在周边、品牌联动、改编等市场也具有价值。

尽管众多产品倒下，但数据显示，中国的二次元游戏产业仍有市场空间。

前瞻产业研究院《2024年中国二次元产业全景图谱》显示，预计2024年，中国二次元产业规模将突破2700亿元；到2029年，中国二次元产业规模将突破5900亿元，2024—2029年的复合年增长率达到16.6%。

上述报告还指出，2016—2023年，《明日方舟》《原神》等优质二次元手游集中上线，中国二



《白夜极光》宣布将于2025年1月24日停止在中国大陆地区运营。图为《白夜极光》参展第29届COMIC UP。

本报资料室/图

次元产品营销成本更高、竞争加剧，并且其中不乏套用模板的“复制品”。

“这一大批二游，都是二三年前立项——《原神》的成功刺激了二游立项的风潮。当时，游戏产业环境，包括资本、玩家喜好等都对二次元游戏比较乐观。”刘尊表示，“另外，很大一部分二游其实是围绕‘数值’立项，立项者看重投资回报率，追求内测的数据优秀，出发点并非热爱，而是商业；反观华东一批厂

商最初几款奠基级别的游戏，都是为爱发电而做的游戏。这种差异决定了项目组对二次元赛道、玩家的理解不同，出发点不同，从而在产品和运营上带给玩家的体验不同。”

对于不同玩法的游戏都选择二次元风格，刘尊表示，这是因为二次元受众更广泛、更年轻，产品可以进行差异化，以及制作人、从业者过往经验的延续，“二游的游戏性与其他属性并没有矛盾，核心还是美术能

力，以及背后的技术能力、产能水平、资本实力乃至人才、认知的积累和优势。二次元玩家能接受的玩法比较广，但他们又对于游戏的商业化、口碑，背后厂商的操作很敏感”。

BINGKOLO工作室曾对记者表示，二次元游戏有更强的内容属性，开发商可以在这一赛道上选择做不同风格和题材的内容。相比在游戏玩法上死磕，厂商在风格和题材上更容易做决定。

ST凯文触碰“红线”被罚 曾虚增利润逾1500万元

本报记者 李哲 北京报道

12月4日，凯撒(中国)文化股份有限公司(以下简称“ST凯文”，002425.SZ)公告披露，其收到中国证监会广东监管局(以下简称

虚增利润被罚

此前，ST凯文因涉嫌信息披露违法违规于2024年4月30日收到中国证券监督管理委员会(以下简称“中国证监会”)下发的《立案告知书》(编号：证监立案字[0062024005号])，根据《中华人民共和国证券法》《中华人民共和国行政处罚法》等法律法规，中国证监会决定对ST凯文立案。随后，9月13日，ST凯文收到广东监管局出具的《行政处罚事先告知书》(广东证监处罚字[2024]24号)。

公告信息显示，经查明，ST凯文为减少应收账款的坏账损失，在与供应商开展业务过程中，将资金从公司或子公司经供应商流转至指定客户，相关客户按要求向公司或子公司回款。ST凯文将收到的回款用以冲销应收账款，2021年少提坏账准备1524.67万元，虚增利润1524.67万元，占当期披露利润总额的15.55%。ST凯文2021年年度报告存在虚假

“广东监管局”)下发的《行政处罚决定书》(〔2024〕46号)。根据公告内容，因在2021年虚增利润，ST凯文及其相关当事人被广东监管局处以合计1300万元罚款。

调整后的2021年财报显示，

记载。根据上述违法情况，依据《证券法》第一百九十七条第二款的规定，广东监管局对ST凯文责令改正，给予警告，并处以400万元罚款。同时，广东证监局对ST凯文时任董事长郑合明在内的六位相关当事人给予警告，并分别处以250万至50万元不等的罚款。上述六人合计罚款金额为900万元。

对此，ST凯文在公告中提到，其已对相关事项予以更正，目前经营情况正常。“公司就此次事项带来的影响，向广大投资者致以诚挚的歉意。公司及相关人员将认真吸取经验教训，完善内部控制制度，提高公司治理水平。”

调整后的2021年财报显示，ST凯文营业收入9.33亿元，同比增长58.16%，净利润6775.73万元，同比下滑45.06%。对于2021年的净利润下滑，ST凯文方面曾提到，主要有两个方面原因：一是当年毛利率下降，游戏运营以

ST凯文的净利润为6775.73万元，同比下滑45.06%。《中国经营报》记者注意到，ST凯文自2019年至2023年期间净利润持续下滑，2022年至今更是长期处于亏损状态。

买量推广获取收入为主，这个方式与上年不同，毛利率较上年下降明显；二是在非主营业务上投资性房地产、金融资产、研发项目、长期股权投资、商誉等都有一些减值，抵消掉了相当部分的利润。

记者注意到，ST凯文在书面申诉中提到，缴纳高额罚款将对公司现金流以及日常经营带来较大压力和严重困难。在2024年三季报中，ST凯文的现金流出现较大波动，其中，经营活动产生的现金流量净额较上年同期减少1464.80%，筹资活动产生的现金流量净额较上年同期减少525.74%。其中，经营活动产生的现金流下滑是受到支付的游戏渠道成本增加所致。

对于此次处罚对公司经营管理造成的影响，记者联系ST凯文方面采访，截至发稿未获回应。

业绩承压

从业绩来看，ST凯文的表现难言乐观。

财报显示，ST凯文在2024年前三季度实现营业收入3.27亿元，同比增长21.64%，净利润亏损9566.74万元，同比增长26.76%。事实上，ST凯文自2019年至2023年期间，净利润长期处于下行态势。其中，更正后的财报显示，2022年由盈转亏，净利润为-6.87亿元，同比下降1114.03%，2023年的亏损幅度进一步扩大。在2024年前三季度净利润有所增长，但仍然处于亏损状态。

对于ST凯文的业绩表现，方正证券研报曾指出，由于其大部分存量游戏产品进入生命周期后半程，流水收入下滑，进而导致营业收入下降，且毛利贡献未能覆盖期间费用，致使产生亏损。

值得注意的是，ST凯文的商誉也在受到投资者的关注。2024年三季报显示，截至9月30日，ST凯文商誉为15.40亿元。占净资产的44.42%。对于商誉带来的利润下滑风险，记者联系ST凯文置评，但截至发稿未获回应。

此前，在2023年业绩说明会上，谈及2024年如何提振业绩表现时，ST凯文方面表示，公司在持续扩大核心品类竞争优势的基础

上，积极求变创新，以多元化布局谋求更长久的发展动力。公司后续有多款产品储备，目前各个自主研发手游项目进展顺利，新产品上线后将带来的业绩增量，叠加老游戏的长线运营，有望保持公司业绩的稳健经营。

8月21日，ST凯文旗下的《圣斗士星矢：重生2》正式上线。但玩家对该游戏的评价褒贬不一。“这款游戏就是一个换皮卡牌手游”“游戏的美术方面还行，不至于拉垮”“UI似曾相识”“类似于自动推图游戏”等评论聚集在这款游戏的评论区。

《圣斗士星矢：重生2》这款游戏产品的核心卖点便是“圣斗士”IP。而脱离“圣斗士”IP之外的游戏性似乎并没有获得非“圣斗士”拥趸的认可。此前，ST凯文方面回应投资者表示，《圣斗士星矢：重生2》的数据表现符合预期，将积极准备年内上线中国港澳台地区，由易幻网络代理发行。对于该游戏产品的经营状况，ST凯文方面未向记者作出回应。

此外，另一款受到ST凯文重点关注的游戏产品《镇魂街：破晓》也已在9月19日上线公测。对于这款游戏的评论，多位参与公测的游戏玩家直言“这就是一款换皮

卡牌手游”。

记者注意到，《镇魂街：破晓》背景依托于网络漫画《镇魂街》。谈及《镇魂街：破晓》这款游戏，此前ST凯文回应投资者表示，今年确定会上线《镇魂街：破晓》，国内发行商是高能。对于《镇魂街：破晓》公测表现，ST凯文同样未予回应。

此外，ST凯文还曾对外披露旗下的《遮天世界》《全明星觉醒》这两款游戏为2025年储备项目。IP开发始终是ST凯文倚重的核心。在ST凯文的储备资源中包含了诸如《航海王》《幽游白书》《盾之勇者成名录》等日本动漫IP。

ST凯文方面曾经提到，基于精品IP泛娱乐战略，公司以IP为核心，实现了从游戏研发到游戏运营的较完整产业链布局。公司在MMORPG、SLG、ARPG、传统卡牌等多个游戏领域都拥有较强的研发和运营能力，研运一体化的产业链布局已基本完成。旗下酷牛互动拥有突出的网文IP游戏(卡牌、MMO品类)改编能力，天上友嘉能够同时研发多款精品游戏(3D卡牌、SLG品类)且具有很强的IP资源转化能力，已投资多个擅长研发MMORPG重度游戏的工作室，形成多品类手游研发优势。