



腾讯91亿元战略注资育碧子公司

经典IP手游化嵌入中国方案

3月28日,游戏圈发生了一件引人瞩目的大事——腾讯宣布斥资11.6亿欧元(约合人民币91亿元)收购法国知名游戏商育碧旗下估值约40亿欧元子公司的25%股份。这一交易不仅将腾讯与育碧的战略合作进一步深化,更将颠覆游戏产业的竞争格局。从《刺客信条》到《彩虹六号》,当经典IP遇上免费模式与手游浪潮,育碧能否借此翻盘?腾讯又将如何补足3A短板,加速全球化野心?

■新快报记者 陈学东

91亿元背后的股权博弈:育碧为何甘愿“卖子”?

北京时间3月28日凌晨,育碧宣布将旗下《刺客信条》《孤岛惊魂》《彩虹六号》三大IP及开发团队拆分成立子公司,腾讯以11.6亿欧元(约合人民币91亿元)收购其中25%股份。这一交易完成后,子公司估值达40亿欧元,是育碧当前市值的两倍有余。

这场看似“割肉”的操作,实则是育碧的自救之举。近年来,育碧深陷财务泥潭——《刺客信条:影》延期、

《星球大战:亡命之徒》销量惨淡,股价一度暴跌61.68%。此次拆分子公司,不仅能让育碧获得11.6亿欧元“救命钱”优化资产负债表,还能让三大IP在腾讯助力下探索免费模式与手游化新路径。

但育碧并未完全放手。交易条款明确规定:腾讯股份设5年锁定期,两年内育碧不得放弃多数投票权,且腾讯无权干预创意决策。这种“少数

股东保护性否决权”的设计,既让腾讯成为战略投资者,又确保育碧对IP创作的绝对掌控。

争议焦点在于子公司4倍于销售额的超高估值。DFC分析师David Cole指出,三大IP虽经典,但近年表现疲软,“高价值需依赖后续创新投入”。育碧CEO Yves Guillemot则回应称,拆分能“最大化资产价值”,而腾讯的F2P(免费游玩)经验正是破局关键。

从“年货大作”到“长青平台”:育碧的转型野心

育碧此次拆分子公司并非简单“卖IP”,而是为三大IP注入“长青化”基因。新公司将专注打造多平台游戏生态系统,通过高频更新、多人内容扩展、免费模式引入和社交功能强化,让经典IP焕发新生。

以《刺客信条》为例,这个系列曾因“年货化”(即游戏难以长期留住玩家)饱受诟病。育碧早在《刺客信条:奥德赛》中尝试RPG化数值设计和终

局悬赏玩法,但因买断制核心限制,玩家留存率仍不理想。此次与腾讯合作,或将彻底颠覆传统模式——将单机叙事转型为长线服务型游戏(GaaS)。

腾讯的角色至关重要。作为全球GaaS模式的领跑者,腾讯不仅拥有《王者荣耀》《和平精英》等成功案例,还通过《全境封锁:曙光》《刺客信条:侠隐》等项目积累了3A IP手游化经

验。未来,育碧可能将《彩虹六号》《孤岛惊魂》等IP交由腾讯主导手游开发,甚至尝试“抽卡+开放世界”的创新玩法。

玩家不必担心创作失控。育碧明确表示,子公司将永久持有三大IP的全球独占授权,创意决策仍由法国总部把控。换句话说,艾吉奥可能不会穿上“李白皮肤”,但《刺客信条》的开放世界或许会加入更多社交互动元素。

腾讯的全球化棋局:从代理王者到3A玩家

腾讯此番入股育碧,绝非单纯“买IP”,而是其全球化战略的关键落子。从2012年投资Epic Games,到2018年布局拉瑞安工作室(《博德之门3》开发商),再到2022年成为《艾尔登法环》开发商From Software第二大股东,腾讯早已在3A领域暗中织网。

但腾讯的短板同样明显——自研3A能力不足,海外发行经验有限。此次合作,既能让腾讯借助育碧的开发

实力补齐短板,又能通过STC游戏产品部(腾讯射击与创新游戏部门)和天美工作室群,将育碧IP深度本地化。

腾讯入股育碧,STC或成最大赢家。这个成立仅两年的部门,已与《使命召唤》《堡垒之夜》《全境封锁》等IP深度绑定,推出过《全境封锁2》等3A项目。未来,STC可能成为育碧射击类IP(如《彩虹六号》)的全球发行主力,甚至主导《刺客信条》手游的全球运营。

育碧选择腾讯,看中的正是其“手游化+GaaS化”的双重能力。腾讯不仅能将《孤岛惊魂》这类硬核射击IP转化为手游,还能通过《QQ飞车》《王者荣耀》《和平精英》等产品经验,助力《飙酷车神》《舞力全开》等IP转型长线服务型游戏。

更深层的考虑或许在于主导权

争夺。腾讯通过股权绑定和项目合作,正逐步渗透育碧的IP开发流程。未来,当《刺客信条》手游玩家在腾讯平台上为“中国风艾吉奥”氪金时,这场资本与创意的博弈,或许早已分出胜负。

有业内人士表示,当腾讯的资本触角伸向育碧的灵魂IP,这场合作既是育碧的救命稻草,也是腾讯的登顶阶梯。玩家或许不必担心《刺客信条》变成《王者荣耀》,但可以期待一个更懂市场的育碧,和一个更会讲故事的腾讯。当免费模式遇上开放世界,当手游浪潮拍打3A根基,这场“世纪联姻”的最终模样,或许将改写全球游戏行业的规则。

苹果CEO库克闪现网易
现场体验《燕云十六声》



新快报讯 日前,苹果公司CEO蒂姆·库克现身网易游戏,参与《燕云十六声》线下特别活动,在现场参与体验了新版本内容和诸多新技术。活动现场,《燕云十六声》开发团队向蒂姆·库克展示了新版本(河西版本)“明月照玉门”的部分新内容。河西版本是《燕云十六声》公测后推出的首个大版本更新,有着新地图、新流派、新主线等诸多内容。

新区域“河西”从中国古典诗词中汲取灵感,旨在以“中式浪漫”呈现全新的武侠开放世界体验。玩家将置身于极具诗意的塞外场景中,探索沙海遗迹、解锁全新武学流派,开启一段动人的冒险。

据悉,《燕云十六声》是网易近期收入表现和口碑最好的游戏产品之一,开服28天的时候,双端玩家总数就已达到1500万之多;到了第67天,玩家数量更是强势突破3000万大关,成功跻身近年来网易增长速度最快的游戏之列。

据Sensor Tower估算,截至2月底,《燕云十六声》移动端流水约为4.74亿元。要是按PC端超过60%的比例来估算的话,这款公测还不满3个月的游戏,双端流水大概在10亿元,这成绩相当亮眼。

《刺客信条:黑旗》
重制版细节曝光
符合次世代3A标准



新快报讯 去年6月,育碧首席执行官Yves Guillemot接受采访时透露,育碧正在筹划多款《刺客信条》重制版游戏,早有爆料称《刺客信条:黑旗》重制版就是其中之一。

日前,《刺客信条:黑旗》重制游戏的大量细节被披露。有报道称,《刺客信条:黑旗》重制版不仅会进行视觉上的提升,还将对游戏机制和原版游戏的核心元素进行大幅优化。开发团队计划使用升级版的Anvil引擎进行重制,目标是为游戏注入更现代化的战斗系统,并进一步强化当年开创性的海洋生态系统,使其符合次世代3A标准。

至于游戏开发进度和发布窗口,爆料人Tom Henderson透露该项目已进入开发阶段,预计最快将在2025年11月推出。不过,报道指出,由于《刺客信条:影》的开发过程遇到障碍导致延期,《刺客信条:黑旗》重制版的发布时间可能会被推迟至2026年。

