

《归龙潮》上线不到一年宣告关停 预约量曾破千万

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

预约人数一度突破1000万的《归

龙潮》成为又一款倒下的二次元游戏。在上线不到一年之际,《归龙潮》宣布了3个月的“死缓”期,将其

于今年12月10日停止运营。这款游戏开服后不到一周,下载量突破600万。但对于它的“死亡”,玩家

却表示“意料之中”。《归龙潮》的结局也是当下二次元游戏市场境遇的缩影。它是传统游

戏厂商涉足二次元领域的代表产品之一,但在二次元游戏竞争日趋激烈的时代已经难以满足眼光更高的玩家。

二次元竞争同质化

以内容为主导的二次元游戏研发时间长、产能低,非常顶级的产品很少,一两款头部产品难以扭转二次元游戏现有的局面。

二次元游戏经过了2023年集中上线的热潮后,又在2024年迎来了集中关停潮,这股寒潮持续至今。被关停游戏既包括《归龙潮》这样生命短暂的产品,也包括《少女前线》等运营多年的游戏。

《报告》显示,2024年,二次元移动游戏市场规模同比下降7.44%;《2025年1—6月中国游戏产业报告》显示,该市场规模同比下降8%。

“二次元游戏这波下跌可能需要长时间修复。”刘尊表示,近年来二次元游戏赛道竞争激烈,且同质化严重——现有的二次元游戏基本离不开策略卡牌、回合制、开放世界等模式;部分游戏剧情和角色建模元素相近,缺乏新意;这类游戏有长“种草”期,吸金手段大多数为增加卡池抽取,导致玩家产生审美疲劳,随之而来就是付费意愿降低。

另外,刘尊指出,以内容为主导的二次元游戏研发时间长、产能低,非常顶级的产品很少,一两款头部产品难以扭转二次元游戏现有的局面。此外,以《三角洲行动》为代表的搜打撤游戏持续升温,此类游戏采用大DAU(日活跃用户数)、强社交模式,对包括二次元游戏在内的、偏单机的内容向游戏市场份额形成挤压。

口碑急转直下

对于《归龙潮》的关停,一些玩家表示“意料之中”。

9月10日,《归龙潮》社交媒体账号发布《停止运营公告》,宣布这款游戏将于今年12月10日停止运营,原因是游戏的运营状况难以支撑后续的研发和运营成本。

公告公布了游戏关停的退款事宜。其表示将开放陪伴服务器,为9月10日至停运期间登录的玩家保留账号数据,被保留的账号在游戏停运后仍可正常登录。

对于《归龙潮》的关停,一些玩家表示“意料之中”。

《归龙潮》是由FunPlus旗下龙潮阁工作室研发的一款都市题材二次元游戏,主要玩法是横板跳跃和战斗,玩家需要抽取角色、武器并进行组队。这款游戏将小众玩法和地域文化,与二次元游戏模式结合起来。

这款游戏于2022年年底公布的首曝实机PV目前播放量达到769万,于2023年3月进行的首次对外测试也拉高了玩家的期待。

“项目组‘回天乏术’”

这样一家没有二次元基因的游戏厂商为什么选择进军二次元游戏?

然而,开服不到一年,《归龙潮》即宣布关停。

对于《归龙潮》关停的原因,DataEye研究院负责人刘尊向《中国经营报》记者表示,《归龙潮》本身存在运营、产品问题,以至于口碑严重下滑,项目组“回天乏术”。

《归龙潮》在对外测试后,曾经历了多次大规模改动,但又无法在短时间内尽善尽美,使得原本的核心玩法难以形成闭环;平台跳跃的玩法挑战着玩家的操作水平,而关卡设计考验着研发人员的生产力,目前看来项目组没能找到将这类玩法与二次元游戏免费门槛、抽卡、定期更新的商业形式结合起来

然而,时隔近一年的二测(2024年1月进行)却使《归龙潮》口碑大幅下滑。游戏中将城镇探索的固定视角改为3D自由视角,却因资产填充不足使得城镇看起来显得空荡荡;战斗中加入元素反应,破坏了游戏原本的核心机制。

随后,在2024年紧锣密鼓地经过了2次测试后,《归龙潮》于当年9月13日开服。开服前,《归龙潮》方面宣布官网累计预约人数突破1000万。开服后不到一周,其下载量突破600万。

然而,这样一款开服前拥有高人气的游戏,口碑却在开服后急转直下,针对其剧情、玩法的批评纷至沓来。

第三方数据平台点点数据显示,去年9月13日,《归龙潮》开服后在游戏免费榜排名位列第二,在去年国庆假期前后维持在前50名。但此后其游戏免费榜排名



玩家正在体验二次元游戏《归龙潮》。

公司官网/图

一路下滑,尽管去年11月初有过短暂攀升,但在11月下旬以后的排名信息,目前已经无法查询。

2024年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。当年12月底,《归龙潮》账号发布《策划小A的一封信2.0》,其中对裁员传闻回应称:“团队确实进行了一些人员调整,但目前仍有近百位成员在持

续加班加点地筹备新内容……团队很年轻,游戏在运营中也出现了很多问题,调整是必须的。但调整的目的和方向,不是跑路,而是更长线、更持久的运营。”

在全球赚得盆满钵满。

这样一家没有二次元基因的游戏厂商为什么选择进军二次元游戏?

在刘尊看来,《原神》上线后撑大了二次元游戏市场的盘子,带动传统厂商也开始在这一领域布局,“FunPlus的布局或许就是趁着市场的增长势头,吸引更多高质量、高付费的二次元用户,扩大自身的用户群体和市场份额”。

二次元开放世界游戏《原神》凭借过硬的质量,于2020年上线后短时间内获得大量财富。根据第三方调研公司Sensor Tower数据,在移动平台,《原神》在上线后的6

个月内营收就突破了10亿美元。

这样一股新兴的吸金势力在游戏行业不容小视,众多传统游戏厂商开始涉足二次元游戏领域;完美世界推出了《幻塔》《女神异闻录:夜幕魅影》,以及待发的《异环》;西山居推出了《尘白禁区》;腾讯曾推出《白夜极光》,后来又为上海烛龙代理发行《白荆回廊》。

中国音数协游戏工委《2024年中国游戏产业报告》(以下简称《报告》)显示,尽管近几年二次元移动游戏市场规模起起落落,但其在2021年和2023年分别有过大幅上升,增长率分别达到

27.43%和31.01%。2024年的中国二次元移动游戏市场规模接近300亿元,与2019年的215.59亿元相比增长了近三分之一。

刘尊还注意到,游戏与传统文化融合创新成为新趋势,以新国潮题材为主的产品得到越来越多的市场关注,以及出海机会,“或许FunPlus希望抓住市场蓝海机会,在二次元游戏领域突围”。

尽管找到了小众赛道,《归龙潮》最终也没能突围成功。关于游戏关停的原因以及后续处理问题,记者联系FunPlus方面采访,截至发稿未获回应。

互动影游赛道兴起 厂商抢滩布局

玩家评价褒贬不一

“沉浸式互动观影体验”“波澜瑰丽的大唐皇宫,你能活到第几集?”“你的选择将决定自己和所有人的命运”……这一系列关键词烘托的气氛让玩家跃跃欲试。这些源于9月9日上线的国产单机剧情游戏《盛世天下》。

这款游戏由2019年的端机游戏爆款作品《隐形守护者》原班制作团队New One Studio打造,是以武则天的传奇人生为蓝本设计的“生存类”题材互动影视作品。“真人互动”“短剧情节”“悬疑”“竞品续作”的宣传语让这款产品一经问世便吸引了大量玩家的目光。

近年来,游戏与短剧的结合派生出短剧互动游戏这个新兴的赛道。2019年《隐形守护者》的上线可谓话题度拉满,成功引爆了“影游”概念。2023年,由INTINY工作室发行的游戏作品《完蛋!我被

美女包围了!》,上线后迅速蹿红,该游戏巅峰时期玩家同时在线人数多达6万余人。

不过,如今《盛世天下》的上线,玩家对其评价褒贬不一。

记者采访获悉,一部分玩家给予了这款游戏比较高的评价。“台词、服饰、场景、演员都没得挑”“游戏体验有沉浸感”。

此前,以叙事和参与感为主要卖点的文字游戏,让玩家可以在阅读小说的同时进行游戏。如今,利用影视化手法,通过“网络短剧游戏化”的方式,让影视剧与游戏相结合,为玩家带来了更加沉浸式的游戏体验。

但是,这样的操作方式同样夹杂着一些质疑的声音。以游戏视角切入的玩家吐槽:“披了个影游的外衣,冒充游戏”“既定的结局让游戏体验过程缺少了悬念”。

赛道易现“黑马”

随着互动影游市场的不断拓展,一部分公司嗅到了商机。

浙商证券在研报中提到,互动影游具备制作成本低,内容玩法为王,容易出现“黑马”获得超额收益的特点,市场潜力巨大。

百纳千成方面表示,在互动游戏赛道,其与大鱼快游达成战略合作,双方约定继续发挥各自优势,在互动影视游戏领域深化合作,共同策划、开发、推出更多优秀互动影视游戏项目,面向市场打造精品内容,为玩家带来更丰富的精彩体验。

据了解,百纳千成与大鱼快游联合出品的长篇真人互动全视频影视游戏《隐藏真探》2025年上半年筹

备上下篇补拍及品质提升工作,预计下半年完成补拍及封装,2026年择机发行上线。百纳千成方面表示,其围绕“互动+”战略,致力于以技术驱动叙事革新,构建涵盖影视、游戏、AIGC的多维互动内容生态。

记者注意到,受制于剧情和制作周期等因素影响,当前的互动影游仍然以买断式的方式进行销售。这往往让游戏作品的生命周期无法得到充分延展。如何进一步提升互动影游玩家的用户黏性、留存和付费意愿,成为摆在游戏开发者面前的一大挑战。

事实上,区别于射击类游戏和即时战略游戏体验,互动影游与短



《盛世天下》亮相BitSummit独立游戏展。

本报资料室/图

此外,还有部分玩家表示:“前几章还有点小惊艳,但是剧情从中期就开始狗血的让人出戏。”

作为一款主打叙事的沉浸式体验游戏作品,区别于策略游戏和

设计游戏最大的不同便是剧情。而互动影游的成功与否便在于能否为玩家提供剧情为核心的叙事体验。

记者在体验这款游戏的过程

中发现,作为一款以真人互动为切入点的游戏作品,其为了突出主线剧情,在设定过程中对其他角色做了扁平化处理。这在一定程度上导致剧情显得单一。

产模型。

欢瑞世纪在2024年财报中提到,其投资出品及制作的互动剧《完蛋,我被美女包围了2》已于2025年1月份杀青。记者就该作品的宣发进展联系欢瑞世纪采访,截至发稿未获回应。

艾媒咨询近日发布的《2025—2029年中国微短剧市场研究报告》数据显示,中国网络微短剧市场规模呈上升趋势,2025年中国微短剧市场规模将达677.9亿元,同比上升34.40%,预计2030年中国网络微短剧市场规模超1500亿元。

艾媒咨询方面分析认为,伴随文化出海进程的加速与多元文化

创新题材的持续涌现,中国微短剧有望突破以往爽剧主导的单一内容格局,为市场规模的稳步攀升注入新动能。

完美世界方面向记者表示,当前影视行业正经历深刻的结构性调整。用户注意力日益碎片化,长短视频融合发展成为趋势。完美世界方面透露,其近年来发力短剧赛道,出品的《大过年的》《夫妻的春节》《大过节的》《全职主夫培养计划》系列、《觉醒吧!恋爱脑》系列等短剧聚焦社会议题,以轻量化形式承载现实主义观察。其中《夫妻的春节》播放量突破5亿,是2025年全网首个观看人数破亿的微短剧。

中经记者 李哲
北京报道

9月9日,互动影游《盛世天下》正式上线。上线当天,该游戏便冲至iOS付费榜第一,同时进入Steam热销榜单前十。

这款由New One Studio制作团队打造的互动影游,凭借其前作《隐形守护者》的良好口碑和大量的宣发,在上线之初便吊足了玩家的胃口。

《中国经营报》记者注意到,从2019年的《隐形守护者》到2023年的《完蛋!我被美女包围了!》,再到如今的《盛世天下》,真人互动影游爆款频出。上述这些作品均在真人演绎、剧情叙事等方面做足了功夫。

如今,随着互动影游赛道爆款频出,多家公司已纷纷开始抢滩布局。