



5款新作突破百万销量门槛 国产单机告别“黑神话依赖症”

2025年对中国单机游戏产业是具有里程碑意义的一年。在《黑神话:悟空》2024年创下销量神话后，业内曾担忧国产单机将陷入“爆款难续”的困境。然而，最新发布的《2025年国产买断制游戏年度销量榜单》显示，国产单机市场不仅未现萎缩，反而迎来史无前例的5款新作销量同时突破百万份的盛况，全年总销售额达31.6亿元，同比增长17%，创下历史新高。

在全球游戏市场增速放缓、3A大作开发成本飙升的背景下，国产单机游戏正以一种出人意料的方式完成蜕变：小团队凭借创意突围、影游互动开辟新赛道、轻量化产品满足碎片化需求。这场生态转型，不仅重塑了国产游戏的市场格局，也为全球游戏产业提供了独特的“中国样本”。

■新快报记者 陈学东

五匹黑马并驾齐驱

回顾2024年，国产单机市场几乎被《黑神话:悟空》的光芒所笼罩，其以2800万份的销量让同行难以望其项背。然而，2025年的榜单展现出了截然不同的图景：《逃离鸭科夫》《女王的游戏:盛世天下媚娘篇》《苏丹的游戏》《明末:渊虚之羽》《情感反诈模拟器》5款游戏均突破百万销量门槛，呈现出更加健康的市场结构。榜单前20名的销量门槛从2024年的10万份提升至15万份，表明头部作品整体营收迈上了新台阶。

在众多游戏中，《逃离鸭科夫》无疑是一匹黑马。这款由5人小团队开发的俯视角PVE搜打撤游戏，在竞争激烈的搜打撤赛道中独辟蹊径，采用轻量化的单机体验成功突围。其销量高达约380万份，销售额达2.5亿元，成功登顶销量榜榜首。这一成功案例不仅证明了小团队也能在国产单机游戏市场占据一席之地，还为其他小团队提供了宝贵的借鉴经验。

与《逃离鸭科夫》不同，《女王的游戏:盛世天下媚娘篇》和《情感反诈模拟器》则代表了影游这一热门赛道。这两款影游分别位列销量榜第二和第五，且都取得了百万级销量。《女王的游戏:盛世天下媚娘篇》凭借千万级别的影视剧级别投入和出色的服化道表现，在传统中华文化圈甚至海外都有一定的传播度；而《情感反诈模拟器》则注重社会舆论热点，通过传达的内容引发玩家思考。这种

“影视级演出+游戏互动”的模式，正在成为国产游戏独有的文化输出名片。此外，凭借140

万字剧本量和50种结局突围的《苏丹的游戏》，以及承载着国产3A厚望的《明末:渊虚之羽》，共同构成了头部矩阵。这五款产品涵盖了动作、影游、卡牌策略、角色扮演等多个品类，宣告了国产单机“通吃型”时代的结束和“细分赛道”时代的到来。

小团队撬动大市场

2025年的榜单向行业释放了一个清晰的信号：大规模、全民向的“3A豪赌”不再是唯一的成功路径，小而美的单机游戏正在迎来真正的爆发。

2025年最动人的故事，属于那些“小而美”的创作者。B站旗下Team Soda仅用5人开发的《逃离鸭科夫》，以轻量化单机搜打撤玩法+Steam创意工坊生态，斩获380万销量、2.5亿元销售额；视觉小说《纸房子》由两人团队一年自学完成，凭借百合情感与现实议题交织的叙事，在社交媒体引发持续解读热潮；独立游戏《苏丹的游戏》以140万字剧本、50余种结局，在无大厂资源加持下杀入榜单前三。

这些案例印证了国产单机生态的深层变革：平台赋能、玩家偏好转变、开发工具普及，共同为小微团队打开生存空间。《动物栏:桌面牧场》开发者坦言：“我们不做宏大叙事，只提供上班摸鱼时的治愈陪伴。”这种“精准满足细分需求”的策略，恰与玩家在快节奏社会中对“情绪价值”的渴求同频。直播与社交传播进一步放大轻量作品影响力——影游因强可视性成直播热点，《纸房子》的多结局设计激发玩家社群二次创作。这些作品的共同点在于：它们不追求百小时的宏大叙事，而是在10小时左右的核心体验中，通过独特的创意、鲜

明的风格或强烈的情感共鸣，击穿特定的用户圈层。

在“扩圈”与“沉淀”间寻找平衡

虽然数据亮眼，但2025年的国产单机市场并非一片坦途。随着市场扩圈，游戏早已不再是单纯的娱乐产品，而是成为了社会舆论的放大器。

“成绩与阵痛并存”是2025年国产单机游戏的另一关键词。头部产品几乎无一幸免地卷入舆情漩涡：《明末:渊虚之羽》从“天崩开局”到销量破百万的逆袭，伴随着关于难度设计、首发BUG以及历史题材的激烈争论；影游赛道更是深受现实娱乐圈影响，《女王的游戏:盛世天下媚娘篇》就曾因演员税务风波面临发行风险。这警示着厂商：影游形态虽然拓宽了边界，但也高度依赖现实影视工业体系，抗风险能力面临新考验。

更深层次的矛盾在于“作者性”与“大众审美”的冲突。在《明末:渊虚之羽》中，制作人对“魂味”的偏执追求造就了出色的箱庭设计，却也因高难度被普通玩家诟病为“恶意设计”。这反映出当前国单市场的尴尬现状：玩家对国产游戏的包容度在提升，但对“自嗨”的容忍度极低。在市场成熟初期，大多数玩家仍希望产品能“取悦所有人”，而非服务于制作人的个人表达。

尽管争议不断，但不可否认的是，2025年的国产单机已经走出了“蛮荒时代”。无论是工业化的产线，还是极具创意的个人独游，都在试错中积累了宝贵的经验。随着《影之刃零》《昭和米国物语》等重磅新品蓄势待发，2026年的国产单机市场，无疑更值得期待。

一周游闻

《逃离塔科夫》制作人新作《COR3》首曝



新快报讯 《逃离塔科夫》核心制作人尼基塔·布亚诺夫日前正式公开其神秘新项目——科幻第一人称射击游戏《COR3》的首支预告片，标志着这位以“硬核拟真”著称的游戏主理人首次大步迈入科幻题材领域。

预告片描绘了一个视觉震撼的末世图景：时间设定在公元2251年，人类刚从一场几乎导致种族灭绝的全球性灾难中幸存。值得注意的是，预告片标题“PRJRPNT_BLUEMARS_FO”、画面中呈现的红色星球地貌，以及整体美学风格，均强烈暗示故事将发生在一个经过地球化改造的火星上——这座星球既充满未来科技感，又弥漫着浓厚的反乌托邦气息。

目前，游戏的具体玩法、发行平台及上线时间仍未公布。但随着预告片释出与前期ARG内容的持续发酵，《COR3》已在全球玩家社群中引发高度期待。对于厌倦传统科幻射击套路的硬核玩家来说，这款由“塔科夫之父”亲手打造的火星末世之旅，或许正是他们等待已久的新答案。

《创世灰烬》8年“难产”最终烂尾



新快报讯 近日，由Intrepid Studios开发的MMORPG《创世灰烬》(Ashes of Creation)制作人因反对董事会相关决策，以抗议形式正式宣布辞职。受该事件连锁影响，该游戏工作室存续的以及《创世灰烬》游戏的整体研发前景，均彻底陷入巨大的不确定中。该消息来源于《创世灰烬》官方Discord频道，制作人在频道中发布声明，明确宣告自己将以抗议方式辞职。其在声明中进一步透露，在他辞职后，工作室绝大多数高级管理团队成员也相继离职。

截至目前，《创世灰烬》的后续走向仍无任何定论：这款通过Kickstarter众筹立项的网游，其抢先体验版本是否会直接停运、项目是否会被彻底取消，均没有明确答案；而一旦项目夭折，工作室裁员解散，那么开发商当初承诺的“游戏若未能正式上线，全额退还所有众筹支持者款项”，也将彻底沦为空谈。

据悉，《创世灰烬》作为一款MMORPG，其发展历程长达8年，其间曾多次通过众筹募集资金，却始终“难产”，甚至被玩家多次质疑“画大饼”。此前该游戏在Steam开启抢先体验后，口碑也呈现褒贬不一的态势，不少玩家反馈，实际游戏体验与预期差距较大。

