



《王者荣耀》重返全球手游收入榜首

长青游戏撑起头部格局

日前,数据机构 Sensor Tower 发布的最新报告引发行业震动。在刚刚过去的4月,《王者荣耀》以71%的全球收入增长重夺榜首,带动母公司腾讯手游业务整体增长10%。在这场头部厂商的角力中,“长青游戏”这一概念再次成为焦点——数据显示,腾讯、点点互动、米哈游等厂商旗下超过5年运营周期的经典游戏,仍在持续贡献超过60%的核心收入。

■新快报记者 陈学东

腾讯系长青游戏集体爆发

在 Sensor Tower 公布的4月中国手游发行商收入榜上,腾讯、点点互动、网易、米哈游和柠檬微趣依旧占据榜单 Top5。而三七互娱凭借着《英雄没有闪》等多款小游戏的出色表现,排名再度上升,来到了 Top6 的位置;得益于《Dark War Survival》和《Last Z: Survival Shooter》的增长带动,Florere Game 4月收入继续抬升21%,排名前进1位至收入榜 Top9。这种头部格局的稳定性,恰恰源于各家厂商对长青游戏的持续运营能力。

作为移动游戏史上最具有生命力的产品,《王者荣耀》在4月迎来S39新赛季,通过五五开黑节预热、三丽鸥联动、国创IP“哪吒2”深度合作等组合拳,不仅连续30天稳居中国iOS畅销榜首,更推动全球收入同比激增71%。这款上线近十年的MOBA游戏,至今仍是腾讯游戏王国的基石,单月带动整体手游收入增长10%。

腾讯系长青游戏的集体爆发更具启示意义。上线快10年的《火影忍者》凭借新角色“宇智波带土·漂泊浪客”的更新,创下2016年上线以来的单月收入新高,同比增长91%;战术竞技游戏《三角洲行动》通过新赛季“黑夜之子”的运营,日活突破1200万的同时实现收入115%的暴涨。这些产品印证了腾讯互娱CEO曾强调的“产品生命周期管理”理论:通过持续的内容迭代与用户情感连接,将爆款游戏转化为可持续运营的“数字资产”。

多元赛道下的“隐形冠军”

在头部厂商身后,各细分赛道的“隐形冠军”正通过差异化策略构建护城河。点点互动凭

借SLG赛道持续领跑,旗下《Whiteout Survival》全球收入稳步增长,2月新作《Kingshot》更以“塔防+模拟经营”的创新融合实现收入209%的暴涨,推动发行商整体收入提升5%,稳居榜单亚军。

据悉,《Kingshot》是一款将“Thronefall”式轻度塔防玩法,与《Whiteout Survival》的模拟经营框架相融合的休闲SLG产品,并且还配上类似 Supercell 式的卡通化视觉表达风格,使得游戏成功引起了海外大批休闲轻度用户的关注。在逐步站稳脚跟之后,《Kingshot》开始慢慢展现出它作为SLG产品的长线发展潜力。截至目前,游戏在美国、日韩、欧洲等多个主流市场的榜单排名持续上升,最高到达游戏畅销榜 Top21。

二次元赛道则成为米哈游的“长青试验田”。《崩坏:星穹铁道》二周年庆期间,首充双倍重置与3.2版本更新引发全球狂欢,4月9日至11日连续三天登顶畅销榜,单月收入增长192%。值得注意的是,该作在商业化体系上的突破——新增限时折扣礼包与累充奖励机制,标志着二次元游戏从“为爱付费”到“分层运营”的战略转型。配合《原神》5.5版本与《绝区零》1.7版本的联动,米哈游整体收入环比增长51%。这表明,长青游戏不仅仅局限于某一类型或风格,它们通过对游戏内容的不断更新和优化,以及与玩家需求的紧密契合,实现了在市场上的长期稳定发展。

在腰部厂商阵营中,悠星网络凭借《碧蓝档案》日服运营的持续发力,历史性冲入 Top11;柠檬微趣依靠合成类游戏的深耕稳居前五。这些案例揭示出游戏行业的新生存法则:不需要与巨头正面交锋,只需在垂直领域建立不可替代性。

行业竞争催生长青方法论

当全球手游市场进入存量竞争阶段,长青游戏的培育机制已成为行业必修课。腾讯的“内容季播化”策略提供了典型样本:《王者荣耀》每年固定6个内容版本、3个大型赛事节点和2次IP联动的节奏,构建起稳定的用户预期。点点互动则在SLG赛道首创“玩法迭代双轨制”,《Whiteout Survival》每季度推出核心玩法扩展包的同时,通过外围的生存建造系统更新保持新鲜感。

中小厂商的突围路径同样值得关注。雷霆网络通过《一念逍遥》验证了“修仙+放置”的长线价值,在修仙题材中植入现代时间管理机制;益世界凭借《商道高手》开创“模拟经营+影视IP”的融合模式,将经典港剧元素转化为持续的内容燃料。这些创新表明,长青游戏并非大厂专属,关键在于找到用户需求的“最大公约数”。

据 Sensor Tower 数据,4月全球TOP100手游发行商中,中国厂商占据33席,合计吸金20亿美元。在这份成绩单背后,是超过76%的厂商拥有运营3年以上的主力产品。正如游戏行业分析师李智明所述:“当人口红利消退,游戏产业正从‘爆款赌场’转向‘精耕农场’,谁能把短期爆款转化为长期资产,谁就能赢得下一个十年。”

有业内人士向记者表示,从《王者荣耀》的王者归来,到《Whiteout Survival》的稳扎稳打,再到《崩坏:星穹铁道》的二次突破,长青游戏正在重塑游戏产业的估值逻辑。这些穿越周期的产品证明,在变幻莫测的游戏市场,持续创造用户价值的能力才是真正的护城河。随着技术演进与用户需求升级,这场关于游戏生命力的长跑,才刚刚拉开序幕。



一周游闻

《幻兽帕鲁》因诉讼案又一核心玩法被移除

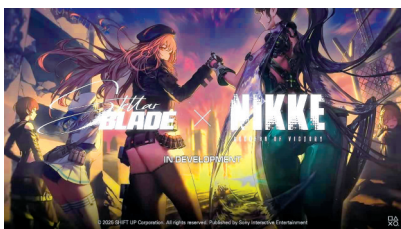


新快报讯 日前,《幻兽帕鲁》官方发布公告,分享了有关诉讼案、游戏调整与未来规划。在公告中,《幻兽帕鲁》官方表示目前仍深陷专利侵权的长期法律纠纷中。虽然官方持续质疑涉诉专利的有效性并坚持抗辩,但为确保《幻兽帕鲁》开发与运营不受中断,不得不作出部分妥协。

2024年11月30日发布的v0.3.11版本更新中,《幻兽帕鲁》移除了“投掷帕鲁球召唤帕鲁”的核心玩法,改为帕鲁固定出现在玩家身旁的机制。正如玩家推测,这正是诉讼压力下的调整结果。开发团队全体成员都对此感到遗憾,也完全理解玩家们的失落感。但为避免游戏体验遭受更大损害,游戏公司不得不作出这个艰难抉择。

更令人痛心的是,即将推出的v0.5.5版本中《幻兽帕鲁》须再度让步:滑翔机制将改为仅能通过道具“滑翔翼”实现。原本可以提供滑翔功能的帕鲁仍会为滑翔提供增益效果,但玩家必须随身携带滑翔翼才能进行滑翔操作。官方表示与玩家同样为此感到失望,但恳请玩家理解这是确保游戏持续开发的必要调整。

《剑星》PC版6月11日上线支持中文配音



新快报讯 5月13日,备受瞩目的动作冒险游戏《剑星》透露了其PC完全版的宣传片。据宣传片内容,包含DLC的《剑星》完整版将于6月11日同时登陆PC和PS5平台,包含25套新服装、新BOSS战、支持DLSS以及FSR3,并支持中文配音。

据悉,《剑星》PC版将支持DLSS 4多帧生成技术以及NVIDIA Reflex低延迟技术,确保高帧率流畅游戏体验。此外,开启DLSS 4之后,帧率可高达350 FPS,进一步提升了游戏的表现力。除了核心游戏内容之外,PC完全版还将包含两个特别的联动DLC——分别是与《尼尔:机械纪元》的合作内容,以及与手机游戏《胜利女神:妮姬》的联动。除此之外,还将带来25套新服装。

《剑星》由韩国Shift Up工作室开发,并在去年首次登陆PlayStation 5平台后获得了玩家们的高度评价。随着《剑星》PC完全版的到来,无论是老玩家还是新手都将有机会探索这个充满挑战与魅力的世界。

