

“古剑奇谭”新作呼之欲出 国产单机游戏争奇斗艳

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

“古剑奇谭”系列单机终于释放出新作信息。8月17日,上海烛

龙曝光单机新作《古剑》的预告片。截至8月21日,这支预告片在B站(哔哩哔哩)的播放量已经超过1000万。

上述预告片是上海烛龙自2018年11月推出《古剑奇谭三》后,第一次释放“古剑奇谭”系列单机新作的相关信息。在此之前,上海烛龙推

出了一部“古剑奇谭”系列的MMO游戏,一部类银河恶魔城游戏,以及一款长期服务型の二次元游戏。除《古剑》外,今年也有多部单机

大作曝光或公布最新进展。《影之刃零》、“黑神话”系列新作《黑神话:钟馗》、网易雷火旗下的《归唐》未来将与玩家见面。

新作已睽违7年

《古剑》虽是“古剑奇谭”系列续作,但有着新的角色和独立的故事,玩家游玩前不必补完前作。

《古剑》诡怪奇谲の設定延续了上海烛龙“古剑奇谭”系列的东方幻想特色。这则据称实机录制的预告片显示,《古剑》的主角是一名“黄泉司判”,持“生死簿”前往人间,收服亡魂。而主角本身则被强调没有“魂”。主角持多种武器进行战斗,还可以携带“助手”,如“牛头”“马面”。

8月20日,《古剑》登录科隆游戏展开幕之夜。

上海烛龙成立于2007年,旗下产品以叙事和角色塑造见长,世界观大量借鉴中国志怪传说,文字功力为玩家称道。

2010年7月,RPG游戏《古剑奇谭》发行,单月销量突破60万套。该系列的续作《古剑奇谭二》和《古剑奇谭三》分别于2013年和2018年上线。其中,《古剑奇谭二》在游戏产业年会上被评为“2013年十大最受欢迎的单机游戏”。

2019年7月,MMO游戏《古剑

奇谭网络版》公测;2023年,上海烛龙发售了类银河恶魔城游戏《心渊梦境》;2024年,其研发的长期服务型二次元游戏《白荆回廊》公测;直到2025年,上海烛龙又释出了“古剑奇谭”系列单机的最新消息,即《古剑》的预告片。

据《古剑》社交网络账号介绍,《古剑》是“古剑奇谭”系列单机新作,为动作角色扮演游戏,融合中国上古神话与志怪传说要素,基于虚幻引擎5开发,未来将以单机买断制形式登录PC及主机平台。

据悉,《古剑》虽是“古剑奇谭”系列续作,但有着新的角色和独立的故事,玩家游玩前不必补完前作。在《古剑》中,玩家引渡亡魂、化解执念,了解每个亡魂背后的故事。

玩法方面,《古剑》是一款动作冒险RPG,不强调挑战玩家技能,其中主线和支线结合,有区域可供探索。这款游戏并非类魂游戏,没



图为《古剑》预告片片段。

本报资料室/图

有采用开放世界,整体体验偏向宽线性。

与“古剑奇谭”系列前三部作

品相比,《古剑》的画风偏向3D写实,命名方式也有了改变。

作为“古剑奇谭”系列续作,

《古剑》为何有了诸多改变?对此,记者联系上海烛龙方面置评,截至发稿未获回复。

腾讯投资加持

近年来,腾讯扶持了多家大型单机游戏厂商,包括《黑神话:悟空》的开发商游戏科学和《影之刃零》的开发商灵游坊。

据《古剑》方面透露,这款游戏于2021年立项。团队决定使用虚幻引擎5进行开发,使其开发成本十分高昂,给当时的团队带去压力。2024年年初,腾讯的投资推动《古剑》项目团队扩充,因此这款游戏的正式开发时间仅两年左右,“目前已经开始顺利进入量产的阶段”。

2024年1月消息,腾讯完成了对上海烛龙母公司北京网元圣唐娱乐科技有限公司(以下简称“网元圣唐”)的增资,腾讯所持股权从此前的44.27%增至87.36%,成为网元圣唐第一大股东。

彼时正值《白荆回廊》即将上线之际。《白荆回廊》是由上海烛龙基于“古剑奇谭”IP开发的长期服务型游戏,由腾讯发行。这款游戏在预下载期间就冲上免费游戏下载榜第一,开服后曾冲进iOS畅销榜前十。

2025年5月,在腾讯完成增资一年多以后,网元圣唐发布了旗下游戏账号体系整合公告:将网元圣唐旗下账号体系全面整合至腾讯账号体系,用户后续可通过We-Game平台登录游玩。《古剑奇谭》《古剑奇谭二》《古剑奇谭三》《心渊梦境》《古剑奇谭网络版》等在整合

范围内。

近年来,腾讯扶持了多家大型单机游戏厂商,包括《黑神话:悟空》的开发商游戏科学和《影之刃零》的开发商灵游坊。

2024年,灵游坊创始人梁其伟在接受《中国经营报》记者采访时,表达了对投资方腾讯的感谢。他表示,投入对《影之刃零》的研发意味着要放弃多款手游的研发工作,使得团队面临一定的资金压力。

今年3月消息,育碧拆分三大IP《刺客信条》《孤岛惊魂》《彩虹六号》及其开发团队,成立子公司。

腾讯将对该子公司注资11.6亿欧元(约合人民币91亿元),获得25%股权。腾讯总裁刘炽平对此表示,腾讯将通过这笔投资进一步巩固与育碧的长期合作伙伴关系,育碧旗下的这些游戏有巨大的潜力发展成为长青游戏。

记者曾就上述投资行为联系腾讯采访,对方未予回复。

腾讯自身游戏业务则集中于竞技游戏。2025年第二季度,其本土市场游戏收入为404亿元,同比增长17%。这得益于射击游戏《三角洲行动》的收入贡献,以及

MOBA游戏《王者荣耀》、射击游戏《无畏契约》与《和平精英》等的收入增长。

其中《三角洲行动》于2024年9月推出。今年7月,这款游戏的平均日活跃账户数突破2000万。据腾讯介绍,《三角洲行动》位居行业日活跃账户数前五,流水前三。

其国际市场游戏收入为188亿元,同比增长35%,得益于Supercell旗下游戏及大逃杀游戏《PUBG MOBILE》的收入增长,以及新发布的开放世界动作生存游戏《沙丘:觉醒》的收入贡献。

大型单机游戏涌现

在目前尚处于蓝海的国内单机游戏市场中,各作品之间并非零和游戏竞争,一部作品的成功可以对其他单机作品带来极大的协同效应。

除了《古剑》之外,近期还有多款大型单机游戏曝光。

8月20日,科隆游戏展开幕之夜活动中,游戏科学公布了“黑神话”系列续作《黑神话:钟馗》的预告,其中出现了一名形象疑似钟馗的角色。据悉,这款游戏尚处于早期开发阶段,暂无实机内容展示。

今年6月,网易旗下雷火事业群临安24工作室开发的动作冒险游戏《归唐》首次曝光。这款游戏的题材取自唐朝历史,是一款线性叙事的动作冒险单机游戏,系网易雷火的首款单机作品。

《影之刃零》今年先后举办了线下试玩会,登上ChinaJoy和科隆游戏展。其在科隆游戏展上公开了新的实机视频。

此外,魂类ARPG游戏《明末:渊虚之羽》已经在今年上线。

在目前尚处于蓝海的国内单机游戏市场中,各作品之间并非零和游戏竞争,一部作品的成功可以对其他单机作品带来极大的协同效应。

游戏行业研究机构伽马数据发布的《2025中国游戏产业趋势及潜力分析报告》显示,2024年,《黑神话:悟空》的爆火拉动了玩家对主机平台其他游戏的消费——66.7%受访用户在购买《黑神话:悟空》之外还购买了其他主机游戏。

《黑神话:悟空》发布后,梁其伟在微博上祝贺其取得成功,表示“喝水不忘挖井人”。

博雅互动游戏主业承压 布局Web3前景几何?

中经记者 李哲 北京报道

“把公司打造成纯粹、领先的

Web3上市公司。”在2024年财报中,博雅互动(00434.HK)方面如此表示。不过,《中国经营报》记者了

解到,博雅互动是一家以游戏为主业的公司,该业务占总营收97.3%,但面临营收下滑、付费玩

家数量缩水问题。在此背景下,博雅互动将目光投向了以加密货币为主的Web3业

务。8月21日,博雅互动发布配售新股的公告,拟以每股6.95港元配售最多6351万股新股,所得款项

最高总额为4.41亿港元。这笔资金约90%将用于进一步推动博雅互动在Web3领域的发展。

游戏仍是主业

公开资料显示,博雅互动成立于2004年,专注棋牌类游戏开发。2013年登陆香港联交所。目前旗下囊括了《德州扑克》《斗地主》等核心游戏产品。

2023年,腾讯(持股20%)和Phoenix Capital(持股15%)相继对博雅互动入股,为公司提供技术支持和海外渠道,助力其数字化转型。同样是在2023年,博雅互动开始向Web3产业转型。

财报数据显示,上半年,博雅互动实现营收2.23亿港元,同比下滑5.2%;实现净利润约为2.26亿港元,同比下滑27.79%。毛利率为68.2%,上年同期则为71.1%。

对此,博雅互动方面认为,上半年网络游戏收入和数字资产获得的增值收益同比有所下降,使得上半年总收入同比表现略有下降。净利润下滑是由于上半年数字资产公平值增长较上年同期有所减少。

2025年半年报显示,游戏仍然是博雅互动的主营业务。网络游戏、数字资产、其他业务分别占公司总营收约97.3%、2.0%、0.7%。

截至2025年6月底,博雅互动共有226名员工。其中,182名员工负责游戏开发及运作职能、33人负责游戏支持、11人负责行政



图为博雅互动办公大楼。

公司官网/图

及高级管理职能。从员工结构来看,绝大部分员工仍然从事与游戏相关的业务。

但从博雅互动的游戏产品表现来看,《德州扑克》及其他棋牌类游戏在玩家心目中的地位正在下滑。运营数据显示,2025年二季度付费玩家数量相较2025年第一季度减少3.5%。每日活跃用户数约123万人,相较一季度下滑1.0%。每月活跃用户数约450万人,相较一季度增长2.5%。

付费玩家用户的下滑,直接

影响了游戏业务的营收。上半年,《德州扑克》是博雅互动的主力游戏产品,其在当期实现营收1.4亿港元,同比下滑2.6%。其他棋牌游戏则实现营收7595.1万港元,同比下滑6.7%。

记者注意到,当前,博雅互动正在积极推动公司向Web3领域的业务转型。对此,记者联系博雅互动方面采访,截至发稿未获回应。

博雅互动在8月21日发布的配售新股公告中提到,其在过去的20年一直于网络游戏深耕,

目前运营的传统网络游戏逾60款,是一家全球化的互联网游戏运营商,这使其在开拓Web3游戏方面具备优势。

博雅互动方面表示,互联网游戏与Web3技术逻辑契合度高,其重视社群与用户、涵盖虚拟资产属性等特性,使得Web3技术更容易和更广泛地应用于互联网游戏行业。公司希望通过固有互联网游戏与Web3技术的结合,创新和打造行业领先的Web3游戏,并在Web3领域进行更深入的业务布局。

向Web3转型布局

事实上,博雅互动在Web3领域早已有所布局。

2023年8月,博雅互动发布公告披露,使用500万美元购买加密货币。博雅互动方面表示,这是基于未来在Web3领域业务布局的考量。

在2023年财报中,博雅互动董事长戴志康提到,公司已购买比特币约1110枚,以太币约14855枚。“2024年我们将继续扩大加密货币的储备,为公司在Web3业务布局和Web3全面转型战略打下坚实的基础。”

博雅互动在2025年中报中披露,截至2025年6月30日,其共持有约3353枚比特币,平均成本约58695美元/枚;持有约298枚以太币,平均成本约1661美元/枚,以太币主要为Web3游戏开发使用。

这让博雅互动成为香港上市公司中比特币储备规模最大的公司,并在全球上市公司中储备比特币规模排名前二十五。

按照博雅互动的计划,其以比特币作为主要储备资产,并计划通过股权和债务融资所得以及传统游戏运营产生的现金流不断增持比特币。

博雅互动方面认为,董事会对公司未来在Web3游戏方面的创新及在Web3领域的持续发展充满信心。全面转型Web3战略,打造一家纯粹、领先的Web3上市

公司,是当前及未来发展的重要决策。

但是,比特币价格的波动,对博雅互动上半年的利润表现造成冲击。今年以来,比特币价格坐上“过山车”。从年初76万元/枚的价格下跌至2025年4月的不足60万元/枚。随后其价格一路飙升,在8月15日,达到89.31万元/枚,再创历史新高。受到比特币价格波动影响,博雅互动上半年净利润同比下滑27.79%。

但这并未阻挡博雅互动投资Web3的步伐。8月21日,博雅互动发布配售新股的公告。根据公告,博雅互动拟以每股6.95港元配售最多6351万股新股,占已发行股份约8.93%,所得款项最高总额为4.41亿港元。

这笔资金约90%将用于进一步推动博雅互动在Web3领域的发展。博雅互动方面在公告中提到,为进一步推动在Web3领域的业务发展,其将推进包括但不限于Web3游戏研发与市场推广,Web3基础设施建设与Web3游戏生态圈的构建,Web3领域的项目投资与战略合作,收购Web3核心战略资产,搭建完整的Web3生态系统,以期望公司在Web3领域进行更深入和长远的布局,为Web3战略转型打下坚实基础,确保在Web3领域的长期可持续发展。