



《深空之眼》下周停更 腰部二次元游戏集体“失速”

7月9日午间,勇仕网络旗下3D动作手游《深空之眼》的一纸公告,让不少二次元玩家心头一紧——游戏将于7月23日V5.2版本更新后正式停止内容更新,全平台注册与充值当日11点关闭。

作为勇仕网络继《碧蓝航线》之后的第二款核心自研产品,《深空之眼》2022年4月公测时曾冲至iOS畅销榜第六、拿下当年二次元新游第一,国服iOS渠道首月流水超2亿元,是当年少数破亿的二次元新品。

谁也没想到,这款曾被寄予厚望的“优等生”,会在运营第四个年头选择停更。而在它之前,2026年上半年已有《新月同行》《黑色信标》《少女前线:火力控制》《白荆回廊》国际服等多款曾凭差异化题材拿到不俗口碑的二次元相继宣布停服或停更。一个腰部二次元厂商的典型样本,折射的是整个赛道正在发生的集中化洗牌。

■新快报记者 陈学东

四年高开低走: 一款“破亿新游”的账目

把时间拨回2022年4月22日。《深空之眼》由勇仕网络旗下弥弥尔工作室研发,是同屏連携3D动作赛道上较早打出差异化的产品——三人小队、AI队友协同、连携奥义、科幻世界观,公测首日跻身iOS畅销榜第10。伽马数据《2022年4月游戏产业报告》显示,其首月全渠道流水超过2亿元。

这款产品的爆发直接体现在勇仕网络的财报上。公司2022年报披露,当年营收3.47亿元,同比增长约191%;归母净利润超1.23亿元,同比增长150.55%。而在《深空之眼》上线前,勇仕99%以上的收入来自《碧蓝航线》一款产品,2021年全年营收仅1.19亿元。换言之,《深空之眼》几乎凭一己之力把勇仕拉进了3亿元俱乐部。

拐点出现在2023年。《深空之眼》国服iOS渠道2023年流水迅速回落至4300万元左右,较上年缩水超过三分之二;同年5月日服公测由悠星代理,海外增量远不足以填补国内下滑。勇仕2023年报营收2.79亿元,同比下滑19.43%,归母净利润8720万元,同比下滑29.02%,下滑主因即为“自主运营游戏国服收入出现较大幅度下滑”。

2024年颓势加速。勇仕年报显示当年营收进一步萎缩至2.50亿元,归母净利润从8720万元腰斩至3815万元。2025年,悠星退出《深空之眼》海外发行,勇仕被迫亲自接手,全年公司营收仅2.29亿元。

制作人阿尾在同步发布的公开信里把问题摊得很直:团队长期受限于资源条件,面临

更新周期冗长、内容体量不足、配音品质未达预期等老问题,前期版本把控有疏漏,预告内容多次未能落地。这几乎是腰部二游产能困境的最坦率自白。

2026停服名单拉长, 二游大盘连续两年下滑

《深空之眼》不是孤例。把2026年上半年倒下的二游名字排一排,节奏已经密到让从业者不安:《新月同行》2024年10月公测,2025年12月停更,2026年6月9日正式关服;《黑色信标》2025年4月28日公测,2026年3月已进入“停更不停服”,6月10日公告8月17日停服;《少女前线:火力控制》8月26日停服;《白荆回廊》国际服将于年内关闭充值并确定停服时间。

把这些个案叠到中国音数协游戏工委《2025年中国游戏产业报告》的数据上看,趋势就更清楚了:2025年国内二次元移动游戏市场实销收入282.81亿元,同比下降3.64%——这是该细分市场连续第二年下滑。报告给出的两个主因——一是多款头部产品流水下行;二是多数新品上市表现未达预期。

艾媒咨询CEO张毅在接受采访时判断,二次元手游市场马太效应将持续加剧,用户预算和时长向头部厂商与产品聚集,研发和发行成本高企进一步推动资源集中,渠道与版号也向大厂倾斜,中小厂商生存空间面临巨大压力。

当《原神》《星铁》《绝区零》《鸣潮》这一类产品把“数百人团队、数亿元年研发投入、稳定版本迭代、开放世界/准开放世界演出”变成二游的基准线,中等投入的产品就卡在“比上不足、比下无特色”的夹缝里——玩家口味被拉高了,腰部团队既追不上头部产能,

又没便宜到能退守休闲赛道。

潮玩跨界也折戟: “IP+现成玩法”救不了腰部困局

如果把视角再拉开一层,《深空之眼》的退场还能和另一类“跨界失利”——潮玩品牌做游戏关联。

2024年7月,泡泡玛特首款自研手游《梦想家园》上线,集合MOLLY、LABUBU、DIMOO等人气IP,走模拟经营+派对玩法。上线初期流量数据亮眼,但2026年6月12日官方即宣布8月12日永久关服,运营刚满两年。

一个值得注意的细节是,泡泡玛特选择止损后转向牵手索尼影业,为LABUBU做真人动画电影——“先造世界,再做游戏”,被业内视为形象类IP跨界的正确顺序。而勇仕的选择是“停更、退款、补完剧情、转陪伴服”,《深空之眼》计划在2026年下半年追加主线“人间世”完成大荒篇收尾,哪怕受限人手,关卡与配音无法配套完整。两种退场,一种是对跨界试错的切割,一种是给四年运营一个体面的句号。

回到二游赛道本身。2025年已有超过20款二游宣布停服或停更,2026年这波名单还在拉长。头部固化、大盘连降两年、腰部产能追不上玩家胃口——这三点叠在一起,“运营较久的中腰部二游普遍迎来停服停更”可能不是悲观推测,而是一个正在发生的过程。

《深空之眼》制作人阿尾在信的结尾写:“由衷地感谢所有一路陪伴的管理员,这是一段让我们难以忘怀的、无比珍贵的旅途。”但下一款能跑通五年以上的腰部二游,在哪里,还没人答得出来。

一周游闻

《黑旗RE》 首日销量突破200万份



新快报讯 育碧官方日前公布数据,7月9日正式发售的《刺客信条4:黑旗 记忆重置》(《黑旗RE》)上线首日全球销量便突破200万份,创下该IP重制作品极为亮眼的首发开局。Steam平台同时在线峰值高达99451人,刷新《刺客信条》系列Steam在线人数纪录。过往有碧极少在游戏发售首日公布精确销量,此前《英灵殿》仅官宣首周创系列最佳,《幻景》仅对标前作成绩,《影》只透露首周三百万玩家(含订阅用户),此番主动披露具体销量,足以说明官方对本作市场表现十分满意。

《黑旗RE》完整保留爱德华·肯维的海盗冒险主线,海战、潜入、近身搏斗等经典玩法全面现代化优化,IGN为本作打出9分高分,评价其不只是画面翻新,更是将经典佳作适配当下游玩标准。不过首发阶段也出现争议,不少玩家在Steam评价区吐槽游戏内氪金内购内容过多,成为口碑小幅扣分点。作为系列正统重制项目,超高开局销量印证了海盗题材在刺客信条IP里的强大号召力,后续长线市场表现依旧值得关注。

《超能战联》 全新角色7月16日上线



新快报讯 近日,游戏公司Neople宣布,旗下3D AOS对战动作游戏《超能战联》(Cyphers)举办了用户二次创作活动,并公开了将于7月16日上线的新角色“苍焰的奥黛特”。作为第85位新角色,“苍焰的奥黛特”原是随“肯尼斯”一行同行的普通历史学者,在招募“卢卡”的过程中,为拯救陷入危险的同伴,觉醒为能自由操控矿物的大地能力者。据悉,“苍焰的奥黛特”使用防御与支援特化型多种技能,包括在目标地点设置构造物的“水晶屏障”、可搭乘水晶移动或攻击的“石英骑行”,以及生成巨大矿石柱的终极技能“宝石方尖碑”。

与此同时,Neople还公布了《超能战联》下半年更新计划。为利用更多资源,游戏将现有32位系统转换为64位并改进渲染系统;同时将改革赛季,并新增7种细分角色分类,以帮助各角色实现更直观的玩法。此外,还将推出“休顿”和“夏洛特”的全新金色标签,以及与《地下城与勇士》联动、基于“真·弹药专家”和“真·急救兵”的时装。

