



《梦想家园》8月停运 潮玩跨界游戏 没有捷径可走

近日,泡泡玛特旗下自研手游《梦想家园》官方发布停运公告,宣布因“运营规划调整”,游戏将于8月12日正式终止运营。从2024年6月高调公测,到如今黯然收场,这款承载着泡泡玛特打通IP线上场景厚望的手游,不到两年时间最终停运。《梦想家园》手游,不仅是泡泡玛特在数字娱乐板块的一次尝试,其停运更折射出潮玩IP跨界做游戏时,普遍面临的“流量难转化、玩法难长线”的深层困境。

■新快报记者 陈学东

高光开局与停运收场

《梦想家园》的开发方为北京葩趣互娱科技有限公司(下称“葩趣互娱”),该公司早年还推出过《千客斗地主》等游戏。2019年12月,葩趣互娱与泡泡玛特签订了一份独家咨询和服务协议,由泡泡玛特为其提供软件开发、技术支持、市场咨询、客户管理等多项服务,葩趣互娱则支付相应的服务费。

《梦想家园》的问世,曾被视为泡泡玛特在IP内容生态建设上的一次突破性尝试。早在2019年,该游戏就已拿下版号,直至2024年6月27日才正式公测,筹备周期长达五年。这款融合了模拟经营与派对玩法的休闲社交手游,集结了泡泡玛特旗下Molly、Dimoo、SKULLPANDA、LABUBU等最核心的高人气IP角色,让玩家在“云鲸岛”的手账世界中建设家园、参与派对,体验“云养娃”。

上线初期,《梦想家园》确实展现了顶级IP的号召力。据官方数据,游戏上线前两日全网预约量达到154万;公测后,更是迅速拿下iOS中国区游戏下载榜第一,三天内稳居下载榜前三,畅销榜一度徘徊在50名左右。在2024年的财报电话会上,泡泡玛特CEO王宁曾重点提及此游戏,称其并不追求短期收益,而是希望与主题乐园等线下业务结合,强化IP与粉丝的情感连接。

然而,高光时刻过后,最终《梦想家园》还是走向了停运。根据停运公告,玩家们将获得泡泡玛特抽盒机小程序优惠券作为补偿。优惠券金额按

停止充值时玩家账号内剩余“星钻”数量除以10计算,不足1的部分四舍五入取整。停止充值后,剩余星钻仍可在游戏内继续使用,不影响补偿金额。

玩法单薄与更新迟缓

《梦想家园》为何能在短短两年内耗尽生机?从玩家的反馈与市场评价中,不难找到答案。

停运公告发布后,社交媒体上充斥着开服玩家的抱怨与遗憾。不少玩家表示,游戏的画风与IP联动确实精美,但这也几乎是它唯一的优点。玩法内容单薄、技术优化不足、更新节奏缓慢,构成了压垮这款游戏的三座大山。

在当今的手游市场,模拟经营与派对玩法早已是红海一片,同质化极为严重。前有《动物森友会》树立的极高标杆,后有《心动小镇》等同类竞品贴身肉搏。《梦想家园》虽然在美术上贴合了潮玩受众的审美,但在核心玩法上却缺乏深度与创新。模拟经营缺乏长线目标驱动,派对玩法又缺乏足够的互动张力,导致玩家在短暂的新鲜感褪去后,便陷入“无事可做”的尴尬境地。

更致命的是运营端的迟缓。长期不更新内容,让本就单薄的玩法雪上加霜,玩家留存率持续走低。对于一款主打“陪伴”与“社交”的休闲游戏而言,失去持续的内容供给,就等于切断了玩家留在游戏里的情感纽带。许多投入大量时间与情感的玩家在停运通知下留言,表示角色和家园早已成为生活的一部分,难以接受停服的现实。但情感羁绊再深,也抵不过无内容可玩的空虚。当“云养娃”失去了持续喂养的养料,玩家的流失便成了不

可逆的必然。

潮玩跨界游戏没有捷径可走

把视角拉远,《梦想家园》的折戟不只是一个产品的失败,它像一面镜子,照出了“IP万能论”在游戏行业的边界。

泡泡玛特的整体大盘依然耀眼:2025年全年营收371.2亿元,同比增长184.7%;经调整净利润130.84亿元,净利率创下35.1%的历史新高。LABUBU所在的THE MONSTERS IP单条线就贡献了141亿元收入。但王宁在今年5月的表态似乎说明了问题:“公司的电影和游戏业务都做得不够成功……这两个都是很卷的行业,泡泡玛特作为‘新人’,该交的学费还是要交。”

这其实是一个值得尊重的清醒。放眼全球,真正把“形象类IP”做进游戏、还做出长线价值的,走的都不是“自己攒个团队憋几年憋一款出来”的路子。日本三丽鸥把Hello Kitty等角色授权给任天堂等成熟厂商,只收分成、不背研发风险;迪士尼早年自己也搞工作室做游戏,关了一圈之后想明白了,核心优势是内容创作与IP运营——游戏的事,交给Epic、腾讯、网易去做,它只做投资方和内容提供方。

对泡泡玛特而言,这次停运或许意味着战略思路的修正:与其硬磕自研,不如回到自己最擅长的事——经营IP的情感资产,然后以授权合作、联合开发等更轻量、更专业分工的方式渗透游戏场景。事实上,泡泡玛特近期已牵手索尼影业推进LABUBU真人动画电影项目,路径已隐约可见:先以影视补齐世界观和角色叙事,再谈游戏衍生,顺序不能颠倒。

周游闻

CDPR被曝 开发《巫师》免费衍生作品



新快报讯 近日,游戏开发商CDPR被曝正秘密开发一款全新的《巫师》系列衍生作品。与传统的单人角色扮演游戏不同,这款尚未公布的项目将采用免费制(F2P)、主打多人合作玩法,且目前仅计划登陆PC和移动设备,未提及任何主机版本。这一消息为此前代号“天狼星计划”(Project Sirius)的衍生项目增添了新的细节与可能性,也让外界对CDPR在《巫师》宇宙中的战略布局有了更清晰的认知。

有消息人士透露,这款新作的剧情时间线设定在公元1230年,彼时杰洛特尚处于年轻的猎魔人时期。不过,玩家将不会操控白狼本人,而是被赋予高度自由度,可以创建并自定义自己的猎魔人角色,包括性别和外观等定制选项。这种“自创角色”的设计在《巫师》系列中尚属首次,标志着CDPR正尝试跳出“杰洛特中心叙事”的固有框架,为玩家提供更开放的角色代入体验。

在玩法层面,游戏将围绕猎魔委托展开,玩家需在《巫师》世界中探索阴暗森林、繁华村庄和闹鬼遗迹,追踪并猎杀各类怪物。战斗系统以技能构筑为核心,强调基于玩家操作水平的精准格挡、闪避、招架以及处决动作。

《ZETA计划》 6月25日开启全球首测



新快报讯 KRAFTON发行的《Project ZETA》(暂译:ZETA计划)将于6月25日进行首次全球测试。《ZETA计划》是由Nirvana工作室开发、KRAFTON发行的团队战术竞技场类在线多人游戏。三名玩家组成一队,共四支队伍在同一战场中同场竞技,率先将“棱镜”目标物运送至指定据点的队伍获胜。与传统的英雄PvP采用两队对称对抗的方式不同,多支队伍在同一张地图中同时进行对决的多队结构,是《ZETA计划》的核心特色。

战斗以利用各英雄特有技能的第三人称动作方式进行,其特点是在单一战场中结合了PvE成长与PvP战斗。游戏提供4种职业共14位英雄,并支持使用控制器进行游玩。此外,未来还计划支持PC与主机之间的跨平台联机。《ZETA计划》采用开放开发(Open Development)模式,即与用户共同完善游戏。KRAFTON与Nirvana工作室计划通过此次全球测试,直接收集来自不同地区用户的游戏数据与反馈,并将其反映到后续的开发中。

