

获得新同调者



相识这么久，自我介绍的环节就免了吧，如果是为了庆祝血蔷薇和白荆科技的合作进展，我们倒是可以共饮一杯，你说呢，小先生？

《白荆回廊》停更新角色 网元圣唐欲回单机赛道？

近日，网元圣唐旗下烛龙工作室研发的二次元3D游戏《白荆回廊》发布的一封致玩家信，在游戏圈内激起了层层涟漪。这封公开信并没有像业界担心的那样宣布游戏停服，而是抛出了一个令玩家既惊讶又复杂的决定：自2月26日起，游戏将停止新角色、剧情章节及全新大版本的周期性更新。

这一举动被视为网元圣唐在腾讯成为控股股东后，对旗下业务线进行的一次重大战略调整。从两年前顶着“古剑”IP光环与腾讯投资高光登场，到如今选择“急流勇退”转向维护模式，《白荆回廊》的命运折射出当前二次元游戏市场残酷的生存法则，也预示着这家老牌厂商正试图找回其最擅长的赛道。

■新快报记者 陈学东

不关服的“停更”： 体面告别与务实止损

对于《白荆回廊》的玩家而言，1月15日版本更新后的日子，将是游戏的一个新阶段。根据官方公告，从今年2月底开始，游戏将不再推出新的同调者（角色），不再更新“故事历程间章·朝露世”的剧情，也不再开启全新版本的周期性更新。

这一消息初看令人愕然，但细读公告却能感受到项目组的坦诚与无奈。公告直言：“在如今的开发能力下，无论是全新的活动形式，马不停蹄的新角色资源，抑或是全配音配插画的长篇故事的确都无法保证稳定产出。”这番话，道破了当下二次元游戏（二游）面临的普遍困境——产能与质量的不可兼得。

事实上，相比于那些突然宣布停运甚至不给玩家任何反应时间的“暴雷”产品，《白荆回廊》的这份公告显得异常体面。官方明确表示，游戏服务器将继续开放，过往的限时活动将进行复刻常驻，部分玩法的周期将调整为28天或14天轮换。这种“保底维护”的做法，最大程度地保住了玩家已投入的沉没成本。

从商业逻辑上看，这是一次务实的止损。3D二游是典型的“资产密集型”产业，每一个新角色的建模、动作设计、配音以及配套的剧情插画，都需要高昂的真金白银投入。在竞争已进入白热化的二游市场，如果产品无法跻身头部阵营，难以通过高频更新拉动高额流水，那么维持高强度的研发投入将难以为继。

从高光到瓶颈： 高门槛下的二游突围战

回望《白荆回廊》的诞生与发展，这并非一款平平无奇的产品，它曾承载着巨大的市场期待。

早在2021年7月，该项目首次曝光便引发了广泛关注。其研发方烛龙工作室，是国内著名的单机游戏厂商，手握《古剑奇谭》这一重磅国产IP。这种深厚的单机基因，让《白荆回廊》在立项之初就拥有了独特的气质。2024年1月12日公测当天，游戏仅用1小时便登顶App Store免费榜，首日iOS端预估收入接近200万元人民币，一度被视为腾讯在二次元赛道的重要落子。

《白荆回廊》的独特之处在于其大胆的玩法尝试。游戏融合了即时多维战斗与元素反应机制，这种偏硬核的战斗系统在当时同质化严重的“回合制”或“动作卡牌”二游市场中，显得独树一帜。然而，硬核的玩法虽然筛选了一批核心受众，却也无形中提高了大众用户的准入门槛，限制了用户规模的进一步爆发。

此外，市场环境的变化也是不可忽视的因素。2024年2月，腾讯完成了对网元圣唐的股权收购，持股比例达到87.36%，成为其第一大股东和实际控制人。入主腾讯系后，《白荆回廊》虽然拥有了更雄厚的资金背景，但同时也面临着腾讯体系内更为严苛的考量和竞争。

在腾讯庞大的游戏版图中，二游赛道早已拥挤不堪。相比于《王者荣耀》《和平精英》等常青树的吸金能力，以及部分头部二游的统治力，《白荆回廊》的后期营收表现显然难以支撑其作为S级项目持续投入。尽管拥有《古剑奇谭》的IP加持、腾讯的光环

以及优秀的美术品质，但在产能与质量的双重压力下，这款产品终究没能突破二游市场的“马太效应”。

网元圣唐战略转向： 回归单机游戏？

作为一家以《古剑奇谭》系列起家的老牌厂商，烛龙工作室最核心的竞争力从来不是长线运营的“服务型游戏”，而是精雕细琢的“买断制单机”。在《白荆回廊》宣布调整运营方式的背后，业界普遍猜测，网元圣唐正在将研发资源从高压的二游维护中抽离，重新聚焦于其最擅长的领域。

据悉，烛龙工作室目前正在全力推进全新单机游戏《古剑》（暂定名）。这款作品采用虚幻引擎5（UE5）制作，首支预告片于去年8月17日上线，目前在B站的播放量已接近1300万。

对于腾讯而言，控股网元圣唐的战略意图也不仅仅在于一款二游的成败。腾讯在买断制单机领域的布局一直存在短板，而网元圣唐正是其补齐这一拼图的重要一环。与其让烛龙在并不擅长的二游赛道上消耗大量精力与产能，不如支持其回归本源，打造出具有行业影响力的3A级别单机大作。

从行业角度来看，《白荆回廊》的案例颇具代表性。它标志着国内二次元手游市场从狂飙突进的“增量竞争”，进入了更加冷静、残酷的“存量深耕”阶段。不再是所有产品都能靠高举高打、持续“烧钱”更新来赢得市场，对于许多中腰部产品而言，如何找到一条成本可控、能够维系核心社群的长线运营道路，甚至如何在适当时候做出“战略收缩”的果断决定，将成为新的课题。

一周游闻

智明星通总裁辞任 三位被通报高管均已离职



新快报讯 日前，智明星通发布公告，称原董事兼总裁张磊在1月12日向董事会递交了辞任报告，即日起辞任生效，在辞任后，张磊不再担任公司其他职务。在公告中，智明星通表示“张磊先生的辞任不会对公司生产、经营产生不利影响”。

至此，智明星通在去年10月发布了全员通报的三位高管均已离职。2025年10月公司通知全体员工副总裁张磊停职接受检查，撤销原发行负责人张金鑫全部职务，撤销发行一部负责人刘源畅职务。其中后两者均是因为“开展CPS业务导致公司出现重大经济损失风险和运营风险”而被撤职。

智明星通是一家成立于2008年的老牌北京游戏公司，代表产品包括《列王的纷争》《The Walking Dead: Survivors》等SLG品类游戏。公司凭借着在SLG领域的优势，曾在2016年位列中国出海收入榜单的榜首。2015年智明星通被中文传媒以26.6亿元收购，随后凭借现象级产品《列王的纷争》的强劲表现，业绩飙升，超额完成业绩承诺。但随着2位创始人先后离开了公司，智明星通未有具备市场竞争力的新产品出现。

PC端游《立方救赎》 2月20日开启压力测试



新快报讯 游戏开发商XL GAMES日前宣布，旗下Studio Cube工作室研发的次世代生存撤离动作游戏《立方救赎》（THE CUBE, SAVE US）将于2月20日开启为期72小时的服务器压力测试。本次测试将通过Steam平台免费开放，面向全球玩家。

《立方救赎》设定在核战后的废土世界，围绕神秘外星神器“The Cube”展开。玩家需在由27张程序化生成地图组成的巨型立方体中，收集资源、对抗变异怪物与敌对幸存者，并设法成功撤离。《立方救赎》采用虚幻引擎5开发，强调逼真3D视觉效果与全场景可破坏性。立方体内部结构随每次进入随机重组，确保战术策略无法复用，极大提升重玩价值。玩家需在4分钟一局的极限节奏中，快速决策：是深入高危区域博取稀有装备，还是稳健撤离保住战利品？

此次压力测试基于“启动构建”，即接近正式上线的版本，目的是模拟大规模并发在线环境，重点验证服务器承载能力、网络同步稳定性及反作弊系统效能。尽管部分功能仍有限制，但官方承诺将提供“接近正式服务版”的核心体验。

