

一、 游戏概述

以下我用的设备显卡是技嘉 5090-全景光追 120 帧体验，报告写于 2026 年 6 月 23

日

游戏简要介绍

简要信息	详细说明
游戏名称	逆水寒
版本信息	PC、安卓、IOS
游戏类型	开放世界武侠 MMORPG
开发商	杭州网易雷火科技有限公司
发行商	广州网易计算机系统有限公司

游戏题材和美术风格

题材：开放世界武侠 MMORPG

《逆水寒》手游的美术风格属于写实的中国风，融合了浓郁的古典文化元素和现代美术技术。它通过精致的场景设计、逼真的人物造型和细腻的材质表现，呈现出一个充满东方韵味的武侠世界。画面在古代建筑、山水景观、服饰细节等方面都体现了传统中国文化的精髓。同时，游戏在色彩搭配上注重沉稳与典雅，体现了古典美与现代审美的结合，营造出一个既真实又充满幻想的江湖氛围。



游玩说明

游玩时间：2 年

付费模式：内购置

付费金额：3600+ (小 R 阶层)



《逆水寒》手游是一款以武侠为题材的开放世界角色扮演游戏，玩家将在其中体验丰富的江湖冒险和多样化的游戏玩法。以下是我个人游戏的基本游玩说明：

我玩的时候分为三个阶段：

萌新阶段：

了解各个游戏玩法、付费机制、养成系统

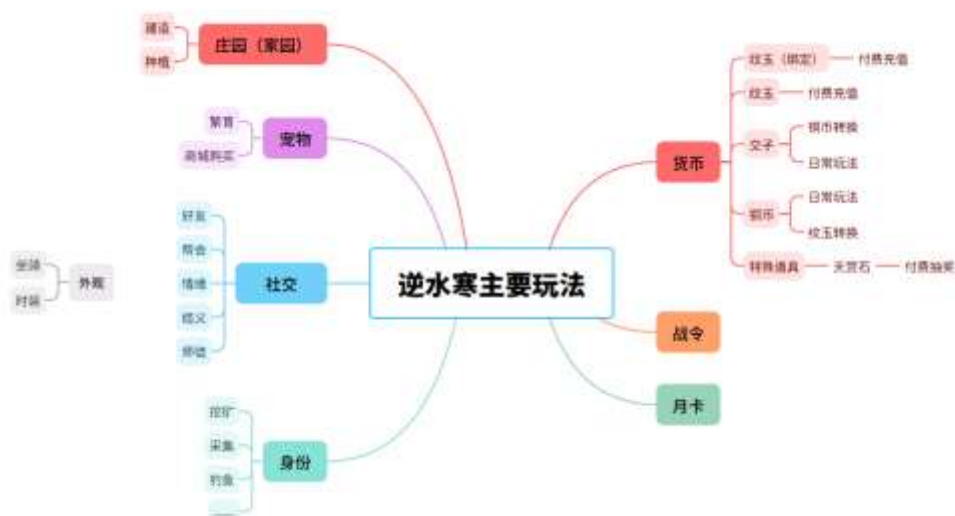
渐入佳境：

完成所有主线、支线任务，开始发展数值养成

老鸟阶段：

已了解游戏的大部分机制，也愿意去付费购买一些时装、抽奖，然后去肝资源，到了这个阶段已经了解养成资源获取方式，并且完成了数值养成闭环。同时发展社交属性例如帮派、师徒

主要玩法框架



特色核心亮点：

开放世界武侠游戏，在这里满足我的武侠梦，26号版本大更新游戏减负、货币统一，游玩更加轻松。

二、 游戏市场表现

数据来源说明

从各方平台和机构获取的游戏相关数据

- 一. 玩家常去论坛/社区：哔哩哔哩、taptap、appstore、贴吧、小黑盒等等；
- 二. 三方数据平台：七麦苹果国区

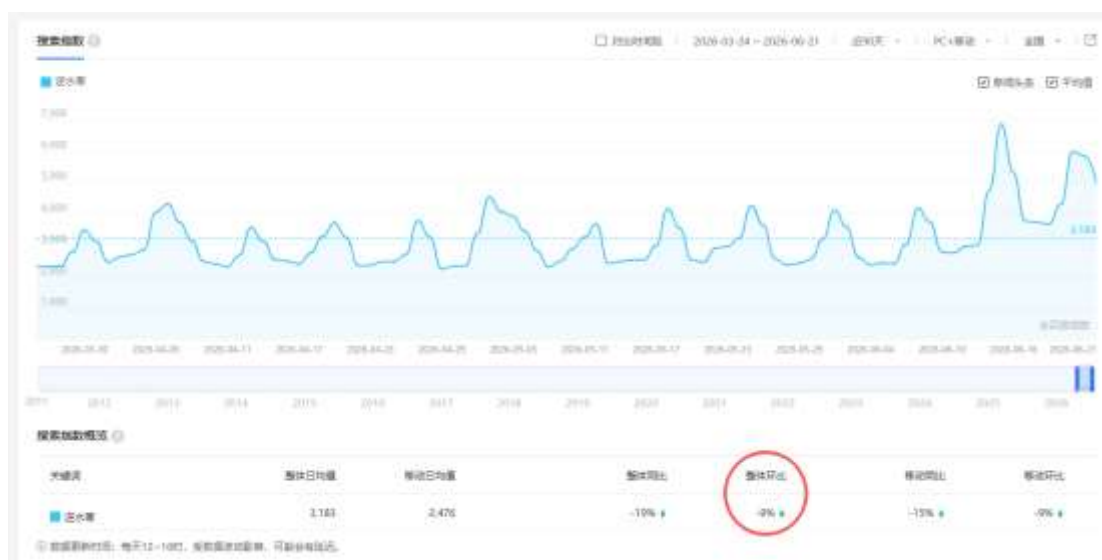


图表 1 逆水寒近三个月下载量

根据第三方平台七麦现实逆水寒近三个月來下载量走势较为平稳，但是在 3.26 日出现了较大的下跌趋势，但是我搜寻全网尚未发掘到下跌因素



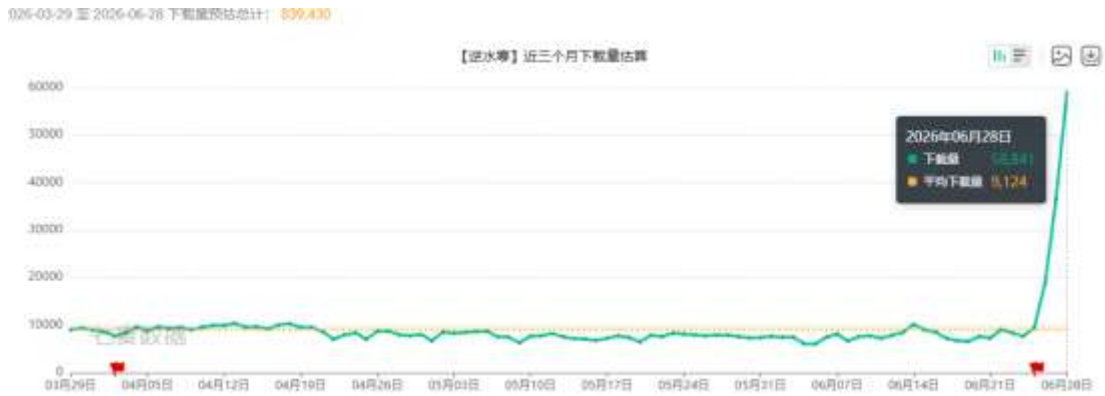
图表 2 近三个月收入



图表 3 关键词搜索指数

可以看到逆水寒在目前各方面数据都呈现下降趋势，不过目测 6 月 26 日新世界版本更新又有一波大的回弹。

后续....



6.26 日新世界版本更新在三个月下载量迎来巅峰

三、 核心玩法闭环说明

家园玩法

目标：温馨家园作为 MMORPG 网游是不可或缺提升用户粘性之一的玩法，使玩家具备归属感为目标。

主要玩法：种植、建造

家园玩法唯一需要氪金的地方在于建造模板，可以购买其他玩家建造好的模板一键套用

成长：建造好的房子除了装饰外，还能提升庄园等级，开放更多种植权限，再拿去卖掉形成闭环

主要货币玩法

交子

行动：通过日常、活动获取

用途：装备强化

铜币

行动：通过日常、活动和纹玉 1.1 兑换获取

用途：购买强化道具、抽奖道具、游戏社交道具

特殊道具：天赏石

行动：凿子抽奖获得或者市场铜币直接购买

用途：兑换外观、坐骑

纹玉

行动：直接通过付费充值获得

用途：能购买游戏几乎所有道具

外观玩法

行动：通过天赏石兑换亦或者商城纹玉直购

用途：外观

四、 主要付费分析

1. 战令
2. 月卡
3. 纹玉充值共有七档 最低 1 元 最高 648 元，遇到大版本更新将会充值限定纹玉返

利



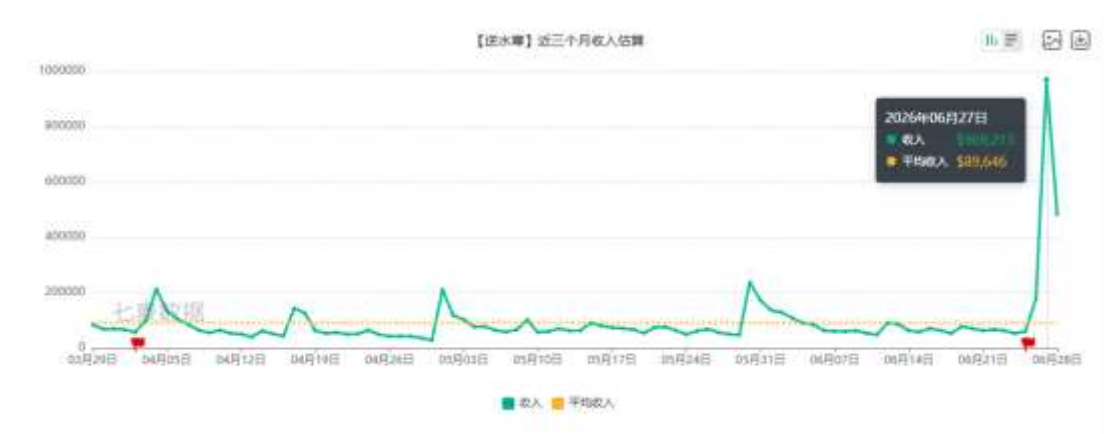
五、 用户画像

数据来源：百度指数



透过公开数据可以大致看到逆水寒的主要受众年龄在于 20-29 岁之间

六、 版本分析



图表 4.2.26 日预估收入

根据七麦数据六月二十七日也就是新世界版本发布的次日苹果国区流水收入是近三个月来的最高峰，此次版本除了画质提升之外也送了很多的道具，推出很多新的时装。

而且首冲返利也重置了

七、 舆论事件

背景：2023 年逆水寒弄了个联动投票，结果王者荣耀是第一，直接微博艾特王者荣耀求联动，结果王者荣耀官方根本没理会

三年后 26 年 6 月 24 日逆水寒发了一篇微博，又艾特王者荣耀官方企图和王者荣耀联动，其后雇了一辆宣传花车开到腾讯楼下，此举引发逆水寒游戏圈讨论，认为此举“丢人”甚至一度冲上微博热搜，不过这次王者荣耀给了回复：



这一波操作下来引来一波热度

八、 游戏整体评价

游戏 mmorpg 开放世界第一个推出赛季制的游戏，核心不肝不氪，主要玩下来偏社交，也有不少人隔壁燕云十六声做对比，我两款玩下来，如果希望是沉浸体验剧情我推荐燕云；如果主要希望体验社交我推荐逆水寒。两款游戏在时装外观上也不用特别付费官方会不定期有活动例如 5 块钱绑苗等等，可以慢慢积攒