

1.3万款新游挤爆Steam平台 超5000款收入不足100美元

2025年前三季度,全球最大PC游戏分发平台Steam已迎来1.3万款新游戏上架,数量稳居历史第二。然而,繁荣背后暗藏残酷现实:据游戏数据统计平台Gamalytic及开发者披露,超40%(约5200款)新游收入不足100美元,连平台100美元上架费都无法收回;超半数新游收入低于1000美元,30.5%的游戏销量不足100份。与之形成鲜明对比的是,头部5% 的游戏收入超30万美元,8%的游戏收入突破10万美元,极端的“贫富差距”不仅让独立开发者陷入生存困境,也为整个游戏产业健康发展敲响警钟。

■新快报记者 陈学东

门槛降低遇市场饱和,新游陷入“注意力争夺战”

“现在只要会用AI工具,一个人几个月就能做出一款看似完整的游戏。”《Soulash》系列开发者Artur Smiarowski的感慨,道出了当前游戏行业的重要变化——AI技术普及大幅降低了游戏开发门槛。

过去,一款游戏的开发需要专业编程、美术、音乐团队协作,耗时数年才能完成。如今,借助AI生成工具,独立开发者无需深厚专业功底,就能快速制作出具备基础玩法和画面的游戏。这一方面激发了开发热情,却也让Steam市场陷入“供给爆炸”:2025年每月有上千款新游涌入平台,玩家注意力成为最稀缺资源。

“没有营销预算,也没品牌知名度,我们的游戏上线后就像掉进了大海,连个水花也没有。”一位独立开发者坦言。当海量新游同时竞争,缺乏曝光的独立游戏极易被淹没在信息洪流中。

与此同时,玩家消费习惯的转变进一步加剧了竞争。随着游戏选择增多,玩家试错成本提高,更倾向于选择口碑好、媒体高分或朋友推荐的作品,对未知新游的尝试意愿大幅降低。此外,玩家游戏时间碎片化,也让短平快、能快速带来愉悦感的游戏更受欢迎,如《Ball X Pit》《Megabonk》等短对局肉鸽游戏,上线两周销量就突破100万份,而需要长期投入的硬核游戏则更难吸引玩家。

“三高”对“三低”:游戏类型成收入分水岭

深入分析Steam新游收入数据,能清晰看到不同类型游戏的“生存差距”——高收入游戏多具备“高定价、高时长、高沉浸”特征,而低收入游戏则陷入“低定价、低时长、低回报”的恶性循环。

Gamalytic数据显示,2025年收入突破1万美元的游戏中,探索类(347款)、情感内容类(334款)和视觉小说类(315款)占据收入版图绝大部分;而收入低于1万美元的游戏里,探索类(1656款)、街机类(1425款)和动作冒险类(1227 款)数量遥遥领先,构成市场“基底”。

具体来看,高收入游戏凭借深度内容和精良制作,成功抓住核心玩家需求。以动作冒险类为例,其平均价格达24.2美元,平均游玩时长7.9小时,平均收入高达310万美元。这些游戏往往在玩法或叙事上有创新,如《双人成行》续作《双影奇境》,将动作与解谜完美融合,上线后迅速成为爆款;《寂静岭f》则在恐怖叙事上突破,吸引大量玩家关注。

视觉小说类游戏虽平均收入低于动作冒险类,却凭借对细分市场的精准把握站稳脚跟。这类游戏不追求大众市场,而是聚焦特定爱好者群体,通过稳定的叙事体验和独特美术风格建立付费基础。如今年国产游戏《纸房子》,以剪纸艺术风格和情感叙事打动玩家;《女王的游戏:盛世天下》精准定位古风宫廷题材爱好者,虽市场天花板明显,但能稳定吸引目标用户。

与之相反,低收入游戏面临同质化竞争和回报低迷的双重压力。收入低于1万美元的探索类游戏,平均价格仅6.4美元,平均游玩时长2.1小时,平均收入不足1000美元。街机类、平台跳跃类等传统类型游戏,因开发简单、模式成熟,成为许多新手开发者的首选,但过多相似作品同时涌入市场,导致开发者不得不陷入价格战,最终难以盈利。

数据存误差仍需警惕,独立开发者需寻“差异化破局”

需要注意的是,当前披露Steam新游收入数据并非来自Valve官方,而是Gamalytic基于玩家评论数、排行榜等公开信息的算法推演。该机构表示,整体层面(如总收入、分类统计)准确率可达99%。但小型游戏、免费游戏及捆绑销售游戏的估算偏差较大,且未计入众筹、DLC等外部收入。

不过,并非所有低收益游戏都意味着“失败”。部分免费游戏或个人项目本无盈利目标,仅是开发者出于兴趣分享的成果;也有新手开发者将Steam视为“训练场”,通过发布游戏积累经验、获取玩家反馈。

“Steam的开放性让我们有机会接触全球玩家,这本身就是宝贵的价值。”一位独立开发者说。2025年Steam总收入预计达47亿美元,尽管独立游戏盈利空间较 2024年紧缩,但平台仍为不同规模、不同目标的创作者提供了舞台。

对于想在Steam突围的开发者,行业给出的建议是“沉下心做差异化”。从《动物迷城》凭借独特玩法吸引玩家,到《Megabonk》在极简规则中挖掘深度乐趣,这些成功案例证明,盲目追随热门类型或堆砌技术难成气候,只有在细分领域做到极致,打造无法被算法和海量信息稀释的独特价值,才能在激烈竞争中站稳脚跟。

有业内人士表示,未来的Steam市场,注定不属于“数量最多”的游戏,而是属于“最懂玩家”“最有风格”的游戏。如何在1.3万款新游中找到自己的位置,将是每一位独立开发者需要面对的课题。

周游闻

《Arc Raiders》10月30日全球发售



新快报讯 随着上市宣传片的发布,《Arc Raiders》的正式上线已进入最后倒计时。由前DICE成员创立的Embark Studios精心打造的“搜打撤”题材第三人称射击游戏《Arc Raiders》,日前发布了上市宣传片。游戏将于10月30日全球同步发售,登陆PC及主流主机平台。

本作自公布以来,凭借其紧张刺激的生存玩法与高自由度的战术合作系统,已吸引超过百万玩家参与前期测试。此次发布的上市宣传片,全面展示了游戏的核心体验:玩家将化身“Raiders”小队成员,在末世废土中深入危险区域,搜寻关键物资、与冷酷无情的机械敌人“ARC”展开激烈交火,并在时限内成功撤离,完整还原“搜得到、打得过、撤得出”的经典循环。

《Arc Raiders》还支持多人联机合作,强调团队配合与战术规划。无论是装备搭配、路线选择,还是应对突发敌情,每一步决策都将影响任务成败。

《战地6》大逃杀模式“禁区冲突”上线



新快报讯 10月28日,游戏开发商DICE与EA正式宣布,《战地6》的独立大逃杀模式“禁区冲突”于北京时间当日23:00免费上线。“禁区冲突”采用一张专为大逃杀设计的全新独立地图,环境融合了城市废墟、工业区与开阔荒野,为大规模战斗与战术机动提供丰富空间。每局比赛将有25支四人小队(共100名玩家)空投进入战场,争夺资源、载具与制高点,最终决出唯一幸存的小队。

“禁区冲突”最引人注目的创新在于其安全区收缩机制。与《绝地求生》《使命召唤:战区》等传统大逃杀不同,本模式的“危险边界”一旦开始推进,任何接触边界区域的玩家将立即被淘汰,无法反复进出或在圈外游走。

这一“即时死亡”(Instant Death)设计极大提升了终局阶段的紧张感与对抗强度,迫使玩家必须提前规划转移路线,杜绝“圈外狙击手”或“毒外苟分”等保守策略,确保最终决战始终在高压、高烈度的正面交火中展开。