



占全国小游戏营收近三分之二

广东小游戏发展驶入增长快车道

在2023年“异军突起”的小程序游戏(以下简称“小游戏”)在去年持续高速发展,2024年广东小游戏营收规模达262.92亿元,同比增长119.1%,占全国小游戏营收的66%,增幅大于全国整体趋势,占全国小程序游戏营收比重也有所增加。在1月6日举行的2024广东游戏产业年会上,广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆发布的《2024年广东游戏产业发展报告》中公布了如上数据。

而从总体规模看,2024年广东游戏(包括客户端游戏、移动游戏、网页游戏和其他游戏)营收规模达到2604.31亿元,同比增长6.26%,占全国比例为79.94%,对比2023年80.9%的全国占比有所下滑,主要原因是广东游戏在2024年新品上线数量较其他地区少,此外上海、北京等地的游戏公司不断推出有竞争力的产品,这直接分流了广东游戏公司的用户和营收。

■新快报记者 陈学东

小游戏营收同比增长119.1% 占全国小游戏营收66%

2024年广东小游戏营收规模达262.92亿元,同比增长119.1%,占全国小游戏营收的66%。小游戏是近几年国内游戏行业最重要的增长点之一,而广东小游戏营收更是进入增长快车道,增幅大于全国整体趋势,占全国小程序游戏营收比重也有所增加。

在产品玩法品类上,广东小程序游戏产品以休闲类为主,占比高达85.19%。在用户构成上,微信平台小程序玩家年龄分布与传统游戏相比也呈现出了自己的独特态势:尽管在40岁以上年龄段的占比相同,但在18-29岁的年龄段上,小程序游戏玩家占比为53%,比传统游戏的60%略低,而在30-39岁的年龄段上,小程序游戏玩家占比为37%,反超传统游戏的30%。

而在引力引擎发布的《2024年中国小游戏百强企业榜》中,广东企业以48家的上榜数量占据了榜单的半壁江山,占比高达48%。其中,广州上榜企业28家,数量位居全国第一位,深圳则以20家上榜企业位居全国第二位,第三至第五位则依次是北京、上海以及成都,另外有29家企业分布在二三线城市。

在小程序游戏畅销榜TOP30榜单上,共计有7款广州企业、5款深圳企业旗下产品入榜。在微信平台小程序游戏开发者重点地区分布上,广东

在海外上线,获得了市场成功。广东热门小游戏TOP10出海营收规模占移动游戏9.4%。

在最“吸金”的小游戏赛道上,广州表现尤为突出,在《2024年中国小游戏百强企业榜》上,广州上榜企业28家,数量位居全国第一。头部企业三七互娱的《寻道大千》、4399的《小小英雄》等游戏全球畅销。

“小游戏赛道的开发周期短,投入也少,所以许多中小游戏团队选择开辟这条赛道。”鲁晓昆表示。“广州游戏圈团结紧密、交流密切的优势非常适配这样的‘小步快跑、快速应变’的模式。”DataEye研究院负责人刘尊认为,广州游戏公司长期以来就对此类游戏十分擅长。

出海营收增长9.9%达423.6亿元 连续两年保持增长

2024年,广东游戏出海营收规模达到423.6亿元人民币,同比增长9.9%,实现了近几年的快速增长。在传统移动游戏出海基本盘保有下,2024年,广东游戏也在小游戏出海上取得重大突破,实现同比高增长。得益于腾讯、网易等龙头企业,开发面向全球发布的高质量移动游戏,如在大型的竞技游戏、大型社交游戏上取得长足的优势。

移动游戏依然是游戏行业收入最重要组成部分,这也体现在出海分布上。2024年广东移动游戏出海收入占整体游戏出海收入的99.16%,国产买断制端游出海收入占0.54%。其中,广州移动游戏出海收入占广州整体游戏出海规模的99.06%,深圳移动游戏出

海收入占深圳整体游戏出海规模的99.17%。

在出海重点地区上,2024年广东游戏企业在日韩市场持续“攻城略地”,其中在日本市场的营收占比达31.04%,韩国市场占比达11.96%。丰富的数值驱动的RPG游戏数量也成为广东游戏“走出去”的代表,在日韩市场掀起波澜,为广东游戏出海收入的蓬勃发展注入不小的力量。而根据《2024广东游戏产业发展调研问卷》显示,参与问卷的企业在游戏出海将计划布局的区域上,选择布局东南亚(59.21%)、日韩(53.95%)市场的企业占比均超五成。

从出海营收规模划分,广东出海营收在10亿元以上的第一梯队企业有腾讯、网易、三七互娱、4399、易幻网络、库洛游戏、灵犀互娱以及冰川网络。出海营收在1亿元以上的第二梯队也有将近20家企业,反而是收入在5000万-1亿元区间的第三梯队企业仅有三家,游戏出海业务第三梯队后备力量仍需加强。

“在出海成绩单的背后,不能忽视创造出海收入的广东主力军队伍多集中在头部企业和老牌厂商,多年来鲜见能从中跑出新面孔。”鲁晓昆指出,由此看来,我们除了要在头部企业的发展上给予支持外,也要加大对不同的游戏企业培育的重视。

此外,《黑神话:悟空》在主机端取得的卓越表现说明国产3A主机游戏市场潜力巨大,特别是移动端、客户端市场已经全面进入存量时代后,其他(含主机)游戏会是未来游戏收入的重要增长点,需要行业持续关注、重视。

**育碧市值4年缩水85%
《刺客信条:影》
再失败公司面临破产**



新快报讯 作为一家老牌游戏公司,育碧2024年发售的新作都饱受争议,包括上线不满一年就宣布停服的《不羁联盟》,以及发售仅三个月就打6折的《星球大战:亡命之徒》等。此前有报道称,育碧现在背负了巨额债务,可能会在2025年面临破产。

在过去4年中,育碧的市值逐年急剧下降,从2021年1月的121.7亿美元暴跌至2025年1月的17.8亿美元。这意味着,育碧的市值四年内缩水了约85%。这令人震惊的现状,凸显了育碧公司运营和战略中根深蒂固的问题。

育碧接下来的作品是曾因“黑人武士”主角而备受争议的《刺客信条:影》,预计于2月14日推出。考虑到2月份会有《怪物猎人:荒野》《文明7》《宣誓》等大作发布,《刺客信条:影》的首发销量可能会不如人意。有分析指出,如果《刺客信条:影》失败,那么育碧在2025年将无法获得更多贷款来维持运营,可能会面临私有化或是直接解散的结局。

网石公开 《RAVEN2》更新计划 围绕新地区“阿尔泰亚”展开



新快报讯 近日,游戏公司网石公开了由Netmarble Monster开发的《RAVEN2》2025年上半年更新计划。此次通过《RAVEN2》官方论坛公开的更新计划,围绕新地区“阿尔泰亚”展开,包含了深渊扩展、世界内容“次元裂缝”、世界交易所、新职业“死神使者”、争夺战等内容。

首先,新地区“阿尔泰亚”位于大陆南部,海上贸易繁忙的地区。玩家将在阿尔泰亚中揭开艾利安教团的阴谋,并解决公国的王位继承问题。此外,深渊地下城将更新至第3层,玩家将迎战如“末日召唤·地狱”等顶级野外BOSS。世界内容“次元裂缝”则让玩家与战力相似的其他用户一起体验战斗。进入“次元裂缝”时,所有玩家都会更换为相同的服装,彼此的角色名等信息被隐藏,在这种情况下,玩家们将聚集一起进行狩猎与竞争。同时,除了原有的服务器交易所,新增的“世界交易所”将提供更便捷的物品交易方式,帮助稳定物品价格并提高交易便利性。

同时宣布新增召唤师职业“死神使者”,其特点是召唤邪恶灵魂给予敌人强力伤害,并且能够将所受伤害转化为恢复,为自己和队友提供帮助。此外,游戏还将推出“争夺战”内容,让各个世界的最强者竞争,赢取荣誉、旗帜和奖励等。



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们·一起玩