

21世纪经济报道 实习生阳飘飘，记者 蔡姝越 上海报道

腾讯在二次元游戏品类的投资上，又有新动作。

企查查APP显示，近日，广州库洛科技有限公司发生一起工商变更，股东新增广西腾讯创业投资有限公司，同时公司注册资本由约138.92万人民币增至约151.55万人民币，增幅约9.1%。

据悉，库洛科技成立于2017年3月，是一家专注于二次元游戏研发及原创IP孵化的互联网企业。目前，法定代表人刘胜所在的天津自牧科技合伙企业以41.78%的持股比例成为第一大股东，英雄游戏持股更新37.07%成为最大外部股东，腾讯持股14.33%位居第三。

值得一提的是，在获得腾讯投资的消息释出后，库洛在3月20日便发布了旗下二次元开放世界手游《鸣潮》的新一轮测试预告，已于3月21日开启了二测资格招募。

作为被投资方的库洛科技，何以吸引来自腾讯的关注？而此次投资并非腾讯首次聚焦于二次元游戏赛道，其对该领域的投资动向有何更为深远的布局？

《鸣潮》或有二次元“黑马”相

回顾库洛科技以往研发的游戏，可发现其旗下产品结构颇为简单，且品类专注于二次元游戏。

2016年，库洛科技首款自研二次元游戏《战场双马尾》于东京电玩展TGS首次亮相。游戏正式发布后，在国内、港澳台以及日韩市场都取得了较好的成绩。

据游戏发行方晨之科披露的部分数据显示，2016年6月至2017年5月间，该款游戏流水达到了1.87亿元。但此后事态急转直下，2018年8月，《战场双马尾》官方宣布将在同年12月31日关停服务器。

不过，在《战场双马尾》停服近一年后，由库洛科技研发，库洛科技、英雄互娱共同发行的续作《战双帕弥什》正式上线。上线近一年内，国服iOS端合计台服收入便达3.03亿元，成为了国内核心二次元游戏产品之一。

目前，库洛除了运营《战双帕弥什》外的业务重点，便是二次元开放世界游戏《鸣潮》的研发。而正在进行二测的《鸣潮》，也被外界视为腾讯投资库洛的直接动机。

“《鸣潮》正式上线后，可能会是继《原神》之后下一款二次元手游黑马。

” Jeff（化名）是一名上海某新兴游戏厂商的内部人士，对于《鸣潮》的运营前景，他持看好态度。

关注度和预约数均体现了业内对该款游戏的关注度。2022年5月，库洛在B站发布了《鸣潮》的首个PV视频，收获了超250万次播放量。在B站和TapTap的游戏信息界面，分别有117.6万和193.3万玩家对该款游戏进行了预约。

游戏产业资深评论人张书乐也向21世纪经济报道记者指出，库洛科技属于和米哈游、莉莉丝等相似的游戏中生代，和移动游戏相伴而生，较少PC游戏烙印，同时其团队年龄更容易理解Z世代的需求，其开发的二次元游戏更偏重于垂直细分和深度重度，有破圈的可能。

但做开放世界手游并非易事。 ”

保证一款游戏成功开发的前提是，公司的流水和利润能够长期支持开发。单靠《战双帕弥什》输血的库洛，若希望真正向市场和玩家交付《鸣潮》，恐怕还有很长一段路要走。” Jeff向21记者指出。

关于开发难点，库洛游戏总裁兼《鸣潮》制作人李松伦也曾公开提到，尽管在立项之初，项目组已经做了充足的心理准备，但现在回过头看开发的14个月，他认为团队对于困难的预估还是太过乐观了，“实际上遇到的困难比我们当初所设想的要多得多得多。” 其中，游戏工业化流程的难以推进、人才招聘瓶颈、开发周期过长等，都是库洛在实际研发过程中遇到的问题。

## 腾讯仍在寻求二次元爆款

巧合的是，腾讯对于二次元游戏这一品类的布局，亦可以追溯至2016年。

2016年5月，由万代南梦宫授权、腾讯IEG事业部下魔方工作室群开发的《火影忍者》手游正式公测，该款游戏的面世，可称得上是腾讯对于二次元游戏品类的首次涉足。该游戏运营周期已将近7年，整体表现仍较为稳定。七麦数据显示，近一个月来《火影忍者》手游每日均保持国内iOS畅销榜前30名，月流水约为5470万元人民币。除《火影忍者》外，魔方工作室群还相继研发了《王牌战士》《妖精的尾巴：魔导少年》等二次元手游。

而相较于自研，腾讯目前对于二次元游戏的布局重心显然偏向于投资相关游戏厂商。21世纪经济报道记者梳理后发现，在库洛科技之前，腾讯在2017至2022年间投资了如永航科技、散爆网络、深蓝互动、隆匠网络、Shift Up等多家游戏研发厂商。