



## 《新月同行》官宣停更 二游赛道寒意渐浓

12月15日下午,二次元手游(以下简称“二游”)《新月同行》上演了一场极具戏剧性的告别:当天14点发布新版本PV,玩家还在庆祝“游戏挺过了周年庆”,16点官方却突然宣布停止更新。这款由深圳烛薪网络开发、融合广府文化与新怪谈题材的游戏,从2024年10月24日公测至停更,仅存活了14个月。它的离场并非孤例——2025年以来,《白夜极光》《雾境序列》等十余款二游相继停运,二游赛道正经历一场残酷的“末位淘汰”,寒意渐浓。

■新快报记者 陈学东

### 一场“特色鲜明”的短暂狂欢

《新月同行》的起点,无疑是闪亮的。由烛薪网络研发、乙亥互娱发行的它,在立项之初就精准地抓住了市场的差异化需求。游戏将故事背景设定在架空都市“南廷市”,巧妙地将“烧香拜神”“深夜大排档”等充满“烟火气”的本土文化元素与新怪谈题材融合。这种独特的“中式二游”风格,辅以精致的2D美术,使其在众多日式幻想或赛博朋克风格的二游中脱颖而出。

为了强化故事内核,项目组更是力邀网文作家白伯欢担任主笔,其理性视角解构超自然现象的叙事手法,

为游戏赢得了早期玩家的广泛赞誉。公测PV在B站斩获432万播放量,预约数突破百万,这些都印证了市场对其独特风格的期待。游戏上线后,也确实不负众望,迅速登顶iOS免费榜,并一度冲入畅销榜前30名,首月下载量突破500万,次年4月更是突破千万。可以说,《新月同行》凭借其鲜明的文化特色和过硬的文案美术,成功点燃了第一波热度,完成了一场漂亮的“口碑开局”。

然而,口碑的火花未能持续燎原。当玩家深入体验后,游戏的核心

软肋——玩法,开始显现。游戏采用了常见的二次元回合制卡牌框架,虽引入了站位机制试图创新,但整体战斗流程仍被许多玩家评价为“平淡乏力”。在玩法深度和刺激感普遍成为二游核心竞争力的今天,这一短板极大地限制了玩家的长线留存热情。尽管项目组后续采取了克制新角色强度、追求长线运营口碑的保守策略,但这在追求即时刺激和付费回报的市场环境中,反而酿成了“叫好不叫座”的尴尬局面,为游戏的命运埋下了第一个伏笔。

### 压垮骆驼的多重稻草

《新月同行》的悲剧,并非单一环节的失误,而是内忧外患交织下的必然结果。

首当其冲的是“生不逢时”的漫长开发周期。项目于2020年正式启动,却恰逢国内游戏行业“版号寒冬”。直到2024年2月,游戏才艰难获批版号,从立项到公测耗时近四年。在这四年里,二游市场早已天翻地覆,赛道竞争激烈度呈几何级攀升。玩家对游戏的更新频率、内容质量、玩法创新的期待值被头部产品不断拉高,《新月同行》错过了最佳的上线窗口,每延迟一天,都

在积累着市场的“负资产”。

内部的动荡更是雪上加霜。作为游戏灵魂人物之一,主笔白伯欢于2025年2月因个人健康原因离职,这对以剧情为核心卖点的《新月同行》而言,无疑是一次沉重打击。尽管项目组可能握有后续大纲,但核心创作者的离去,无疑削弱了内容产出的灵魂与连贯性。

更致命的是,团队自身的产能问题始终未能解决。在公测后,游戏很快暴露出新版本制作滞后的窘境,甚至连承载剧情推进的关键内容都无法

按时完成,最终导致了12月9日的版本延期公告。在当下这个容错率极低的市场,版本延期这种“小毛病”被迅速放大,最终演变为压垮项目的致命顽疾。

外部环境则更为严酷。二游市场已彻底进入存量搏杀阶段,玩家的注意力与钱包成为各方争夺的稀缺资源。《新月同行》所面临的,不仅有《原神》《崩坏:星穹铁道》等头部产品的降维打击,还需与《幻塔》《鸣潮》等同样寻求差异化突围的中体量产品的贴身肉搏。

### 中小厂商的“夹缝求生”之路

《新月同行》的倒下,为所有中小游戏厂商敲响了警钟。它并非孤例,而是近年来二游市场“优胜劣汰”残酷法则的又一印证。在行业资源向头部高度集中的今天,中小团队的生存空间正被急剧压缩。

过去,一款游戏只要在美术、剧情或玩法上有一两个闪光点,或许就能分得一杯羹。但如今,玩家要求的是全方位的“精品化”——既要题材新颖、美术出众,也要玩法深度、内容持续

高产,还要有健康的商业化设计和流畅的运营服务。任何一环的短板,都可能成为致命伤。《新月同行》的“叫好”在于其独特的文化表达和美术文案,而“不叫座”则源于其玩法的平庸和产能的滞后,这种“偏科”在全能型学霸面前,显得不堪一击。

对于无法在体量上与巨头抗衡的中体量二游而言,“夹缝求生”将成为常态。2024年游戏工委报告显示,二游市场实际销售额同比下降5.39%,头部老产品生命周期衰竭,而新产品尚未形成爆发力。

对于即将到来的2026年,随着更多3D二次元大世界产品上线,中体量

厂商需找准细分赛道。无论是聚焦垂直题材的深度运营,还是探索“二次元+”的跨界融合,都需建立清晰的用户定位。同时,行业也期待更完善的生态环境,如版号政策的稳定预期、出海服务体系的成熟,为中小团队提供更多试错空间。

《新月同行》的停更公告下,有玩家留言“南廷市的烟火气终究散了”道出了不舍。这款游戏的谢幕不仅是一个项目的终结,更是二游行业迈向成熟的必经阵痛。当热潮褪去,唯有真正兼顾创作初心与市场规律的产品,才能在赛道中长久立足。

### 一周游闻



### 《光与影:33号远征队》 狂揽TGA九项大奖

新快报讯 12月12日,全球游戏界瞩目的TGA(The Game Awards)2025年度颁奖典礼落下帷幕,法国新锐工作室Sandfall Interactive研发的《光与影:33号远征队》一举斩获年度游戏、最佳角色扮演、最佳游戏指导等9项重量级奖项,创下本届颁奖礼单作获奖数量纪录,毫无悬念地成为最大赢家。

《光与影:33号远征队》的成功根植于其出色的游戏品质与创新融合。它在经典的JRPG回合制策略框架中,创造性地融入了需要精准时机操作的格挡、弹反等即时动作元素。这一独特设计极大地增强了战斗的沉浸感与策略深度,赢得了玩家与评委的一致好评。此外,游戏构建的宏大而独特的灾难奇幻世界观,以及备受赞誉的配乐,共同铸就了其深厚的艺术感染力。其游戏原声带在各大流媒体平台累计播放量已突破3.33亿次,成为文化影响力的又一佐证。

市场的热烈反响早已预示了其成功。游戏在Steam平台上线仅三天,销量便突破百万份;至10月初,销量已迅猛突破500万大关,并保持着高达94%的“特别好评”率。TGA的九项大奖,为这款已在商业与口碑上获得双丰收的作品,加冕了最终的权威桂冠。



### 《影之刃零》 定档明年9月9日

新快报讯 在历经多年等待后,灵游坊工作室终于为其备受瞩目的武侠动作游戏《影之刃零》敲定了最终发售日。官方近日正式宣布,这款承载着无数玩家期待的作品将于2026年9月9日全球同步发售,并同步释出最新预告片,首次曝光了数场极具挑战性的BOSS战。

最新释出的预告片时长约两分半钟,以电影级镜头语言展现了游戏独特的“黑暗武侠”美学。片中,主角“魂”与数名全新BOSS的交锋令人印象深刻:从身形巨大的机关傀儡,到身形鬼魅的西域刺客,再到驾驭血月之力的神秘教派首领,每一场战斗都呈现出截然不同的策略深度与视觉冲击。

预告片尤为强调游戏的战斗系统——在继承系列标志性的高速连招基础上,加入了格挡、闪避、处决等动作要素,并首次展示了“杀气”系统的实战应用,玩家可通过精准操作积攒杀气值,释放威力惊人的必杀技。虚幻引擎5打造的画面表现更是惊艳,雨夜战场的水体反射、破碎场景的物理效果以及角色服饰的布料动态均达到业界顶尖水准。

