



《射雕》2.0 版本

产业
解读

“青山不改，仙剑长青。愿与诸君再续新的江湖传奇！”3月30日，大宇资讯在宣布中手游完成《仙剑奇侠传》IP 交接的公告中留下了这么一句话。但在很多玩家看来，能否再续新的江湖传奇这件事似乎有些渺茫：就在前不久，中手游耗资3亿元研发的《仙剑世界》上线后收入未达预期，导致公司股价下滑；网易投资10亿元的武侠网游《射雕》公测后玩家流失严重，2.0也未能一转眼颓势；B站自研的国风武侠游戏《代号：UE》在投入两年后项目被取消……纵观市场，立足于中国市场的仙侠、武侠网络游戏似乎一下子遇到了瓶颈，2025年了，这片“江湖”还能再战吗？

现代快报/现代+记者 邱骅悦

《仙剑世界》游戏海报

国风仙侠、武侠网游还能再战吗？

亏损、掉队、解散……国风仙侠武侠网游怎么了？

3月30日，著名游戏厂商大宇资讯发布官方公告，宣布已经与中手游完成品牌资产交接。将自3月31日起全面终止《仙剑奇侠传》系列游戏的客服支持、更新及维护服务，并将在5月31日关闭实体版激活码服务器。这表明在中国游戏市场有着非凡地位的经典仙侠IP《仙剑奇侠传》全球版权已经归属于中手游所有。

虽然品牌交接也代表了IP的延续，但是李逍遥、赵灵儿、林月如等经典人物能在新东家旗下重获新生、延续这款经典IP以往的辉煌吗？在这个问题上，不少仙剑系列的老玩家要打个问号：因为就在前不久，中手游耗资3亿元研发的仙剑IP网络游戏《仙剑世界》终于上线，但这款游戏的表现既没有满足玩家需求，也没能满足中手游的营收预期。

在2025年2月正式上线后，《仙剑世

界》很快就迎来了极为惨痛的营收失利。根据第三方数据平台统计，其首月在iOS端的收入仅为275万元，与投入相比差距明显。同时，中手游2024年财报显示，公司全年亏损达21.11亿元，同比扩大54倍。《仙剑世界》的市场表现不佳被认为是亏损加剧的重要因素之一。此外，有消息称该项目组近期进行了大幅裁员，研发团队规模缩减近80%。

《仙剑世界》的失利也为《仙剑奇侠传》IP的延续蒙上了阴影，这款经典IP将来的路要怎么走，谁也没法确定。但在网游市场上，仙剑并不是近年来第一个失利的经典国风IP。就在2024年3月，改编自金庸经典武侠IP的网络游戏《射雕》也遭遇了失利。

这款由网易耗资10亿元，开发周期长达六年的游戏在2024年3月公测后，热度仅

坚持了半个月就迅速下降，随后跌出各大排行榜。为了挽救这款游戏，网易经过一年的修改并于今年3月正式推出《射雕》2.0版本，但其市场反应依然平淡，iOS畅销榜最高排名仅为第92位，再次掉出了高营收的队伍，距离网易最初期望打造的“高日活”“头部”开放世界武侠游戏的目标相去甚远。

另一款国风题材的游戏遭遇则更为严峻：有消息称，由《古剑奇谭》系列主创郑雯领衔，B站耗时两年研发的国风游戏项目“代号：UE”已在今年3月被取消，原因是开发方向不明、进度滞后等，相关研发团队也被解散。

近年来多款国风仙侠、武侠题材游戏遭遇了滑铁卢，这些“土生土长”、立足于中国市场的题材游戏似乎一下进入了瓶颈期，为什么会没有玩家买账？这可能要从游戏的内在说起。

没有灵魂的江湖，也不会有玩家常驻

从《仙剑世界》《射雕》等游戏的玩家评论中能发现，国风仙侠与武侠网游的市场表现不佳，并非题材本身失去吸引力，而是许多作品在设计上未能满足玩家的需求。

以《仙剑世界》为例，该游戏在玩法层面尝试融合《原神》的开放世界模式和《幻兽帕鲁》的玩法元素。但玩家反馈指出，游戏在技能设计、战斗流畅性及剧情深度等方面存在缺陷，且技术问题频发，如画面卡顿和任务BUG。这些问题削弱了“仙剑”IP的品牌价值，未能吸引核心玩家群体。

《射雕》的失利则与审美定位偏差有

关。公测初期，游戏采用偏向幼态的人物建模，试图通过“宋次元”风格吸引年轻用户。然而，这一设计与金庸IP的核心受众——熟悉传统武侠的80后、90后玩家——的期待不符。玩家普遍认为，游戏缺乏江湖气息，玩法设计也显得零散。尽管2.0版本回归传统MMORPG模式，但优化程度有限，特效表现和战斗体验仍未达到玩家预期。

从行业视角看，这些游戏的共同问题是沿用传统的MMORPG框架，虽然加入开放世界或抽卡机制，也在画质上相较以往有着明显进步，但在玩法层面

却缺乏实质性与时俱进的创新。传统的MMORPG设计模式在过去曾取得成功，但在当前市场环境下，玩家对重复性内容表现出明显的疲劳感，因为同样的套路他们已经看过了太多遍。

此外，厂商在利用IP进行宣传时，往往未能深入挖掘其文化内涵，也未准确把握目标用户的需求，对玩家而言，国风、武侠、仙侠是有着独特气息的主题，如果厂商只顾着“换皮”，缺乏深挖IP内核的耐心，只会导致游戏缺乏差异化竞争力，让玩家渴望的江湖“失去灵魂”。

国风依旧有人爱，只是没人会“惯着”烂游戏

纵观市场不难发现，尽管国风仙侠与武侠网游频频受挫，但这一题材的市场潜力并未消失，玩家并未抛弃国风游戏，抛弃的只是不好玩的游戏。

网易研发的武侠类MMORPG《燕云十六声》是一个典型例证。这款武侠风游戏除了在画质和武侠世界、人物的塑造上下了大量的功夫外，还通过对单机动作游戏的玩法进行了学习和融合，虽然距离成熟的单机动作游戏仍有差距，但不可否认的是它在一众网游产品中成功做出了差异化，使玩家获得了明显区别于传统MMORPG的体验，赢得了玩家的好评。

上线两周内，双端玩家总数突破1500万，显示出高品质国风游戏的市场号召力。

单机市场上也不乏国风游戏的身影，抛开在去年全球火爆的国产3A单机游戏《黑神话：悟空》不谈，尚未发售的武侠单机游戏《影之刃零》也备受玩家期待。特别是在今年1月发布的蛇年贺岁实机演示中，其展示了“七星剑阵”等战斗设计成功破圈，不仅以冷峻的武侠风格和流畅的动作体验吸引了大量玩家关注，也让很多不玩游戏的武侠爱好者大呼过瘾。如今这部实机演示视频的播放量突破千万，表明了玩家对高品质国风游戏的

需求依然旺盛。

中国游戏产业经历了二十余年的发展，随着玩家审美水平的提升，他们对游戏的要求已从单纯的娱乐转向体验与文化的结合。游戏厂商需要做的是跟上玩家的需求，而非故步自封，停留在将IP作为噱头、将玩法简化为“缝合”的怪圈中。

正如大宇资讯在《仙剑奇侠传》停服公告中所言，“愿与诸君再续新的江湖传奇！”——这既是对玩家的承诺，也是对行业的期许。国风仙侠与武侠网游能否再战，答案在于厂商们能否交出令人满意的作品。



《仙剑世界》游戏海报



《仙剑世界》游戏海报



《射雕》2.0 版本

《影之刃零》
游戏画面