



## 一周游闻

2月全球手游收入榜出炉  
《Last War: Survival Game》登顶

**新快报讯** 根据移动应用数据平台 Sensor Tower 最新发布的 2026 年 2 月全球手游市场报告,全球玩家在 App Store 与 Google Play 上的手游支出达 65.5 亿美元,虽环比微降 8%,但节日效应显著激活了多款头部产品的商业潜力。其中, FunFly 的末日策略手游《Last War: Survival Game》凭借精准的情人节限时活动强势登顶全球收入榜首,成为 2 月最大赢家。《Last War: Survival Game》于 2 月 9 日上线的情人节主题活动,引入“礼赠奖励机制”与限时玩法,有效激励玩家重复参与和增量消费,推动其收入跃居全球第一。

紧随其后,腾讯旗下国民级 MOBA 手游《王者荣耀》稳居第二;益智三消常青树《Royal Match》位列第三;同为休闲 SLG 代表作的《无尽冬日》排名第四;而腾讯战术竞技王牌《和平精英》则凭借农历新年与法拉利品牌的深度联动,实现排名上升 5 位,成功跻身全球收入榜前五,并一举登顶 2 月全球手游收入增长榜。除头部产品外,《Pokémon GO》《鸣潮》《三角洲行动》等多款游戏亦通过节日内容实现显著增长。

## 投资踩雷连亏三年 百奥折戟模拟经营赛道

日前,港股上市公司百奥家庭互动(以下简称“百奥”)发布 2025 年度盈利警告,预计全年归母净亏损在 7200 万-7950 万元之间。这一数字较 2024 年的 2800 万元亏损大幅扩大,意味着公司将连续第三年陷入亏损泥潭。

这次预亏的核心导火索,被百奥明确指向了一笔失败的对外投资。公告称,集团此前投资的一家游戏公司于 2025 年推出其核心产品,但因产品表现远未达到预期,导致该公司收入迅速下滑并最终陷入经营困境乃至停止运营。为此,百奥不得不对该笔投资及相关预付款项进行一次性全面减值处理,合计确认约 4500 万元的损失。

虽然公告未点名具体标的,但结合公开市场信息与行业报道,这起“暴雷”事件的受害者直指上海趣糖网络科技有限公司及其耗时数年打磨的产品《米姆米姆哈》。这款曾被寄予厚望的产品,商业化成绩却十分惨淡,上线后最高仅到达 iOS 游戏畅销榜第 93 名,随后便一路下滑。

■新快报记者 陈学东

### “明星光环”下的陨落： 一场百日告终的创业梦

趣糖网络的诞生曾自带光环。公司由前《摩尔庄园》制作人于 2022 年底创办,这支团队堪称国内模拟经营赛道的“梦之队”。彼时,团队怀揣着为当年那批玩着《摩尔庄园》长大的“大朋友”们做一款治愈系生活模拟游戏的愿景,启动了项目《米姆米姆哈》。

这款产品定位清晰——类《集合啦!动物森友会》的童话风格,融合了当时大热的“帕鲁-like”捉宠元素,主打情感陪伴与轻松社交。在长达三年的研发周期中,它一度被视为模拟经营赛道的“种子选手”。2022 年及 2023 年,看好其团队背景与产品潜力的百奥家庭互动,通过旗下主体两次投资趣糖,最终持股约 30%,成为仅次于团队的重要股东。

2025 年 7 月,《米姆米姆哈》带着千万级的预约量高调上线,首日便登顶 iOS 免费榜,一时风头无两。然而,这场美梦醒来得异常迅速。游戏上线后,玩家很快反馈了福利匮乏、氪金压力大、核心角色“米姆”捕捉爆率不合理以及大量 BUG 修复缓慢等问题。在商业化层面,游戏仅短暂触及 iOS 游戏畅销榜第 93 名,随后便如流星般滑落,消失在榜单深处。

产品的溃败直接导致了资本的决裂。据游戏行业媒体去年 10 月报道,

趣糖网络在游戏上线仅三个月后便陷入经营困难,启动大规模裁员。随后,公司因委托创作合同纠纷被多次起诉,并于 2026 年初正式递交了破产清算申请。目前,虽然《米姆米姆哈》的服务器仍在勉强运营,但官方社媒账号已停更超过五个月,如同一艘被遗弃的“幽灵船”。

### 大厂“围猎”模拟经营： 细分赛道已成修罗场

趣糖网络的倒闭与百奥的巨额减记,并非孤立的商业案例,而是当下游戏市场竞争白热化的一个残酷缩影。曾几何时,模拟经营因其用户黏性大、生命周期长且女性用户占比高(超七成),被视为待挖掘的“金矿”。2022 年,中国移动游戏市场模拟经营用户规模已超过 9000 万人。

然而,当这块蛋糕散发出诱人香气时,分食者已不仅是中小团队。2025 年,腾讯与米哈游几乎同时亮剑。腾讯拿出了主打“小人国”题材、强调治愈与去功利化社交的《粒粒的小人国》;米哈游则公布了备受期待的《星布谷地》,凭借其强大的 IP 塑造能力与工业化管线,迅速收割玩家关注。

当巨头带着更雄厚的资金、更精细的美术资源和更成熟的商业化体系入场时,曾经属于中小团队的“差异化”空间被急剧压缩。与大厂的“降维打击”相比,趣糖网络在研发期面临的预算与人手限制,以及上线后应对玩家反馈时的力不从心,显得尤为悲

壮。正如业内人士所言,2025 年的游戏市场,新品上线若不能迅速站稳脚跟,极有可能被瞬息万变的流量潮水吞没。

### 阵痛与希望： 百奥的“至暗时刻”与自救

对于百奥家庭互动而言,这笔 4500 万元的“学费”不可谓不痛。这笔损失不仅吞噬了公司的利润,也让市场对其投资决策与投后管理能力打上了问号。

不过,透过财报的阴霾,百奥自身的基本盘似乎并未完全动摇。公告中强调,尽管录得净亏损,但集团的核心业务基础依然稳固,多款上线较久的核心产品收入稳定,现金流健康。这表明,作为一家拥有《奥比岛》等知名 IP 的上市公司,其长线运营的老产品依然在提供着宝贵的“安全垫”。

更重要的是,百奥正在试图将视线从过去的投资失利转向未来的自我造血。公告透露,集团预计在 2026 年推出两款新的自研自发游戏。据知情人士推测,其中一款在近期测试中表现优异、核心指标(如用户留存率)达到行业顶尖标准的产品,很可能是指公司旗下的重点在研项目《夜幕之下》。这或许是百奥在经历阵痛后的战略回归:从依赖对外投资寻求增长,转向集中资源打磨自研精品。在当下这个产品荒与内卷并存的年代,将命运交予他人之手,终究不如握在自己手中踏实。

## 《极限竞速:地平线6》 取消俱乐部功能



**新快报讯** 《极限竞速:地平线6》开发团队日前宣布,由于 Xbox 平台将于今年 4 月移除社交俱乐部功能,系列新作《极限竞速:地平线6》将不再搭载俱乐部系统。该变动具有连锁效应,同样基于此底层技术的《极限竞速:地平线5》与《地平线4》的社交俱乐部功能也将被同步关停,而采用自研系统的《地平线3》则不受影响。

官方解释称,在《地平线6》发售仅剩数月且需全力保障 Xbox、PC 及 PlayStation 5 三平台首发的关键阶段,开发团队资源已全部集中于漏洞修复、性能优化与内容打磨,无足够时间与资源从零重建一套适配多平台的全新俱乐部系统。

此消息引发了核心社区,尤其是系列老玩家的遗憾。许多玩家怀念初代三部曲中俱乐部提供的专属排行榜、团队奖励和强烈归属感,认为自《地平线4》起,俱乐部功能已变得“内容单薄、毫无灵魂”。尽管新版俱乐部体验不尽如人意,但其移除仍意味着游戏失去了一个内建的、无需依赖第三方工具的玩家聚集与交流空间。

