



《雾境序列》拍卖遇冷 二游市场加速洗牌

曾获知名厂商投资的明星项目《雾境序列》，如今以起拍价342.6万元被打包拍卖，却无人报名，成为二次元游戏（以下简称“二游”）市场退潮中最真实的注脚。阿里资产拍卖平台的页面上，上海星线网络科技有限公司的《雾境序列》游戏资产拍卖信息静静悬置。100万元的游戏著作权、3.6万元的商标、239万元的美术资源打包起拍，却在截止日期前无人问津。这个曾被寄予厚望的二游，正以一种近乎荒诞的方式，为二游市场的“退潮”画下句点。从公测到停运不足一年，从“复古未来主义”爆款到破产清算，其悲惨谢幕不仅是一场商业失败，更折射出整个行业在资本泡沫与玩家需求夹缝中的艰难求生。

■新快报记者 陈学东

“二次元新标杆”的悲凉终章

《雾境序列》的结局，像一记无声的警钟。2023年11月，这款由《少女前线》前制作人焦扶摇领衔开发的“复古未来主义”即时战略手游公测，凭借精致的美术和高规格音乐引发热议。玩家在架空大陆“泰穆兰”中扮演调查官，指挥角色对抗迷雾生物，一度被业内视为“二次元新标杆”。然而，RTS玩法在手机端的操作门槛过高，养成系统复杂冗长，导致用户迅速流失。2024年7月，官方宣布停运；9月，游戏彻底关闭，生命周期仅9个月。

如今，其核心资产被推上破产拍卖台。游戏著作权起拍价100万元，美术资源打包价239万元，但截至发稿时，竟无一人报名。业内分析，这绝非资产价值低估，而是二次元游戏的“致命伤”——IP与玩家的情感连接一旦断裂，便无法重建。

“买家若想复活游戏，需从零拉新用户，获客成本可能超千万；若只拆解美术素材，玩家会直接骂‘换皮’，引发集体抵制。”某游戏投资机构人士坦言。《雾境序列》的美术资源曾被玩家誉为“赛博朋克美学天花板”，但停服后，这些资产沦为“孤魂”，既无法吸引新玩家，又会伤害老玩家感情。

这并非个例。2025年，类似《归龙潮》《新月同行》的“停更退场”已成常态。中小厂商在研发成本飙升至数千万的重压下，容错率近乎为零——一次宣发

失误或运营事故，便足以让资金链断裂。而《雾境序列》的拍卖冷清，正是行业对“情感IP”价值的集体失语。

二游市场的集体退潮

《雾境序列》的陨落，绝非孤例，而是2025年二次元市场“退潮”的缩影。这一年，行业呈现前所未有的分化：大厂如腾讯、网易选择“守成”，将资源集中于《原神》《崩坏：星穹铁道》等长线产品；而中小厂商却深陷“地狱模式”——研发成本卷至上亿，却在存量竞争中被头部产品“吸走”所有玩家。

“玩家的钱包和时间都集中到少数几款头部游戏，腰部产品连‘活下来’都难。”一名游戏公司高管透露。2025年，行业洗牌加速：数十家中小厂商因资金链断裂退出，其中不乏曾获资本追捧的项目。《归龙潮》曾被寄予厚望，却因玩法同质化和运营失误，公测半年后黯然停服；《新月同行》则因长期停更，最终被玩家集体遗忘。

星线网络的破产清算，正是这一困局的缩影。其创始人曾试图召集股东增资，但法院裁定：公司已无资产可偿债。核心矛盾在于——二次元赛道已从“资本驱动”转向“用户驱动”。玩家不再为“高精美术”买单，而是追求“玩法趣味性”。当《雾境序列》用美术堆砌出的“未来感”无法转化为留存率，其崩盘便不可避免。

更严峻的是，行业进入“负向循环”：研发成本越高，失败风险越大；失败越多，资本越谨慎。2025年，二游新品发布近乎“断档”，中小厂商在

“没有退路”的绝境中，只能选择“押注式”冒险。而《雾境序列》的拍卖冷清，正是这种绝望的注脚。

洗牌后的未来出路

尽管2025年行业寒意刺骨，但最恐慌的时期或许已过。经过2024-2025年的剧烈洗牌，大量缺乏核心竞争力的“换皮项目”已被出清。2026年，市场正迎来转机——多款新作蓄势待发，竞争焦点正从“资本军备竞赛”转向“玩法与内容质量”。

“过去二游市场的轮回证明，单纯拼美术和资本，最后只会让大厂受伤，小厂退赛。”GameLook行业报告直言。2026年，头部厂商将更注重“长线运营”：《崩坏：星穹铁道》的剧情深度、《崩坏3》的玩法迭代，正成为新标杆。而中小厂商的生存法则，也悄然改变——不再盲目对标头部，而是聚焦细分玩法，如《雾境序列》曾尝试的“RTS+二次元”融合，若能优化操作门槛，或成新突破口。

更关键的是，玩家需求已推动行业回归本质。一名资深玩家在社交媒体留言：“我愿为《雾境序列》的美术买单，但不为‘停服后还卖版权’的套路。”这种声音，正倒逼行业从“卖资产”转向“做游戏”。2026年，市场将验证：只有真正让玩家“玩得开心”，才能穿越周期。

有业内人士感慨，二游的寒冬并非终点，而是行业从野蛮生长走向精耕细作的转折点。随着游戏技术、题材、内容、社交互动等多维创新不断演进，未来二游市场或将迎来更加健康、多元的发展阶段。

一周游闻

疑似马斯克的AI
神秘账号两天登顶LOL韩服



新快报讯 近日，一则震撼《英雄联盟》电竞圈的消息迅速引爆社交平台：一个全新账号，在短短51小时内以52胜4负、高达92%的胜率，从钻石以下段位一路冲至韩服前列，并一度登顶排行榜。这一战绩不仅远超人类顶尖玩家的常规表现（韩服Top100中仅有三人胜率超过70%，最高仅为75%），更因其异常规律的游戏时间与深不见底的英雄池，引发全网对“AI操控”的猜测。

据OB（观战模式）数据显示，该账号自1月8日23:07起开启排位征程，在两天内完成56局比赛，其中打野位置14局全胜，仅在补位中单位置时输掉4局。此外，该玩家每日固定于中午12点上线，持续游戏至凌晨2点甚至3点，中间几乎不休息，连续高强度作战长达14小时。这种作息模式被网友质疑“非人类”：“即便是职业选手，也难以长期维持如此高专注度与体力消耗。”

这一异常现象迅速与2025年11月马斯克在X平台发布的宣言产生了关联。彼时，马斯克宣布旗下AI模型Grok 5将于2026年挑战《英雄联盟》顶级人类战队，并明确规定了“公平竞赛”原则：AI仅能通过摄像头观察屏幕，视野不超过正常人类视力，且操作响应延迟与点击频率不得快于人类平均水平。若该神秘账号确为Grok 5的测试实例，则其行为完全符合上述规则——未修改游戏内存、未使用外挂代码，仅凭超高胜率与稳定发挥引起关注。

《极限竞速：地平线5》
PS5销量破500万份



新快报讯 《极限竞速：地平线5》在PlayStation平台上持续走红。根据Alinea Analytics的研究声称，该游戏最近在PS5上的销量已突破500万份。这意味着这款游戏在2021年发售时仅在PS5平台上就创造了超过3亿美元的收入。

《极限竞速：地平线5》在PlayStation上的销售势头已经强劲了一段时间，因此它在PS5上突破500万销量并不令人意外。该系列的下一部作品、背景设定在日本的《极限竞速：地平线6》将作为1月22日举行的Xbox Developer Direct发布会展示作品之一。《极限竞速：地平线6》预计将先在Xbox和PC上发售，随后再登陆PS5。

