



裁员与停摆

国风武侠游戏寒冬已至？

3月份,游戏行业接连传来震动:腾讯《天涯明月刀》核心主创杨峰(猫叔)与顾婷婷离职,B站自研国风开放世界项目“代号:UE”遭裁撤,中手游旗下《仙剑世界》因表现不佳预亏22亿元……一系列事件背后,折射出国产武侠与仙侠游戏正面临前所未有的挑战。从老牌MMO(大型多人在线游戏)的没落到新兴3A项目的折戟,国风武侠游戏如何在次世代浪潮中突围?

■新快报记者 陈学东

经典IP的困境:
用户断层与需求割裂

曾被誉为“国产MMO画质天花板”的《天涯明月刀》,凭借电影级美术与硬核战斗系统,在2015年掀起武侠网游革命,倒逼同行升级引擎、加码研发。其手游版更创下首月流水破10亿元的纪录。然而十年后的今天,天刀端手游月流水仅剩巅峰期的3%,核心主创的离职更让玩家感慨“江湖已老”。

《天涯明月刀》的没落,既有时代的原因,也有其自身的问题。早在2016年,主创猫叔便指出MMO的“结构性错配”——玩法与商业化模型的矛盾。尽管他力推赛季制改革,试图通过“去数值化”和分层设计吸引新玩家,但腾讯的营收压力迫使项目组保留旧系统,导致“既得罪老用户,又吓跑新人”。这种“半革新”的困境,恰是传统MMO转型的缩影:庞大的用户基数与历史包袱,让大刀阔斧的改革举步维艰。

类似问题也出现在《仙剑世界》等项目中。玩家对“仙剑”IP的期待是单机叙事,而厂商为回本选择MMO化,结果既未满足老粉情怀,又难吸引新用户。正如顾婷婷离职后所言:“用户年龄跨度大,需求差异显著,厂商若不对准核心群体,注定两头落空。”

若对过去几十年武侠游戏的发展历程进行回顾,便不难察觉,国产武侠游戏实际上正处于一轮又一轮的循环之中。《天涯明月刀》只不过是这轮之中比较亮眼的一环。

早期的武侠游戏,诸如《剑侠情缘》《金庸群侠传》等经典单机,以其独特的故事情节、丰富的角色设定和深入人心的文化背景,吸引了无数对武侠江湖充满遐想的玩家。

进入MMO时代后,武侠游戏逐渐转向更为复杂的社

交互与经济体系构建。尤其是当《魔兽世界》出现之后,传统的武侠故事逐渐被“魔兽版”玩法所取代。

随着《原神》的成功,武侠游戏开始探索单机与网游结合的新路径。比如《燕云十六声》通过高质量的单机+网游社交的模式,成功吸引到了不少对武侠仍抱有幻想的玩家。

而在新一波的武侠游戏中,又回归到了当初的单机领域,诸如《影之刃零》《锦衣卫》《猿公剑》《明末:渊虚之羽》等注重玩家的操作技巧和即时反应能力的动作游戏,借助新时代的画面表现技术,给玩家带来极致的视觉和操作享受。

次世代化的迷思:
忽视玩法创新

近年来,《原神》《黑神话:悟空》的成功让行业看到“3A化+开放世界”的潜力,大批厂商涌入这条赛道。然而,高投入并未换来高回报:《射雕》因画风年轻化遭传统玩家抵制,《仙剑世界》首月收入不足预期十分之一,B站“代号:UE”更因进度迟缓直接停摆。

国产厂商常将“次世代”等同于画面提升,却忽视玩法创新。《天涯明月刀》曾聘请陈可辛、袁和平等电影大师参与设计,但十年后,玩家已厌倦“打卡日常”和“数值比拼”,转而追求《燕云十六声》的单机式叙事,或《影之刃零》的动作深度。网易《逆水寒》手游虽以“不卖数值”破局,但其成功更多源于对社交与轻量化的重构,而非单纯画质升级。

为扩大用户群,厂商坚持开发移动端,但移动设备难以承载虚幻5引擎的写实画风,导致《燕云十六声》《无限暖暖》等作品出现包体臃肿、优化差等问题。虽然投入3亿巨额资金,但《仙剑世界》实际品质同玩家理解的次世代游戏存在落差。但同样的研发支出,游戏科学却能端出首个国产3A大作,也反映了行业现实:不是人人都有

头部厂商的技术积累和资金实力,不是谁都可以用虚幻5引擎做出大卖的爆款。

而上市公司的业绩压力,更迫使项目在“高质量”与“高流水”间摇摆,最终沦为“手游换皮”或“端游缩水版”。

回归武侠内核:
从“皮相”到“灵魂”

面对困局,国风武侠游戏亟需找到新方向。

《黑神话:悟空》的成功证明,玩家真正渴望的是“文化共鸣”而非“美术皮相”。武侠游戏需跳出MMO框架,深挖“侠义精神”“武学意境”等内核。例如,《射雕》焕新版重制金庸武学体系,以“远近切换”“招式联动”还原武侠韵味;独立游戏《大侠立志传》则以沙盒玩法赋予玩家自由闯荡的沉浸感。

Steam中国5000万月活用户表明,核心玩家更愿为高质量单机埋单。叠纸《无限暖暖》、灵游坊《影之刃零》均选择“单机+轻度联机”模式,规避MMO的数值压力。另一方面,怀旧经济潜力巨大:《剑网3》凭15年运营积累千万活跃用户,《龙之谷世界》怀旧服亦通过经典玩法复刻焕发新生。

《黑神话》团队扎根西游题材十余年,《影之刃零》主创梁其伟深耕武侠多年——爆款的诞生离不开制作人对文化的深刻理解与创作热情。反观跟风立项的3A项目,往往因定位模糊、创意匮乏陷入停滞。行业需要更多“匠人”,而非“流水线工程师”。

国风武侠游戏的困境,本质是工业化扩张与文化沉淀的冲突。当玩家厌倦了“打卡、氪金、换皮”,唯有回归本质、精准定位、培养人才,才能让虚拟江湖重现生机。正如《天涯明月刀》玩家所言:“江湖不会消失,它只是等待新的侠客书写传说。”或许,这场裁员潮正是行业挤掉泡沫、重寻初心的转折点。

一周游闻

《DNF手游》
更新转职角色
“街霸”和“女机械师”亮相

新快报讯 日前,NEXON旗下的韩服《地下城与勇士》手游(以下简称《DNF手游》)新增了两种转职角色:“街霸”和“女机械师”。

“街霸”是一个以利用砖块、毒药、锯片等多种道具造成异常状态和不择手段的战斗方式为特色的物理攻击型角色。该角色可以从“格斗家”转职而来,与原作不同,《DNF手游》以独特的方式重新诠释了“街霸”的技能,如“一发火药性”技能和通过积累异常状态伤害引爆的“爆破动作”,增强了角色的性能和打击感。

“女机械师”是一个以使用人形机器人和“G系列”技能进行攻击为特色的角色,可以从“女枪手”转职而来。在《DNF手游》中,“女机械师”通过“G系列”的变形和合体,将“战斗机器人”的情感融入战斗动作中,并新增了辅助攻击的“G系列”新技能,优化了手机游戏环境下的表现。

此外,游戏还新增了一个可以轻松观战和申请友谊赛的城镇“昭南演武场”,并对“灵魂使者”和“阿修罗”角色进行了改版。“灵魂使者”恢复了“锁链解放”的概念,并新增了包含原作特色的新技能。而“阿修罗”则改进了技能使用时所需的“波动印”的获取和消耗机制,提升了角色的使用体验。

动作RPG游戏
《无限机兵》
3月27日正式解锁

新快报讯 发行商中电博亚 CE-Asia 日前公布了动作角色扮演(RPG)游戏《无限机兵》(AI LIMIT)的发售宣传片,并宣布游戏将于3月27日全球解锁,支持中文配音。《无限机兵》采用了后启示录废土风格的视觉设计。游戏背景设定在文明濒临灭亡的遥远未来,玩家将扮演拥有再生之躯的机兵“阿丽莎”,在怪物横行的城市遗迹中探寻末日的真相,寻找世界新生的希望。

作为游戏上线前的最后一个宣传片,片中对《无限机兵》的宏大世界观与暗潮涌动的核心叙事进行了深度剖析。玩家将首次直面“海汶斯威尔”——这座人类最后的都市在死灵狂潮入侵下的破败图景,并溯源机兵诞生的秘密和真相;影片同时还曝光了全新的敌对机兵,玩家将在一周大约25小时时间里,面对更加强劲敌人和BOSS。



加入我们一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会