

二次元游戏竞争白热化《遗忘之海》寻找新解法

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

7月9日,网易旗下《遗忘之海》在PC端上线,《中国经营报》记者从网易方面获悉,该游戏移动端将于7月23日上线。

高度风格化的角色设计成为

木偶形象的二游

《遗忘之海》的角色是外形涂着鲜明色彩的木偶人,极具视觉冲击力。

《遗忘之海》由Joker工作室研发。该工作室于2018年推出的非对称竞技游戏《第五人格》是网易头部产品之一。网易2025年第一季度财报显示,《第五人格》全球注册用户数突破4亿。得益于《第五人格》在内的多款游戏带动,网易2025年游戏及相关增值服务的净收入增加10.2%,达到921亿元。

从《第五人格》的哥特式微恐美术风格,到《遗忘之海》怪诞、童话感十足的航海世界,Joker工作室延续了打造高度风格化视觉体验的思路,试图通过视觉辨识度建立产品差异化。

《遗忘之海》的角色是外形涂着鲜明色彩的木偶人,极具视觉冲击力。在游戏中,玩家扮演一名“脑袋进水”的木偶船长,在“落水即失忆”的海域上,收集记忆碎片,

研发投入“3A化”

《原神》的成功改变了玩家对二次元游戏的品质预期。

除了《遗忘之海》和《无限大》外,近年来,还有多款高规格二次元游戏陆续曝光或上线。这类产品大多采用开放世界设计,人物与场景美术规格不断提升,剧情配备动画演出和全程配音,并支持多端互通;部分产品还采用虚幻引擎5开发,进一步提升画面表现和技术规格。

7月6日,《诡秘之主》宣布二测结束,游戏经过完善后将迎来公测。这是一款由快手旗下游戏工作室弹指宇宙研发的MMORPG游戏,改编自同名网络小说。该游戏除了MMO玩法之外,还包括大世界探索、城市模拟经营等多种单人玩法。

据《诡秘之主》公众号介绍,这款游戏使用虚幻引擎5进行PC端和移动端双端同步开发,开发成本超过10亿元,目前团队拥有624名正职开发人员。游戏制作人徐杰曾任网易雷火祝融工作室总监、《逆水寒》制作人。

《白银之城》同样采用虚幻引

《遗忘之海》的显著标签:形状各异的木偶人身着华丽服饰,拥有夸张的表情动作,与传统二次元游戏常见的角色设计差异明显。这不仅吸引了玩家的眼球,也让玩家产生对游戏背后世界观的好奇心。

作为一款研发周期长达7年的

逐步揭开世界的真相。

从呈现效果来看,木偶人造型并不意味着美术制作的简化。《遗忘之海》制作组为游戏中的3D木偶人设计了丰富而夸张的表情动作,打造了华丽的服装。其过场动画、场景细节也有着较高的完成度。

除了美术规格外,《遗忘之海》的内容体量同样庞大。游戏主线剧情配有动画演出和全程配音,玩法融合了回合制战斗、航海探索、大世界解谜等多种内容,养成体系则分为局内构筑和局外长线养成,涵盖技能、天赋、职业、装备等多个维度。

对于《遗忘之海》的研发投入规模,记者联系网易方面采访,截至发稿未获回复。不过,从7年的研发期,以及公测版本呈现出的内容规格来看,《遗忘之海》无疑属于近年来国产二次元游戏中投入较

擎5开发。这是一款由乐元素研发的探索题材大世界ARPG,于2025年5月首次曝光,今年6月26日开启第二轮测试招募。从目前公布的实机演示来看,游戏呈现出较高的画面规格,光影效果和场景细节表现较为突出;在玩法上,玩家可以骑马、驾驶载具、乘坐飞行坐骑探索大世界。游戏的画面和内容堆料丰富,体现出较高的研发投入。

《望月》也是备受瞩目的在研二次元游戏之一。其开发商诗悦网络此前的产品以MMO、卡牌为主,如《闪烁之光》《云上城之歌》《斗罗大陆:武魂觉醒》《长安幻想》。《望月》被视为其转型之作。《望月》区别于同类型游戏的地方在于其以中国现代化都市为原型,首个城市以公司所在地广州为原型制作。

在此之前,《原神》《鸣潮》《无限暖暖》《异环》等高规格二次元产品已陆续上线,产品研发规格持续提升,大世界、高品质演出、长线内容运营和跨端互通逐渐成为头部

二次元游戏,《遗忘之海》展现出的美术品质、内容体量和玩法复杂度,也折射出当前二次元游戏市场竞争的新趋势;越来越多的厂商开始投入更高规格的研发资源,同时尝试通过差异化定位寻找市场空间。

高的项目之一。

近年来,网易曝光和上线了多款具有免费游玩门槛的跨端互通RPG游戏。其中,在研二次元游戏《无限大》是一款都市题材开放世界游戏,于2023年8月首次对外曝光,已获批移动、客户端、游戏机(PS5)三平台跨端版号。在2024年第三季度财报会议上,网易雷火事业群负责人胡志鹏表示,网易对《无限大》有非常高的预期,也投入了巨大的研发资源,内部对这款游戏充满了信心。

2024年12月底上线的《燕云十六声》由网易投资的Everstone工作室制作。2022年11月,该游戏官方账号透露,这款产品已经研发了3年。这意味着,在国内正式上线之前,《燕云十六声》的研发期长达5年。

网易2025年全年财报显示,其研发投入177亿元,连续6年破百亿元。

产品的重要竞争方向。

对于近年来二次元游戏研发规格不断提升的原因,DataEye研究院负责人刘尊向记者表示,《原神》的成功改变了玩家对二次元游戏的品质预期。

“2020年9月,《原神》的出现重新塑造了二次元游戏。特别是对美术、内容深度和互动体验,玩家的心理预期提升,需求也有所抬高。这倒逼新产品实现技术升级,力求与行业标杆产品看齐。”刘尊说,在这一过程中,部分画面表现、内容体量较弱的产品竞争力快速下降,行业呈现出“良币驱逐劣币”的趋势。

与此同时,技术进步也推动了行业供给侧升级。刘尊表示,以虚幻引擎5为代表的新一代游戏引擎不断普及,使“发丝级渲染”、无缝大世界等效果的开发门槛有所降低,3A级大制作产品也不再是头部厂商的专属,更多厂商有能力推出高规格产品。这持续扩大了高品质产品的竞争局面。



图为2025年ChinaJoy展会,《遗忘之海》展台。

公司官微/图

从画面“卷”到内容

“堆料”关键在于平衡“内容深度”与“玩家的时间与精力”。

随着玩家对画面品质、内容深度和互动体验的预期不断提高,越来越多的厂商持续增加研发投入,以达到市场主流水平。这意味着,一款高规格产品不仅前期开发成本更高,项目周期更长,游戏上线后还需要持续投入大量资源维持内容更新和版本迭代。

不过,高规格研发并不意味着商业成功。

“二次元游戏的竞争,不是绝对竞争的关系。核心玩家普遍同时游玩2至3款长线二次元游戏。”刘尊说道,“今年上线的《异环》主打高品质内容,拥有差异性的都市题材和玩法,成为2026年上半年比较瞩目的二次元产品——侧面反映出国内高品质二次元的市场仍在。”

高规格二次元游戏的风险,来自产品的同质化。

中国音数协游戏工委发布的《2025年中国游戏产业报告》显示,国内二次元移动游戏市场规模在2023年增长31.01%后,在2024年和2025年连续两年下滑。多款二次元游戏停更、关服——2025年12月—2026年1月,《新月同行》《白荆回廊》先后宣布停止更新,《归龙潮》停止运营。

“二次元移动游戏市场实销收入下滑,主要原因可能是二次元产品容易出现严重同质化的问题——内容、角色、世界观等设计,若平庸、无亮点,就难以撬动核心玩家。”刘尊分析道,“同质化则意味着,产品想要在市场上立足,需要花费更多人力、物力进行打磨。这就会导致研发成本持续攀升,但市场大盘萎缩,投资回报存在不确定性。”

“换言之,新产品想要在市场上立足,其策略不是与其他头部产品争夺市场份额,而是需要建立产品自身的特点、特色来提升核心竞争力,进而提升用户的认可度。”刘尊表示。

部分二次元游戏开始尝试建立更鲜明的产品特色。《遗忘之海》通过高度风格化的美术和角色设计,塑造差异化视觉体验;《明日方舟:终末地》强调基建与自动化生产这些硬核玩法,瞄准核心玩家群体;《无限大》则在商业化方向上释放出新的信号,制作人曾在社交平台表示游戏将采用“纯外观付费”模式,尝试突破二次元游戏长期对抽卡模式的依赖。

二次元游戏研发规格的提

升,不仅带来了更高品质的画面表现,也带来了更加庞大的内容体量和更复杂的玩法体系。但大量的任务消解了游玩的乐趣,是普遍存在的问题。

《遗忘之海》融合了回合制战斗、航海探索、海战等多种玩法,同时设计了较为复杂的局内构筑和局外养成体系。但一些玩家直言,在游戏中内非常忙,什么都需要做。

对此,刘尊认为,高规格二次元游戏“堆料”是对抗产品“长草期”的一种策略,而这样的做法有利有弊。

一方面,二次元游戏通过丰富多元的“支线”内容提升新鲜感和可玩度,既保证了产品的活跃度、提升了产品的留存数据,同时也打好了产品长期运营的基础。

另一方面,部分同质化的任务内容会让玩家感到自己在“上班”,反而可能导致玩家因疲惫而放弃游戏;同时,过度“堆料”也容易让游戏失焦,稀释核心乐趣。

“总体来说,‘堆料’关键在于平衡‘内容深度’与‘玩家的时间与精力’。”刘尊说道。

竞逐暑期档 游戏大厂贴身肉搏

中经记者 李哲 北京报道

进入暑期,游戏厂商动作频频。7月2日,由育碧授权、腾讯游戏发行运营的《舞力全开:派对》正式开服。此外,《和平精英》《王者荣耀世界》在暑期也迎来版本更新。

据《中国经营报》记者不完全统计,7月将有近20款新游戏与玩家见面。腾讯、网易、米哈游等游戏大厂均将在暑期档期间带来多款产品。

游戏产业时评人张书乐向记者表示,暑期档需要靠爆款游戏来带动用户消费。一线游戏公司由于自身体量、研运能力、获批版号数量等原因,进击暑期档的态势比中小游戏公司更加强烈。

游戏大厂“上新”

2026年的暑期档大幕已经拉开,各大游戏厂商纷纷登台亮相。

“有些眼花缭乱,根本玩不过来。”一位游戏玩家表示,“每年的暑期档对游戏玩家来说都是幸福时间。不仅一些成熟游戏将迎来版本更新,还会有一些重磅游戏上线,部分大作也会在暑期档放出新情报。”

7月2日,研发近5年的《舞力全开:派对》正式开服。该游戏制作团队曾表示,这款游戏是面向大众的快乐运动舞蹈体感产品,主要瞄准几类用户:第一是想运动,但觉得传统健身或运动太过枯燥的用户;第二是喜欢音乐,但从没想过自己会跳舞的用户;第三是想和朋友互动,但不想进行强对抗竞技的用户;最后是想在手机上找点乐趣,但又不是重度游戏玩家的用户。

在新游戏上线的同时,具备大

开放世界游戏扎堆

今年暑期,开放世界游戏赛道迎来不少新面孔。

7月9日,网易旗下Joker工作室自研的记忆环游海洋开放世界RPG《遗忘之海》PC端正式公测,移动端定档7月23日。

与《遗忘之海》同日上线的还有腾讯旗下的另一款开放世界游戏《失控进化》。作为《Rust》



图为BW2025展会,《舞力全开:派对》展台。

公司官微/图

量拥趸的成熟游戏也在暑期档推出了新版本。

7月6日,腾讯旗下《和平精英》

发布“夏日探险”暑期版本,以“刺激一夏,浪在和平”为全新口号重塑海岛战场,打造以巨船岛为主城区、水

月上线。7月8日,《王者荣耀世界》方面发布公告,游戏将在7月9日迎来版本更新。

此外,完美世界旗下的《异环》1.2版本已正式定档7月16日上线,这一版本为公测以来首个暑期大型更新,接续1.1版本结束后无缝开启,整体周期42天,将贯穿整个暑期档。

谈及对《异环》的运营思路及游戏上线后的表现,完美世界方面表示,将《异环》打造为长线运营、IP沉淀、可持续发展的长青产品,是公司明确的产品策略。公司将以用户留存与玩家口碑为先,持续打磨产品体验,打下良好的活跃用户基础。

完美世界方面表示,目前来

更新——与国民级IP《鬼吹灯》联名地图“云南虫谷”,将原著经典场景和探险故事与游戏“摸金”核心玩法融合,一经推出即获得玩家广泛关注。

张书乐表示,一线游戏公司由于自身体量、研运能力、获批版号数量等原因,进击暑期档的态势比中小游戏公司更加强烈。

张书乐认为,国内游戏公司在暑期,尤其是ChinaJoy前后批量上新游,形成一种高烈度竞争态势。“在版号放量的大背景下,获批版号的新游戏密集上线,也就十分正常。而目前看来,暑期档的游戏除了休闲益智类竞争比较激烈外,其他游戏分散在多个垂类,形成了分众效果,未必会‘内卷’,反而有一定外扩增量用户的可能。”

在张书乐看来,暑期档游戏的用户活跃度依然要依靠成年人,这和春节等假期经济有极大差别。因此,暑期档的增长需要靠爆款游戏来带动用户消费。

看,在二次元都市开放世界赛道上,《异环》具备明显的先发优势,公司会持续保障投入力度,不断完善产品内容,增强玩家口碑与用户留存,夯实游戏长线根基,并在传统角色卡池的基础上,进一步探索都市玩法及其他商业化方式,使其逐步成长为公司长青游戏标杆。