

# 《王者荣耀世界》登上苹果发布会：开放世界游戏群雄并起

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

9月10日凌晨，苹果公司在加利福尼亚州库比蒂诺的Apple Park举办新产品发布会。期间，两款国产开放世界游戏——《王者荣耀世界》和《鸣潮》登上这场发布会。运行开放世界游戏对手机性能

## 《王者荣耀世界》亮相移动端

明年《王者荣耀世界》或与iOS技术合作，但具体上线日期仍需要以官方信息为准。

《王者荣耀世界》移动端实机画面登上苹果发布会引起玩家关注。

这是一款衍生自《王者荣耀》的开放世界游戏，于2021年首次公开。这款游戏此前从未对外公开测试过，而这次登上苹果发布会，系首曝以来第一次在移动端正式亮相。

发布会主持人在介绍苹果新产品iPhone 16系列时提到《王者荣耀世界》。其介绍，iPhone 16有超高清图形模式，可以实现更高的分辨率，更先进的光影效果，更强大的全局光照，以及更广阔的可视距离，“在该技术的加持下，《王者荣耀世界》能够在移动端提供畅快的视觉体验。”

发布会上的实机画面展示了《王者荣耀世界》中“王者大陆”的部分风貌，以及一段打斗部分场景。画面中演示的角色使用了《王者荣耀》的经典英雄“东方曜”，招牌技能为“逐星”和“归尘”。

从画面中可以看出，《王者荣耀世界》的移动端界面上疑似布局1个攻击键和4个技能键，还有冲刺、跳跃、下蹲的动作按键，没有小地图。

过往公布的信息显示，《王者荣耀世界》是一款多端开放世界游戏，过去一年里已进行过保密测试。

来说是一个考验。硬件厂商用游戏来展示性能，而游戏也借此机会宣传发布推广。

其中，《王者荣耀世界》系第一次在移动端亮相。《中国经营报》记者获悉，这款游戏或将在未来开展PC版本的线下体验活动，在“王者”IP周年庆也将有更多信息透露。

发布会结束之后的当日上午，《王者荣耀世界》方面透露，游戏正在筹备PC版本的线下体验活动，会用更近距离的方式与玩家见面、交流。记者从腾讯方面了解到，在今年“王者”IP周年庆上，或许能看到更多关于《王者荣耀世界》的消息。

发布会主持人在介绍《王者荣耀世界》时曾提及“coming to iPhone next year”。记者了解到，这说明明年《王者荣耀世界》或许会有iOS技术合作，但具体上线日期仍需要以官方信息为准。

《王者荣耀》在中国运营多年，拥有庞大的用户量，常年位于手游收入榜头部；今年，其正式出海，进一步在多个市场收获玩家群体。这些都为“王者荣耀”IP积累了一定用户基础。

6月20日，《王者荣耀》国际服《Honor of Kings》上线东南亚、北美、欧洲、日韩和拉美等市场，游戏上线后迅速登顶东南亚、北美等12个市场的免费榜。

游戏市场调研公司Sensor Tower发布的《游戏聚焦2024年上半年回顾》显示，手机、Steam游戏全球畅销榜TOP10中，《王者荣耀》位列第二名。《王者荣耀》等产品的全球发行在今年上半年推动MOBA品类游戏的下载量从1.21亿次大幅上升至2.15亿次。

## 用《鸣潮》展示性能

《鸣潮》开服时，全球玩家在性能优化方面给了很多反馈，待处理工单或超10万条。

库洛游戏今年上线的产品《鸣潮》也出现在苹果发布会上。主持人通过演示这款游戏推介苹果的A18芯片。

据介绍，A18芯片提升了散热效果，游戏持续性性能提升最高达30%。苹果方面还介绍，A18支持硬件加速光线追踪，iPhone 16上的游戏可以更准确地呈现光线的行为，帧速率比基于软件的光线追踪高5倍。

《鸣潮》于今年6月上线，上线之初曾暴露诸多问题，其中就包括卡顿。为此，《鸣潮》方面对玩家也作出了回应，就性能优化问题进行补偿。

关于《鸣潮》上线后在硬件适配方面做了哪些努力，记者联系库洛游戏方面采访，截至发稿没有获得回复。

《鸣潮》是库洛游戏研发的一款开放世界游戏，也是该公司第一款全球同步自主发行的游戏。这款游戏曾在测试期间因剧情问题，在10个月内大改90%内容，上

## 多款产品蓄势待发

一些开放世界游戏距离上线还差临门一脚。

自《原神》上线后，国产手游迎来立项热潮。然而目前，真正研发完成并成功上线的只有《鸣潮》。

胡小路对记者表示：“在《鸣潮》以前，二次元开放世界手游算得上是《原神》‘一家独大’。严格来讲，市面上的多端二次元开放世界手游其实只有《原神》和《鸣潮》两款。《逆水寒》手游和《幻塔》其实是无缝大世界MMO手游的代表。”

9月10日，叠纸游戏旗下《无限暖暖》开启App Store预订。这是一款换装与开放世界探索结合的游



苹果发布会上展示的《王者荣耀世界》移动端实机画面。

受访者供图

线后又因剧情、玩法等问题遭到诟病。

不过，《鸣潮》取得的商业成绩有目共睹。广大数据研究院分析师胡小路对记者表示，《鸣潮》预下载登顶全球107个地区的免费游戏榜，游戏上线当日登顶超100个地区的免费游戏榜，首周预估收入在3亿左右，“综合游戏开发、宣发费用来看，《鸣潮》如果能够长期平稳运营，不愁回本，只要耐心优化，流水预计稳中有升”。

9月7日，《鸣潮》更新内容并推出新角色卡池。据App数据平台点点数据。

当日《鸣潮》在游戏畅销总榜排名第31位。这款游戏目前在TapTap评分为6.6，哔哩哔哩评分为6.5，与初上线时相比有所回升。

7月底，库洛游戏制作人李松伦在TapTap开发者沙龙上表示，此前他对《鸣潮》的预期是“能活下去就行”，而目前这款游戏的下载、流水、关注度等已经超过了团队的预期。

据李松伦介绍，《鸣潮》开服时，全球玩家在性能优化方面给了很多反馈，待处理工单或超10万条。他表示团队将使用更好的监测模式，尽量量化问题、高效应对。

此外，网易2023年曝光的《代号：无限大》、完美世界于今年7月公布的《异环》均为都市题材开放世界游戏。

数据显示，就目前而言，高自由度手游仍具有很大的市场空间。第三方研究机构伽马数据发布的《2024中国游戏产业趋势及潜力分析报告》显示，55.4%的用户偏好开放世界/可探索的大地图，这在众多细分游戏玩法中排名第一。在2023年游戏市场中，IP化游戏和开放世界RPG游戏是重要的增量来源。不过，用户对产品品

李松伦表示，从ARPG（角色扮演游戏）到开放世界对研发团队来说是一个跨越，但也是一个很好的激励，“开放世界是一个框，什么都能往里装。一个好玩的东西总有办法合理地出现在开放世界中，既能给用户带来不一样的体验，又能给我们团队更多研发的可能性。开放世界对产品长线运营、用户、团队，都是一个不错的保障”。

关于库洛游戏选择全球自主发行《鸣潮》，李松伦说道，这样团队能够用最少的链条和用户形成互通，高效获得用户反馈，并迅速执行和优化。

质的要求再次提升，这包括可实现范围内的最大地图、与现实世界中的一致性和更自由的玩法、达到真实世界中的细节标准。

胡小路表示，开放世界手游自带的高自由度与探索属性，不仅能够拉长玩家在线时长，也使玩家更能沉浸在剧情与演出中，增强代入感，“就市场表现来看，二次元开放世界手游的赛道非常宽广，玩家也希望看到《原神》以外的开放世界手游供自己选择。夸张来讲，只要剧情尚可、优化过关，二次元开放世界手游的流水非常有保障”。

# 小游戏崛起 渐成增长新引擎

本报记者 李哲  
北京报道

从2017年的“跳一跳”开始，小程序游戏（以下简称“小游戏”）逐渐成为游戏市场的一股新生力量。如今，经过6年的发展，这一赛道正逐渐成为游戏公司业绩增长的新引擎之一。

今年上半年，小游戏以60.5%的同比增幅，成为游戏市场中增长最高的赛道，并且已连续3年保持高速增长。

《中国经营报》记者注意到，今年上半年，包括世纪华通(002602.SZ)、三七互娱(002555.SZ)、巨人网络(002558.SZ)在内的多家游戏公司业绩“水涨船高”，其原因之一就得益于小游戏业务的增长。

## 增幅超60%

小游戏市场收入已连续3年保持高速增长，其中内购收入占比也在逐年提升。

《2024年1—6月中国游戏产业报告》（以下简称《报告》）显示：上半年小游戏实现收入166.03亿元，同比增长60.5%。其中内购产生的实销收入90.98亿元，同比增长81.56%；广告变现收入75.05亿元，同比增长40.74%。

事实上，在当前国内游戏市场竞争日渐激烈的背景下，小游戏是为数不多还可以实现快速增长的赛道之一。今年上半年，小游戏收入同比60.5%的增长幅度，远超国内游戏市场（同比增幅

## 多家企业获益

在小游戏赛道的带动下，今年上半年，部分游戏公司实现了业绩增长。

引力引擎发布的《2024年中国小游戏百强企业榜》显示，三七互娱位列榜首。记者注意到，今年上半年，三七互娱实现营收92.32亿元，同比增长18.96%；归母净利润12.65亿元，同比增长3.15%；归母扣非净利润为12.75亿元，同比增长14.27%。

谈及上半年的业绩增长，三七互娱方面提到，公司紧跟小游戏发展趋势，在深耕MMORPG、SLG、卡牌、模拟经营四大基石品类的基础上，开拓了更加多元化、轻度化的产品类型，先后上线了《叫我大掌柜》《寻道大千》《灵魂序章》等多个热门小游戏，把握全球游戏轻量化趋势。

此外，世纪华通在上半年凭借近93亿元的营收，重返A股游

戏公司榜首。财报数据显示：世纪华通在今年上半年实现营收92.76亿元，同比增长53.33%；归母净利润11.58亿元，同比增长33.41%；扣非后净利润11.52亿元，同比增长56.33%。

世纪华通方面表示，在游戏市场整体增长趋于平稳的状态下，其核心的游戏业务两翼齐飞，实现收入85.12亿元，同比增长72.92%，增速远超游戏行业平均水平。公司旗下点点互动在国内推出的小游戏《无尽冬日》大获成功，长期在小游戏赛道排名第一，复制了其在国外的优秀业绩表现。

除此之外，史玉柱掌舵下的巨人网络，也受益于小游戏业务带来的新增长。上半年，巨人网络实现营业收入14.27亿元，同比基本持平；实现归母净利润7.18亿元，同比增长8.16%；实现扣非归母净利润8.84亿元，同比

增长27.92%。巨人网络方面表示，上半年征途IP多款小游戏相继上线或进入测试阶段，为整个赛道带来了新的用户活力和增长动力。其中，《王者征途》累计新增用户超800万，2月上线后流水连续5个月环比增长，成为重度MMO游戏转小游戏成功的标杆。华金证券研报指出，巨人网络计划持续拓展包括快手在内的多个合作渠道，或进一步扩充市场。《原始征途》小游戏已进入用户测试期，项目组计划持续打磨游戏品质，并根据测试情况在下半年加大买量投放力度。

事实上，当前小游戏赛道经过6年的发展，已经成为游戏公司投放的重要渠道。恺英网络(002517.SZ)在2024年半年报中提到，其将《仙剑奇侠传：新的开始》这款游戏产品优先进入小游戏赛道，上线后

稳定在微信小游戏畅销榜、人气榜前十。另一款游戏《怪物联萌》最高位居小游戏畅销榜TOP10。记者注意到，恺英网络在上半年实现营收25.55亿元，同比增长29.28%；净利润8.09亿元，同比增长11.72%。上半年，出海和小游戏成为其业绩增长的主要影响因素。

尽管小游戏赛道延续增长态势，但由于其生命周期短，对买量存在较大依赖度，整体的收入体量其实并不高。《报告》数据显示，上半年，小游戏的收入为166.03亿元，相对于国内游戏市场实际销售收入1472.67亿元而言，其体量仍然不能与移动游戏相提并论。

此外，《白皮书》中提到，头部厂商的混合变现（融合了IAA广告变现和IAP游戏内付费）小游戏，生命周期往往较短，短短数月就会

显示，2024年上半年参投微信小游戏数量超过1.39万款，同比增长42%。虽然与去年同期相比增速有所放缓，但1.39万款的参投数量已经逼近同期参投手游App的1.46万款。在手游App参投下滑、小游戏参投增长的背后，不少中小厂商转战小游戏，特别是IAA小游戏。

目前，小游戏已经发展成为较为稳定的赛道。《白皮书》统计数据显示，2024年上半年微信小游戏日均投放量在8500款上下浮动，较为稳定。单月在投IAA占总数超六成，且数量持续小幅提升。主要是IAA小游戏门槛低，

适合中小微团队快速入局验证，因此在数量上仍是大盘的中坚力量。业内人士表示，在游戏研发和买量上，小游戏偏轻资产。原生小游戏研发成本约为百万元级别，小游戏的买量成本是手游App的四分之一到三分之一。

开罗证券研报指出，小游戏研发及买量门槛更低，覆盖增量用户群，有助于快速验证核心玩法，并引导优质用户至App端，实现拓展用户流量、业务反哺、寻求新的增长点等多重效果，特别是对于中腰部厂商可以有效拓展增量空间。出现减少投放的态势。这背后反映出，小游戏无须下载、即点即玩，且高度依赖投流的特点。新品快速换血，一旦投起来后，同赛道老产品、次新产品就会受影响。一增一减中，总量增长乏力。微信小游戏在上半年月均投放素材约为120万，只有3月和6月低于平均值。从投放素材量来看，春节期间投放稳定，而在清明、“五一”等假期素材投放量有明显提升。

目前，部分游戏公司将小游戏视为手游赛道的补充。吉比特(603444.SH)方面在谈及《道友来挖宝》这款游戏时表示，这是基于《问道手游》的玩法和素材开发的，更适合在小游戏平台环境中运行。《道友来挖宝》是对现有手游App的补充，期望带来额外的用户增长，同时也是公司在小游戏渠道方面的尝试和经验积累。