



© Cygames, Inc.

## 二次元游戏市场 从“祛魅”走向“回暖”

5月，沉寂许久的二次元游戏赛道突然热闹起来。B站代理的《闪耀！优俊少女》时隔两年宣布回归，腾讯新作《胜利女神：新的希望》首周冲上畅销榜Top13，完美世界《异环》、乐元素《白银之城》等大世界产品密集发布测试预告……这一系列动作仿佛按下“重启键”，让曾经历“大逃杀”式洗牌的二次元市场重现活力。行业数据显示，2025年一季度二次元游戏用户活跃度同比提升18%，新游预约量创三年新高，市场正从“祛魅”走向“回暖”。

■新快报记者 陈学东

### 新品扎堆上线

### 厂商竞逐工业化新高度

5月的版号名单中，二次元游戏成为焦点。完美世界《异环》、诗悦网络《望月》、网易《代号：无限大》等“二次元GTA”类开放世界产品相继获批，加上鹰角网络《明日方舟：终末地》、蛮啾网络《蓝色星原：旅谣》等，也就是说未来2-3年二次元游戏赛道“选手”数量将不断攀升。据记者了解，目前已曝光且受市场关注的二次元游戏产品就有7-8款，若算上头部大厂未曝光的在研产品，数量有望突破15款。

与上一轮竞争聚焦“风格化”不同，如今厂商更强调工业化产能与玩法融合度。例如，《异环》凭借无缝加载的都市场景、实时动态天气系统，以及驾驶竞速与房产养成等创新玩法，被玩家称为“二次元版GTA”；乐元素首曝的《白银之城》则以维多利亚美术风格和电影级运镜技术突破传统框架；英雄游戏《二重螺旋》首创“双武器切换+立体战斗”系统，打破横版ACT的平面局限。这些产品背后，是UE5引擎、全局光照等技术的普及，推动二次元游戏从“纸片人”向沉浸式体验跃迁。

厂商的积极布局源于市场信心的恢复。《2024年中国游戏产业报告》显示，这一年我国二次元移动游戏市场实际销售收入293.48亿元，同比下降7.44%。多款产品暴死停运，行业一度

陷入悲观。但2025年，随着技术迭代与用户需求分化，赛道重现结构性机遇：Z世代玩家占比超70%，为爱付费意愿

强烈，而女性玩家崛起推动乙女、换装等细分品类爆发。

### 老牌产品逆势回归

### 市场信心重燃

曾被视为“停服预备军”的《闪耀！优俊少女》，在5月21日突然宣布恢复运营，成为行业标志性事件。这款改编自日本现象级IP的赛马娘游戏，2023年因合规问题被迫下架，玩家社群一度濒临解散。然而，B站选择在二次元竞争白热化时“重启”该作，并同步推出新角色与剧情更新，首日下载量即突破百万。有玩家感慨：“每天上线‘打卡’等奇迹，终于盼到了！”

老产品的“翻红”并非孤例。腾讯代理的《胜利女神》凭借“背身射击+放置卡牌”的差异化设计，在射击游戏红海中杀出重围；《碧蓝航线》通过七周年活动焕发新生，连续三周稳居畅销榜前十。这些案例证明，二次元用户并未流失，而是对内容质量与创新提出了更高要求。

行业人士分析，二次元游戏的“长线运营”逻辑正在重塑。过去依赖“抽卡氪金”的单一模式难以为继，厂商转而通过IP衍生、跨界联动、技术升级等方式延长生命周期。例如，《原神》推出动画短片和提瓦特世界观小说，《阴阳师》与罗森便利店联名拉动线下消费200%，均验证了这一趋势。

### 技术迭代与玩法创新成突围关键

二次元游戏的“回暖”，本质是技术革命与用户需求升级的双向奔赴。2025年，虚幻引擎5、AIGC生成技术、

云游戏等广泛应用，推动产品品质向3A级靠拢。《异环》采用UE5实现发丝级渲染，《白银之城》引入AI动态剧情分支，使开发效率提升5倍；《胜利女神：新的希望》则通过“自动爬塔”“角色试用”等功能降低操作门槛，兼顾硬核与泛用户需求。

玩法融合成为另一突破口。二次元+开放世界、二次元+射击等复合品类崭露头角：腾讯《胜利女神》将战术竞技与美少女养成结合，首月海外收入破亿美元；叠纸《无限暖暖》以换装为核心，融入平台跳跃与探索玩法，吸引大量非传统二次元用户。甚至MMO、SLG等传统品类也开始“二次元化”，如《三国：谋定天下》凭借国风人设与策略玩法，助B站实现单季度盈利。

市场格局亦从“一超多强”转向多元竞争。米哈游虽仍凭《原神》《崩坏：星穹铁道》占据头部，但腾讯通过投资库洛游戏（《鸣潮》开发商）和推出《NIKKE》成功“偷家”；西山居《尘白禁区》、叠纸《恋与深空》则凭借垂直细分策略崛起。行业分析师指出：“谁能解决同质化痛点，谁就能在下一轮竞争中领跑。”

从“大逃杀”到“新春天”，二次元游戏的回暖不仅是产品的胜利，更是技术与用户洞察的胜利。随着Z世代成为消费主力、国潮文化兴起，以及元宇宙、AI等技术的深度融合，二次元游戏正从亚文化符号升级为全球数字娱乐的核心引擎。正如玩家所言：“我们爱的不是标签，而是那些真正触动心灵的故事与角色。”或许，这才是市场重燃战火的根本原因。

### 周游闻



### 《星际战士2》带动战锤IP游戏热度暴涨

**新快报讯** 随着《战锤40K：星际战士2》的大获成功，这款作品不仅为Games Workshop带来了数百万美元的收入，也让主角泰图斯的故事在未来的《星际战士3》中得以延续。与此同时，这股热潮也让其他战锤40K游戏受益，包括Fatshark开发的合作射击游戏《战锤40K：暗潮》以及Owlcat制作的角色扮演游戏《战锤40K：行商浪人》。

虽然这三款游戏玩法差异巨大：《星际战士2》主打第三人称动作战斗，强调爽快打击感；《行商浪人》是沉浸式单人CRPG；而《暗潮》则是注重团队合作的第一人称射击游戏，但它们都建立在共同的战锤40K世界观基础上，为粉丝提供了各具特色的沉浸体验。

Owlcat品牌经理Emelianov表示：“毫无疑问。当一款战锤游戏表现出色时，它就会带动整个系列。我们在《星际战士2》发售时，明显感受到《行商浪人》热度的提升——很多玩家希望在不同类型的作品中进一步探索这个宇宙。”Emelianov进一步指出：“这次的表现进一步证明了我们的判断：战锤拥有庞大且持续增长的受众群体，这意味着在这个世界观下依然有大量故事可以讲述。”



### ReLU Games新作《MIMESIS》即将开启封测

**新快报讯** 游戏公司KRAFTON旗下创意工作室ReLU Games日前透露，其新作《MIMESIS》的封闭测试“生存者测试：首日”即将开启。玩家招募时间为5月26日至6月2日，玩家们可以通过《MIMESIS》的Steam页面和ReLU Games的官方主页、Youtube、X等社交平台上刊登的申请书进行申请。测试将于6月4日至7日进行，为期4天。《MIMESIS》是一款运用AI技术打造的4人协作型心理恐怖游戏。在该游戏的世界中，一场来历不明的雨使部分人类变异成了能复制他人声音、行为、记忆并对其进行模仿的“MIMESIS”。为了乘坐电车逃离危险区域，玩家需要和队友们一起收集资源、保障电车运行。但与此同时玩家必须警惕队友之中是否有人被MIMESIS给代替了，在疑惑与紧张感的笼罩下推进游戏。

游戏的核心乐趣来自MIMESIS的伪装和干扰。MIMESIS采用了以强化学习为基础的AI技术，能实现像真人一样的自然语调和行为，因此玩家将会时刻陷入对队友真实身份的质疑。在这一功能的帮助下，玩家将会体验到深层次的心理战和高度的沉浸感。



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们·一起玩