

端游市场复苏， 能弥补手游现金流空洞吗？

手游和端游，谁更有前途？这是一个争论不休的话题。有人说手游是未来的趋势，有人说端游是永恒的经典。

手游和端游各有各的特点和优势，并不是非此即彼的关系，但历史也是一个循环，也许玩家在玩够了简化各种东西的手游，并且对游戏提出更高要求后，端游能起死回生也说不定。

多家游戏企业的财报也印证了这点——它们的端游产品流水确实都出现了提升。但要依靠端游来弥补手游的现金流空洞，则有些任重道远。

■新快报记者 陈学东



手游市场收入规模持续萎缩

近十年来，游戏行业的发展主要依赖手游的爆发，但是随着移动互联网人口红利见顶，手游也逐渐走下坡路。中银证券数据显示，自2022年3月开始，国内手游市场收入规模持续萎缩。

依托手机硬件性能和3D引擎软件的发展，在移动端的高速发展期，端游大规模迁移至手游，如今顶级手游也大部分源于端游IP。背靠全球影响力巨大的端游《英雄联盟》，腾讯游戏成功孕育出现象级国民手游《王者荣耀》，在近6年时间内累计收入破百亿美元。

“梦幻西游”作为网易旗下最知名的优质IP，拥有3.1亿累计注册用户，其手游《梦幻西游》延续端游经典玩法，自2015年3月登陆iOS平台后，三天内便成功斩获iOS畅销榜榜首，并持续霸榜百日，成为“端转手”教科书式案例。

而在最新财报中，作为腾讯游戏“现金牛”的《王者荣耀》及《和平精英》的收入在2022年出现下滑。纵使《英雄联盟手游》及《金铲铲之战》收入尚可，但两款游戏的上线时间都是2021年下半年，用户基本盘已稳固。

2022年，腾讯上线的两款手游《重

返帝国》及《暗区突围》表现相对突出，但上线于2022年7月的《暗区突围》仅排在App Store游戏畅销榜50名左右，上线于2022年3月的《重返帝国》目前已掉落至畅销榜的百名左右。

游戏行业本质是数字内容行业，生产和用户获取的边际成本低，在游戏这个市场信息流量很大的行业，一款头部产品寡头效应显著。新兴产品上线之初都是较为小众的，通过核心玩法切入大众需求得以走向主流，在这个上升期只有保住市场份额才能突出重围。

端游市场连续两年实现增长

与之相对，2022年国内客户端游戏市场实际销售收入为613.73亿元，同比增长4.38%，连续两年实现增长。曾经相比手游的“牛夫人”，端游又要变成“小甜甜”了吗？

从产品角度来看，多家游戏企业的端游产品流水确实都出现了提升。腾讯财报披露其2022年端游收入同比增长4%。网易财报披露《梦幻西游》电脑版和《永劫无间》等产品所带来的端游收入贡献增加。盛趣游戏旗下的《FF14》《冒险岛》《彩虹岛》《热血传奇》系列等多款经典产品在2023年春节期间流水同比增长。

其实，从现行活跃度仍居前的几款手

游以及海外爆火的《使命召唤》和《APEX》手游看，当前腾讯的游戏基本盘仍重度依赖端游IP的衍生开发。这也证明，端游IP游戏生命周期的延展力极强。

2023年第一季度，腾讯和网易有超过10款手游停运关服，其中以代理发行产品居多。而像《节奏大师》《秘境对决》这些有些年头的老游却重新公测，可见国内大厂对于端游IP挖掘和类型试错的依赖越发明显。

随着《守望先锋2》发售即退出中国市场，这给市场留下一个很可观的空位。网易重启《无尽战区》接纳暴雪玩家，心动的《火力苏打》和碧海网络的《激战亚拉特》也有不错的口碑。但拳

头公司研发的《无畏契约》，怎么看都比竞争对手更强壮。

Newzoo数据显示，2022年《无畏契约》美国流水总额超过3亿美元，相关赛事已远超同类型游戏，在Twitch平台上直播热度已是射击游戏之首。

作为拳头游戏的新门面，《无畏契约》是当下身处海外射击游戏赛道的第一梯队。电竞热度持续攀升，随着国服上线，腾讯在电竞全球赛事体系的构建上或许也会迎来一个新台阶。

不过随着同期Valve《CS2》和网易《超凡先锋》的上线，全球射击游戏市场将迎来新变数，究竟是新王登基还是旧王加冕，留待玩家去考验。

靠端游弥补现金流空洞任重道远

对于端游市场的复苏，有业内人士告诉记者：“现阶段由于手游市场趋于饱和，竞争过于激烈，许多中小型的开发团队几乎失去了竞争资格。但在逐渐复苏的端游市场上，反而看到了生存的机会。”

“端游其实现在也不差，传统的MMO端游基本盘还在。虽然几年没有突破增长，但也维持在600亿的规模上。”上述业内人士进

一步指出，虽然从整个市场来看，手游的盘子最大，但是正因为这样，这里竞争最激烈，各种资本的火并，大厂资源的火拼，赢家固然风光无限，但输家都是默默地消失。”

不过，手游市场萎缩给游戏行业留下的巨大现金流空洞，真的能靠端游弥补回来吗？从日渐下滑的PC和笔记本出货量来看，这个任务任重道远。

从更广的游戏行业看，此前游戏行业的每一次爆发式增长，都需要新技术/新产品的出现来刺激。从街机到家

用主机，再到信息技术时代的电脑，移动时代的手机，iPhone开创出智能机时代的各式智能手机，直至最近的VR/AR新游戏，无一例外。

近年的游戏行业下行，与其说受到了经济疲软的影响，不如说主要是由于游戏创新的停滞。自VR/AR以来，已经有数年没有出现新的游戏技术创新。当前，游戏行业正处于没有新技术，也没有新模式带来爆发式增长的缓慢增长期。这个周期持续的时间，暂时无法预测。

一周游闻



世嘉7.762亿美元收购《愤怒的小鸟》开发商Rovio

新快报讯 4月17日，日本电子游戏巨头世嘉宣布以7.762亿美元收购热门手机游戏《愤怒的小鸟》开发商Rovio Entertainment，具体以每股9.25欧元和每股期权1.48欧元收购Rovio所有已发行股票和期权，这一金额和预计相差不多。此前业界预估这一交易将达到10亿美元。

据悉，这笔交易被认为是一次“友好收购”，因为Rovio的董事会已经同意并支持Sega的收购要约。世嘉计划通过子公司Sega Europe来收购这家芬兰开发商，并表示将通过Rovio提升他们的移动游戏开发能力，将世嘉现有和新开发的游戏推向拥有巨大潜力的全球移动游戏市场。同时，世嘉还将积极支持Rovio超越移动游戏领域这一目标。并最终实现其消费者业务的全球扩张。世嘉官方表示，预计这笔交易将在今年9月之前完成。



摩托竞速游戏《极速骑行5》将于8月25日发售

新快报讯 开发商Milestone公布了其摩托竞速模拟游戏系列的最新作品《极速骑行5》，目前游戏已经上架Steam平台，将于8月25日正式发售。

在这款终极摩托车游戏中，玩家可以找到自己最喜欢的摩托车，并不断发现新的惊喜。玩家可以在超过35条赛道上比赛，收集来自世界知名车厂的多达200辆摩托车，每个设计元素都旨在让玩家获得真正的摩托车驾驶体验。

赢得比赛的要素不仅仅是速度，在耐力赛模式中，坚韧和策略也同样重要。时间不再是问题，玩家可以随心所欲，随时保存、退出，然后稍后再继续。一定要关注燃料存量和进站时机——稍不注意，它们就会成为令玩家头疼的噩梦。

不确定要走哪条行车线，或是不知道什么时候该踩刹车？玩家可以使用新的行车辅助，在最需要的时候获取定制化的支援。学习如何更好地控制摩托车，掌握各种诀窍，充分发掘自身潜力，成为最好的摩托车手。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会

