



2026上半年游戏产业报告

端游强势回暖,小程序游戏狂奔

中国音像与数字出版协会游戏工委日前在沪发布《2026年1-6月中国游戏产业报告》(下称“报告”):上半年国内游戏市场实际销售收入1884.5亿元,同比增长12.17%;用户规模6.84亿,同比仅增0.82%。盘子还在涨,但人不再涨——这意味着行业早已踏入存量博弈。

然而,总量平稳之下,各细分赛道的变化更值得细品。端游回暖、页游式微、小程序游戏狂奔、二次元游戏遇冷,每一行数据的背后,都隐藏着玩家偏好的迁移与厂商策略的转向。从“流量”到“流水”的转化效率,正成为衡量一款游戏乃至一个赛道生命力的关键指标。

■新快报记者 陈学东

移动端“压舱”,端游强势回暖

移动端游戏仍是基本盘。报告数据显示,上半年移动端游戏实销收入1352.1亿元,占比71.75%,同比增长7.9%。头部长青产品流水稳定,年内多款新品陆续释放增量,让移动端保持温和上行。

但上半年最抢眼的变量在客户端。端游收入452.88亿元,同比飙升27.92%,增速领跑所有细分赛道;在整体大盘中占比24.03%。报告明确将这一反弹归因于“双端互通及若干热门长青端游产品的良好表现”——《英雄联盟》《地下城与勇士》等老产品持续运营,叠加《三角洲行动》等跨端新作双线开花,让“端游已死”的论调暂时收声。

大厂财报侧面印证了这点。腾讯2026年一季度本土市场游戏收入454亿元(同比+6%),国际市场188亿元(同比+13%),《王者荣耀》全球累计内购收入破175亿美元,《三角洲行动》全球累计收入破9亿美元,PC与移动端互通产品成为核心拉动项。网易一季度游戏及相关增值服务收入257亿元(同比+6.9%),《梦幻西游》电脑版畅玩服创下390万玩家同时在线峰值,《永劫无间》全球销量突破2500万份,端游长线运营价值被重新定价。

反观网页游戏,上半年收入仅20.16亿元,同比再降8.47%,市场份额掉到1.07%。买量导流、轻量套皮的老路子,撞上监管、审美与终端迁移三重墙,式微已成定局。主机游戏收入

9.61亿元,同比下降7.06%,《黑神话:悟空》红利退潮、后续单机大作断层,是报告给出的直接原因。

小程序游戏狂奔36%,桌游首入报告

如果说端游回暖是存量赛道的价值回归,那么小程序游戏就是上半年全行业最亮眼的“增速之王”:2026年上半年小程序移动游戏收入316.57亿元,同比增长36.01%;其中内购收入211.37亿元(同比+38.12%),广告变现105.20亿元(同比+31.94%),内购收入占比升至66.8%。

这一结构性变化释放出明确的行业信号:早期小程序游戏单纯依赖广告变现的“轻量”发展模式已经被快速迭代,越来越多开发者开始通过设计道具付费、赛季通行证、社交礼包等内购玩法,深度挖掘存量用户的付费潜力。商业化深度的持续提升,也标志着小程序游戏已经不再只是过去行业认知里的“流量中转站”,而是成长为拥有独立长线运营能力的成熟赛道。

厂商端,腾讯、网易、米哈游、三七互娱等继续稳居Sensor Tower中国手游发行商收入前列;点点互动《White-out Survival》等小游戏化、跨端化的产品,在海外也把“轻量外壳+长线运营”跑通。小程序不再是中小团队的避风港,而是大厂也要抢的付费新入口。

另一个标志性动作是,音数协游戏工委今年首次把桌游单列进产业报告。上半年桌游市场实销38.68亿元(同比+4.03%),电子桌游19.97亿元(占51.6%),实体桌游18.70亿元(占48.4%)。从线上小程序到线下桌面,游戏消费的场景边界正在被打开。

二次元遇冷、电竞托底

赛道冷热之外,品类偏好也在移形换位。在收入排名前100的移动游戏产品中,若按数量统计,角色扮演(RPG)和策略类(SLG)仍居前两位;但若按收入金额口径,射击类则以

26.23%的占比跃居榜首,且同比增幅显著。去年还位居第一的多人在线战术竞技类(MOBA)退至次席,占比18.96%。

这一变化折射出玩家付费偏好的迁移。射击类游戏凭借其强竞技性、高复购率(如皮肤、通行证)以及成熟的赛事生态,正在将“流量”更高效地转化为“流水”。对于腾讯、网易等巨头而言,射击游戏赛道的深耕已成为其财报上的重要支撑。

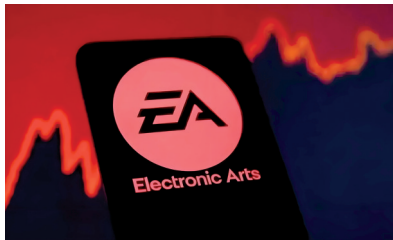
与小程序游戏的火热形成鲜明对比的是二次元市场的“倒春寒”。上半年二次元移动游戏收入132.69亿元,同比降8.97%。这一数据背后,是二次元赛道拥挤不堪的现状。头部产品的流水出现不同程度下滑,而新上线的产品未能有效补位。一方面,用户对于同质化严重的“换皮”游戏产生了审美疲劳;另一方面,短视频、短剧等外部娱乐方式对年轻用户时间的挤占,也让二次元游戏面临严峻挑战。米哈游《原神》《绝区零》靠版本更新稳住榜单前五,但品类整体承压是不争事实。

电竞是托底的那块板。电竞游戏收入896.16亿元(同比+11.12%),端游回暖+移动电竞稳增,赛事、直播、周边把生态做厚。自研出海更是上半年最硬的增长极:自研国内收入1633.56亿元(同比+16.31%),自研海外收入123.72亿美元(同比+30.22%),美日韩合计占53.84%,欧洲德英法合计占10.14%,为小幅抬升。

报告把上半年双位数增长归纳为三层推力:政策端多地扶持细化落地;AI从降本工具走向玩法与研发渗透;多款新品蓄势待发。对厂商而言,下半年的悬念很具体——端游反弹靠双端互通能撑多久、小程序内购天花板在哪、二次元何时止跌、出海30%高增速能否过半程不塌方。



周游闻

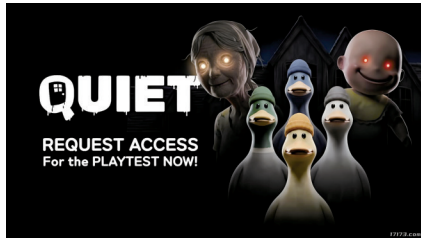
沙特财团
550亿美元收购EA

新快报讯 全球电子游戏开发巨头头艺电(EA)的收购交易已于8月4日正式完成。沙特阿拉伯主权财富基金——公共投资基金(PIF)联合银湖资本(Silver Lake)及Affinity Partners组成的投资者财团,以550亿美元(约合3715亿元人民币)的全现金方式完成了对EA的收购。

去年9月,EA宣布已达成最终协议,将由PIF、银湖资本(Silver Lake)和Affinity Partners组成的投资者财团以全现金交易方式收购,对EA的企业估值约为550亿美元。当时有报道称,这笔交易可能成为历史上由私募股权基金资助的最大规模收购。

EA公司成立于1982年,是美国最大的独立电子游戏公司之一,主营互动娱乐软件的制作与发行,在体育、赛车、射击、角色扮演等领域具有广泛影响力。2001年至2005年,该公司通过收购NuFX等工作室加强体育游戏开发能力。2006年至2008年,相继推出《极品飞车10:卡本峡谷》《哈利波特的凤凰社》《孢子》等游戏。2019年至2020年,EA公司相继推出《极品飞车21:热度》《火箭竞技场》《终极格斗冠军赛4》等游戏。

近年来,EA推出的游戏数量减少,转向旨在创造经常性收入的“服务型游戏”。2024年,EA发布的足球游戏大作《EA Sports FC 25》、年度主打游戏《龙腾世纪4:影障守护者》的表现均不尽如人意,为公司造成了一定的财务压力。

《QUIET》
开启Steam测试

新快报讯 8月3日,LINE Games 宣布由其自主研发的新作PC游戏《QUIET》,已正式在Steam平台展开玩家测试(Playtest)。玩家可访问Steam《QUIET》商店页面参与本次测试。本次测试将开放第一个关卡,并率先展示团队成员共同克服危机的核心玩法乐趣。

伴随Steam Playtest的开启,还首次公开了包含《QUIET》实机游玩画面及玩家真实反应的短视频。通过该视频,可以更详细地看到此前未曾公开的《QUIET》游戏场景。Line Games计划通过本次《QUIET》Steam Playtest收集广大玩家的反馈,进行后续开发以提升游戏完成度,目标于年内全球发行。《QUIET》是一款合作喜剧恐怖题材游戏,讲述迫降在地球上的外星鸭子们试图躲避房东奶奶的监视并逃脱的故事。游戏支持单人游玩,也可最多4名玩家一同合作。



加入我们 一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会