



# “氪金”“日活”模式面临重构

冬日午后,游戏行业遭遇“黑色星期五”,短短数小时内,游戏板块市值蒸发超5000亿元,资本市场用激烈反应宣告一个游戏行业野蛮生长时代的终结。12月22日,国家新闻出版署发布《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》(以下简称《意见稿》),这份被业界称为“史上最严”的监管文件甫一公布,便引发资本市场剧烈震动——港股腾讯、网易重挫,A股盛大网络、宝通科技等游戏公司集体跌停,数千亿市值瞬间蒸发。

这场“寒潮”背后,是监管部门对游戏行业长期存在的诱导消费、过度沉迷等问题的强力整顿。新规不仅剑指未成年人保护,更将成年人的消费行为纳入监管框架,标志着中国游戏行业正式迈入“强监管时代”。这场政策风暴究竟将如何重塑行业生态?游戏公司、玩家与资本又将面临怎样的挑战与机遇?

■新快报记者 陈学东

## 为游戏行业“去泡沫化”

12月22日上午10时,《意见稿》挂出短短数小时内,港股、A股游戏板块集体崩盘。港股腾讯和网易股价皆重挫;A股市场更显惨烈,完美世界、吉比特等头部公司直接跌停,盛大网络、宝通科技等跌幅均超15%。这场“黑色星期五”式的暴跌,让从业者措手不及。

“这不是普通的政策调整,而是对游戏商业模式的根本性重构。”一名不愿具名的游戏公司高管坦言。《意见

稿》中多项条款直击行业痛点:禁止每日登录奖励、首次充值优惠、连续充值激励等“诱导性设计”;强制设置用户充值限额并弹窗警示非理性消费;严禁虚拟道具炒作交易……这些规定不仅限制了游戏公司的盈利手段,更颠覆了过去依赖“氪金”和“日活”驱动

的运营逻辑。“玩家会向真正的好游戏聚集。”游戏行业分析师张书乐指出,新规看似严苛,实则是为行业“去泡沫化”。

“过去一些换皮游戏靠签到送皮肤、首充返利等套路‘割韭菜’,未来只有玩法创新、体验扎实的精品才能留住用户。”

然而,短期阵痛难以避免。某中小游戏公司负责人透露,其旗下一款传奇类手游曾依靠“每日签到送充值券”维持流水,新规实施后,月流水预计腰斩。“如果充值限额进一步细化,像《王者荣耀》这样的‘土豪’玩家群体可能也会流失。”

## 倒逼企业转向内容创新

《意见稿》的出台并非偶然。近年来,游戏行业在资本推动下野蛮生长,诱导消费、过度沉迷等问题屡遭诟病。2021年“防沉迷新规”已为未成年人筑起防线,但针对成年人的监管长期缺位。此次《意见稿》的突破性在于,首次将“限制过度消费”和“遏制诱导性设计”覆盖至全年龄段用户。

《意见稿》第十八条明确规定:网络游戏不得设置每日登录、首次充值、连续充值等诱导性奖励;所有游戏须设置充值限额,并在服务规则中公示。此外,技术测试用户不得超过2

万人,且需删档处理;游戏币仅可用于兑换虚拟道具,禁止兑换法定货币。这些条款直指行业灰色地带。

“过去游戏公司常用‘技术测试’名义私下公测,甚至通过测试期积累用户数据。”某资深从业者表示,新规要求测试用户规模透明化,将大幅压缩“暗箱操作”空间。而游戏币兑换限制,则意在切断虚拟经济与现实资本的灰色链条——此前,部分平台通过炒作虚拟道具牟利,甚至滋生赌博、洗钱等违法行为。

《意见稿》另一大亮点是新增“弹

窗警示”机制。当用户出现非理性消费行为(如短时间内高频充值)时,系统需强制弹窗提醒。这一设计源于近年来频发的“游戏充值贷”事件。新规试图通过技术手段介入消费决策,弥补现行防沉迷系统的漏洞。

“监管的深层逻辑是让游戏回归‘娱乐本质’。”张书乐分析称,过去游戏公司通过算法和心理设计“套路”用户,如今政策倒逼企业转向内容创新。“未来谁能在玩法、叙事、美术上形成差异化优势,谁就能在红海市场中突围。”

## 趋向“精品化”转型之路

“新规对中小公司是生死考验。”某独立游戏开发者坦言,中小厂商往往依赖“换皮+诱导设计”模式,新规实施后,缺乏研发能力的企业将加速出清。数据显示,2023年中国游戏版号发放数量同比减少18%,叠加新规限制,中小厂商生存压力陡增。

与之形成对比的是,腾讯、网易等头部企业的自研能力正成为核心竞争

力。腾讯《三角洲行动》、网易《永劫无间》等项目凭借高质量内容获得市场认可,而新规实施后,这类“重投入、长线运营”的产品有望进一步扩大优势。“未来游戏行业将呈现‘马太效应’,资源向头部集中。”张书乐预测。

对于玩家而言,新规意味着更健康的消费环境。但也有声音担忧:“如果游戏公司取消首充优惠,玩家是否需要支付更高价格?”对此,行业观察人士指出,长期来看,精品化趋势将推

动游戏定价更趋合理——当一款游戏的价值由内容而非“氪金陷阱”决定,玩家的付费意愿反而可能提升。

资本市场的剧烈反应则反映出投资者对行业前景的焦虑。不过,随着《意见稿》进入意见征集期,部分机构已开始重新评估游戏板块的估值逻辑。“如果新规最终落地,游戏公司估值将从‘流水驱动’转向‘用户价值驱动’。”一名投行分析师认为,“这需要时间适应,但长期看是利好。”

## 一周游闻



### 因使用生成式AI创作 《光与影:33号远征队》 被撤销 IGA 奖项

新快报讯 12月18日,备受瞩目的独立游戏大奖(Indie Game Awards)落下帷幕,Sandfall Interactive开发的年度黑马《光与影:33号远征队》毫无悬念地斩获了“年度最佳游戏”与“最佳出道作”两项大奖。然而,仅仅数小时后,这两座奖杯便被主办方宣告收回,原因倒不是因为它“独立游戏”的定义之争,而是被证实开发过程中使用了“生成式AI”。

奖项的提名委员会成员Mike Towndrow在视频中明确表示:“我们对电子游戏中使用生成式AI持非常明确的反对立场,这也是我们全年在讨论任何潜在提名作品时都会反复提及的原则。在颁奖当天,Sandfall Interactive确实承认在制作过程中使用了生成式AI。”

Sandfall Interactive是不是故意隐瞒这一细节,目前还不能确定,但自游戏上线起,《光与影:33号远征队》确实也一直备受“使用AI创作”的质疑。比如有玩家发现游戏里某些背景的美术素材就和AI生成的风格非常相似。面对这种质疑,游戏官方并没有正面回应,而是在随后以更新补丁的形式将其替换,并注明“已将占位纹理替换为正确的视觉素材”。



### 两款MMO IP大作官宣停更

新快报讯 日前,两款名称中包含“剑”字的知名IP大作,不约而同地宣布了内容停更的消息。其中一款是网元圣唐研发的仙侠MMORPG《古剑奇谭网络版》,另一款则是NCSOFT研发的MMORPG《剑灵2》。不难发现,近两年游戏行业中,选择以“停更”,而非传统的“停服”模式来体面收场,已成为不少游戏厂商的新尝试。

《古剑奇谭网络版》宣布将于2026年1月29日上线游戏最后一次更新。届时,新剧情“吾谁与归”将为游戏的故事线画上一个阶段性的句号。公告同时表示,自2024年起,《古剑奇谭网络版》已逐步进入稳定维护阶段,不再进行大规模内容更新。在本次游戏官方账号体系升级合并并完成新剧情更新后,游戏服务器将继续维持稳定运营,保持基础赛季的轮换和主要节日活动的开放,以确保玩家的基础游戏体验。

《剑灵2》官方公告宣布,游戏将于全球范围内停止内容更新和开发。针对国服玩家,为保障其正常游戏体验,服务器将进行阶段性调整:包括暂停付费充值和新账号注册。已拥有角色的账号仍可正常登录和游玩,且账号月卡、通行证等已购买的付费内容将不受影响。此外,游戏客服服务和安全服务也将持续保障。

