



2025年全球手游收入哪家强?

《王者荣耀》再度登顶 《Last War: Survival》跃升第二

2025年全球手游市场看似平静——收入总量仅微增0.5%，但暗流涌动。移动应用市场研究机构AppMagic最新榜单揭示：腾讯《王者荣耀》以112亿元人民币的分成后收入稳居榜首，成为全球手游收入冠军；《Last War: Survival》凭借约40%的年度收入增幅，排名跃升至全球第二。

更令人瞩目的是，中国游戏厂商在Top30榜单中强势占据12席，吸金超279亿元。这场无声的“游戏军备竞赛”中，老牌巨头与新锐力量各展所长，中国游戏正以综合实力改写全球手游格局。

■新快报记者 陈学东

中国厂商领跑全球 王者荣耀仍是“压舱石”

若论2025年全球手游市场的“头号玩家”，腾讯依然当之无愧。在收入榜Top30中，腾讯旗下共有《王者荣耀》《PUBG MOBILE》《三角洲行动》《金铲铲之战》《地下城与勇士：起源》《穿越火线》六款产品上榜，成为上榜数量最多的发行商。仅这六款游戏，就为腾讯带来超过40亿美元（约279亿元人民币）的分成后收入，堪称“豪门中的豪门”。

其中，《王者荣耀》继续扮演收入支柱的角色。该游戏2025年分成后收入超过16亿美元，全年有8个月登顶全球手游收入榜。尤其是在2025年1月，其收入突破1.8亿美元，创下近两年月度新高。上线十年仍能保持如此强劲的吸金能力，与其持续推出的周年庆活动、英雄皮肤更新、电竞赛事运营及泛娱乐联动密不可分。《PUBG MOBILE》（含《和平精英》）则以11.2亿美元收入紧随其后。2025年，该游戏通过推出“地铁逃生”模式与用户生成内容平台“绿洲启元”，成功拉动活跃用户增长。官方数据显示，“绿洲启元”在第三季度日活用户达3300万，较早期增长65%，为游戏收入注入新动力。

值得一提的是腾讯2025年的“增长王牌”——《三角洲行动》。这款主打“搜打撤”玩法的战术射击游戏，自2024年9月上线后快速崛起，2025年全年收入超3.55亿美元。其收入在1月、4月、7月均实现超过130%的月度增长，9月周年庆期间单月收入更冲至5800万美元。从2025年7月首次进入收入榜以来，该游戏稳居前17名，国内畅销榜

也长期位列前五，成为射击赛道的一匹黑马。

此外，《金铲铲之战》《地下城与勇士：起源》《穿越火线》分别贡献3.65亿、3.46亿和2.74亿美元收入，共同筑牢腾讯在中重度游戏矩阵中的护城河。

策略游戏成吸金主力 细分赛道亮点纷呈

拆解2025年全球手游收入榜不难发现，中重度游戏依然掌控着市场话语权，占比达到七成，其中策略类与角色扮演类游戏仍是绝对的吸金主力，4X策略、自走棋等细分类型均有代表作品上榜。尤其是策略游戏赛道，在2025年呈现出爆发式增长态势，多款产品跻身收入榜前列。

FUNFLY旗下的《Last War: Survival》表现最为抢眼，2025年收入突破15亿美元（约105亿元人民币），同比增长约40%，排名跃升至全球第二，成功超越常年热门的《Roblox》。点点互动的《Whiteout Survival》则稳居第四位，全年单月收入稳定在1亿美元以上，年收入达到14亿美元（约98亿元人民币）。更令人惊喜的是，点点互动的新作《Kingshot》作为2025年唯一上榜的全新游，一经推出就冲至收入榜第14名，收入约4.48亿美元（约31亿元人民币）。该游戏在《Whiteout Survival》的成熟框架基础上，加入塔防玩法降低前期门槛，以明亮的中世纪画风形成差异化竞争，成功在红海市场中突围。

除了策略游戏，经典IP的商业潜力也持续释放。宝可梦公司推出的数字卡牌游戏《Pokémon TCG Pocket》首年就斩获近6.8亿美元收入（约47亿元人民币），位列第九；同门的《Pokémon GO》则以4.94亿美元

的收入坚守第十二名。同一IP凭借截然不同的玩法切入市场，双双进入收入榜前列，再次印证了优质IP的强大可塑性与延展力。此外，Supercell旗下的《皇室战争》2025年总收入超4.5亿美元（约31亿元人民币），同比增长约150%，排名第13位，老牌策略游戏的生命力依然旺盛。

新旧产品同台竞技 综合实力定胜负

2025年的全球手游市场，虽未出现爆发式增长，但内部的更迭与竞争从未停歇。老牌产品通过周年庆、大型版本更新、玩法融合与线下拓展持续焕发活力，新游则以更精准的差异化设计和玩法微创新寻找突破机会，市场竞争已从单一玩法或区域的较量，演变为综合实力的耐力赛。

在老牌产品阵营中，除了腾讯的多款经典游戏，米哈游的《崩坏：星穹铁道》和《原神》均进入收入榜Top30，分别以超4.23亿美元（约30亿元人民币）和3.35亿美元（约23亿元人民币）的收入排名第15和第23位；叠纸的《恋与深空》排名第18，全年全球总收入超3.69亿美元（约26亿元人民币），同比增长36%。这些运营多年的产品，通过持续的内容更新和全球化发行，始终保持着稳定的收入水平。

新游方面，除了《Kingshot》，柠檬微趣的合并养成游戏《Gossip Harbor》也表现亮眼。该游戏自2022年上线以来收入持续攀升，2025年第四季度同比增长超过190%，全年收入达5.5亿美元（约38亿元人民币），成功冲入收入榜。其超过6000万的下载量，印证了融合叙事与轻度合成的玩法在海外成熟市场的受欢迎程度，为新游突围提供了可行路径。

一周游闻

心动斥资3718万美元 收购《火炬之光》系列IP



新快报讯 日前，心动公司宣布其全资附属公司XD Entertainment与卖方Runic及Arc Games，以及关联方Golden Arc订立《资产转让协议》，将完成对经典ARPG系列《火炬之光(Torchlight)》IP的收购。

根据披露信息，本次交易总代价为3718万美元。待交易交割完成后，心动将获得《火炬之光》系列在全球范围内的相关知识产权权益，包括但不限于商标及相关权利。《火炬之光》系列最早可追溯至Arc Games于2009年推出《Torchlight》，其凭借鲜明的美术风格、成熟的刷宝体系与高度自由的构筑玩法，在全球ARPG玩家群体中积累了广泛影响力，成为该品类的代表性IP之一。

2023年5月，由正版“火炬之光”IP授权，心动网络自主研发的ARPG手游《火炬之光：无限》在国内开启公测。该产品延续原有世界观设定，并采用UE4引擎开发。在此次交易之前，心动已围绕海外市场与IP资源展开布局。公司曾向Golden Arc提供约4000万美元融资贷款，以支持其完成对Arc Games的收购，成为了Arc Games母公司的债权人。

Arc Games(前身为完美世界娱乐北美分公司)及其旗下Cryptic Studios长期深耕欧美市场，拥有《无冬之夜(Neverwinter)》《星际迷航 Online(Star Trek Online)》等知名IP的开发与发行权，在海外积累了深厚的用户基础与商业价值。

Steam同时在线人数 突破4100万，再创历史新高



新快报讯 Steam今年已经达成了一个重大里程碑，创下了同时在线用户数的新纪录。根据Steam DB的数据，该平台同时在线用户峰值达到了4181.6万人。不仅如此，正在进行游戏的活跃用户数也创下了新纪录，这一数字达到了近1340万，而今年3月份的纪录为1320万。

十多年来，Steam的增长一直很稳定，但近年来增长速度明显加快。2020年初出现了一个显著的增长峰值，当时疫情将同时在线用户数推高至2300万以上，几年后又攀升至2800万。该公司当时甚至提供了一个游戏捆绑包，所得款项用于当时的疫情救助。从那时起，长线运营游戏的兴起和持续强劲的季节性促销帮助留住了玩家，尤其是在节假日期间。像《ARC Raiders》这样的游戏持续增长，本周同时在线玩家数突破了300万。

虽然Steam在经过近17年的扩张后达到了这一新高峰，但过去六年的增长速度尤为迅猛，峰值用户数在此期间几乎翻了一番。这一成就正值Valve的一个复杂时期，这一时期该公司因内容审核标准不一和审查决定而面临批评。

