

游戏厂商竞逐暑期档 新品扎堆上线

中经记者 李哲 北京报道

暑期来临,各大游戏厂商早已摩拳擦掌。据《中国经营报》记者不完全统计

新游密集上线

在新游戏上线的竞争压力之下,一些成熟的热门经典游戏则不断推陈出新。

根据游戏产业研究机构 Sensor Tower 披露,世纪华通旗下点点互动自研的冰雪题材策略类手游《Whiteout Survival》跻身 2025 年 5 月全球手游收入榜 TOP2。自上线以来,该游戏就长期稳居中国出海手游收入榜单首。

《Whiteout Survival》的成功点燃了厂商对冰雪题材的热情。其中,网易打造的《冰汽时代:最后的家园》手游赶在暑假来临前就开启预下载。

除了网易之外,各大游戏厂商也在暑期推出了多款不同题材的新产品。

比如,腾讯计划在暑假期间上线《碳碳岛》和《星痕共鸣》。7 月 2 日,以碳中和为题材的模拟经营类手游《碳碳岛》率先与玩家见面。《星痕共鸣》则是意乱异世界多人角色扮演游戏,预计在 7 月 17 日与玩家见面。

由西山居研发的《解限机》在 7 月 2 日开启全球公测。在此前的全球测试阶段,《解限机》参与测试的玩家超 226 万,同时在线人数一度超过 31.7 万。

此外,由三七互娱打造的 MMORPG 手游《斗罗大陆:猎魂世界》预计在 7 月 11 日上线。

三七互娱方面介绍称,该游戏已达成 800 万预约。在游戏中,玩家能从圣魂村出发,自由探索冰封森林、星斗大森林、海神岛等经典

场景,可与地图互动,或寻宝,或猎杀魂兽,或挑战魂师。

张书乐表示,国内游戏公司会在暑期,尤其是 ChinaJoy(中国国际数码互动娱乐展览会)前后,批量上新游,形成一种高度竞争态势,这是在过去反复出现的。尤其是当在版号放量的大背景下,获批版号的新游戏密集上线,也就十分正常。

在新游戏上线的竞争压力之下,一些成熟的热门经典游戏则不断推陈出新。

6 月 24 日,由世纪华通旗下盛趣游戏代理运营的国服《FF14》7.2 版本“永久探求者”上线。世纪华通方面向记者表示,作为迄今为止内容量最大的一次版本更新,

7.2 版本此前在国际服上线后,不仅重新点燃了玩家们

的热情,成功扭转了 7.0 版本时期的口碑颓势,让游戏的人气与口碑再度回升,也再次向 MMORPG 市场证明了“最终幻想”这一金字招牌的实力。如今,随着国服 7.2 版本的到来,在跨大区功能“超域传送”的开启和一系列运营活动的利好因素驱动下,势必将为游戏老用户回归、新用户入驻以及用户活跃度带来巨大的提升。

无独有偶,巨人网络旗下社交推理游戏《太空杀》于 6 月 27 日上线 AI 原生玩法“残局对决”。其联合阿里通义千问、腾讯混元、字节豆包三大国产大模型,打造游戏行业首个“多用户与 AI 智能体混合对

抗”的创新竞技机制。

巨人网络方面介绍称,作为拥有 2 亿用户的社交推理游戏代表作,《太空杀》是业内最早深耕 AI 原生玩法的游戏产品。游戏过程中,AI 智能体不仅具备类人推理、实时互动和策略调整能力,还能自主结盟、分析局势并投票,成为影响胜负的“第三势力”。真人玩家需设法影响 AI 的判断、争取其支持,形成“操控 AI 协作取胜”的智能对抗新体验。这种高度拟真的动态多边博弈模式,显著提升了游戏的策略复杂度和交互深度,令每局游戏充满动态变化与策略张力。这不仅是《太空杀》AI 原生玩法的重要升级,也是国产大模型在游戏场景落地应用的前沿探索。

游戏产业时评人张书乐向记者表示,版号常态化发放,让游戏公司能够有充足的时间完成获批游戏在夏季的上架准备,这也造成了“百舸争流”的局面。后续只要版号发放保持同等量级,这样的竞争会常态化。



7 月 2 日,以碳中和为题材的模拟经营类手游《碳碳岛》上线。

本报资料室/图

黑瞳科技出海掘金:23 名员工一年创收 5000 万

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道	委员会(SEC)提交了首次公开募股(IPO)申请文件,计划在纳斯达克上市。招股书显示,该公司仅有 23 名员	工,但一年收入却超过了 5000 万元。黑瞳科技目前业务以第三方游戏代理为主,其展示的多款产	品展现出浓厚的中国风特色,目标市场也以中国港澳台、东南亚等地为主。	招股书显示,黑瞳科技近年来的收入来源开始向自研游戏倾斜。在 2024 财年(2023 年 10 月 1	日—2024 年 9 月 30 日),其自研游戏贡献的收入占比达 27%,而 2023 财年该比例仅为 0.1%。
-------------------	--	--	-----------------------------------	---	---

转身出海

黑瞳科技的渊源可追溯至位于厦门的西岐网络,双方背后的实际控制人均为洪志芳。

黑瞳科技招股书显示,其注册成立于开曼群岛,所有业务通过在香港的两个经营实体开展,分别是 Quantum 和 Stellar。

其中,Stellar 专注于社交媒体及 YouTube 等平台上的视频营销业务。2024 年 11 月,Stellar 被黑瞳科技收购,今年 4 月开始运营。

另一家子公司 Quantum 成立于 2021 年 3 月,专注于游戏开发与发行,原本是西岐网络的全资子公司。目前,黑瞳科技的主要收入来自 Quantum 的游戏业务。

和 Quantum 一样,位于广州的图灵互娱原本也是西岐网络旗下子公司,专注于海外手游发行。Quantum 通过换股辗转收购了图灵互娱的全部股权,图灵互娱所拥有的全部软件著作权与商标已完成或正在转移至 Quantum。

据西岐网络方面介绍,该公司下辖的多个工作室擅长各类策略向游戏。其首款产品《精忠岳飞》的网页版和手游版上线后,又重点研发此类玩法的多款续作,着力于开发“模拟经营与战争策略”产品,并且将策略游戏品牌系列化。此后,西岐网络还推出了《魔仙记》《武布天下》《我有上将》《王女异闻录》《炼金与魔法》等产品。

西岐网络曾于 2016 年在新三板挂牌,2019 年摘牌。对于从新三板摘牌,转而借由黑瞳科技再重新



《九霄灵蛇录》游戏画面。

本报资料室/图

上市的原因,《中国经营报》记者联系西岐网络方面采访,截至发稿未获回复。

公开数据显示,2016 年,西岐网络营业收入达到 1211.9 万元,净利润为 213 万元;2017 年和 2018 年,西岐网络营业收入分别达到 2366.8 万元和 1874.6 万元,净利润则在达到 476.6 万元后,迅速滑落至-1808 万元。

根据财报,该公司 2018 年收入利润双降的原因是部分新游戏无法在国内上线运营。当时,西岐网络对《四个小游戏》《混沌封神》《魔仙记》《王女有杀气》等几款游戏进行报废处理,对《魔戒》和《运营平台》等进行减值处理。

或许正是在这期间,西岐网络决心专注于发展海外游戏业务。2018 年的年报披露,彼时负责海外发行的图灵互娱已经将自研的产品发布到中国港澳台、新加坡、马

来西亚、越南、韩国等国家和地区。上述地区一直是移动游戏出海的首选市场。

根据中国音数协游戏工委《2024 年中国游戏出海研究报告》,2024 年,中国自主研发游戏海外实际销售收入同比增长 13.39% 至 185.57 亿美元,在 2022 年和 2023 年连跌两年后重回增长。

其中,在中国港澳台移动游戏市场,游戏类型格局发生了较为明显的变化——RPG 移动游戏流水份额仍居首位,但同比下降 14.07%;包括 SLG 在内的策略类产品流水份额同比增长 4.17%。

在东南亚地区,RPG、策略类产品流水及数量份额居于前二。而在 MOBA、射击类、体育竞技类产品方面,中国游戏企业更是具有明显优势——当地这些游戏品类的流水由少量头部产品支撑,而大部分头部产品来自中国公司。

23 人撬动千万收入

目前,黑瞳科技的主要市场位于中国港澳台。其主力产品如《大话魏蜀吴》《九霄灵蛇录》《仙缘无双》《浮空神话》等,均于 2023—2024 年在中国港澳台地区上线。在截至今年 3 月 31 日的半年时间里,这些产品取得的收入分别达到 129 万美元、5.3 万美元、78.6 万美元和 120 万美元。

新产品的集中上线使得黑瞳科技的业绩在 2024 财年大幅增长。招股书显示,其 2024 财年收入较 2023 财年翻番,从 395 万美元上涨至 792 万美元(约合人民币 5675 万元),实现了扭亏为盈,净利润达到 109.7 万美元。招股书显示,黑瞳科技 2024 财年的 6 款游戏共产生收入 490 万美元。

新产品集中上线的同时,黑瞳科技的销售费用却大幅下降。其销售费用在 2024 财年约为 100 万美元,较 2023 财年的约 270 万美元减少了约 170 万美元,降幅为 62.1%。招股书显示,黑瞳科技 2024 财年收入增长的主要来源是两个针对性更强的游戏平台,公司在这些平台上不需要额外的广告投入,因此得以减少广告和促销支出。而像苹果和谷歌这样的平台则属于综合性平台,游戏公司通常需要通过广告费用来获取玩家。

与此同时,黑瞳科技在 2024

利好政策加持

除了版号的利好之外,2025 年以来,一系列支持游戏产业发展的政策陆续出台。

众多游戏新品的陆续上线,离不开源源不断的版号支撑。

记者注意到,2025 年上半年,已有 757 个国产网络游戏版号、55 个进口版号获批。其中,6 月便有 158 款游戏获得版号。

张书乐表示,版号常态化发放,让游戏公司能够有充足的时间完成获批游戏在夏季的上架准备,这也造成了“百舸争流”的局面。后续只要版号发放保持同等量级,这样的竞争会常态化,同时刺激国产游戏在竞争中,用创新游戏玩法和体验的方式争夺用户,进而推动游戏进一步精品化。

除了版号的利好之外,2025 年以来,一系列支持游戏产业发展的政策陆续出台。

4 月,国务院新闻办公室举行新闻发布会,介绍《加快推进服务业扩大开放综合试点工作方案》,其中提到,发展游戏出海业务,布局从 IP 打造到游戏制作、发行、海外运营的产业链条。

此外,包括浙江、北京等地陆续出台支持游戏产业发展的相关政策。

6 月 10 日,浙江省商务厅、省文化广电等 17 部门印发《关于支持游戏出海的若干措施》,提出支持游戏企业做大做强和国际化发展,大力发掘培育 3A 游戏优质项目,打造游戏出海产业集群。据悉,该政策围绕游戏产业提升、平台支撑、生态优化、要素保障四个方面,提出 20 条具体措施,将于 7 月 10 日起施行。

此外,北京市也于 6 月印发《关于促进北京市游戏电竞行业高质量发展的支持办法(暂

行)》,围绕推动人工智能、AIGC 等科技与游戏电竞产业深度融合,鼓励出海发展等,为游戏产业发展提供支持。

中原证券研报指出,国内游戏产业的市场需求稳固,景气度高。目前 AI 技术在游戏产业的应用已经较为明朗,不仅限于降本增效,AI NPC、AI+UGC、AI 陪伴等更能体现 AI 技术智能化、个性化的应用已有产品雏形,预计未来将有更多基于 AI 技术赋能的 AI 原生游戏出现,带动游戏行业价值重估。

艾瑞咨询发布的《2025 中国游戏科技发展白皮书》中提到,游戏与科技创新共振效应总体认可度达到 76%。游戏与科技创新的关系密不可分,一方面,科技创新如同游戏的基石,为其提供了丰富多元的体验以及新业态的可能,而几乎每一次科技创新突破的涌现,都会重塑游戏产业面貌。另一方面,游戏作为天然的技术试验田,为科技创新提供了低成本、高容错的规模化应用验证场景,而游戏的蓬勃发展也将加速科技成果向现实生产力转化,推动科技成果的普及与技术迭代。

世纪华通董事长王佶表示,在未来 AI 行业的发展进程中,尽管应用场景丰富多样,但 AI 游戏将率先实现大规模商业化变现,成为最具盈利能力的领域。而世纪华通当前在技术研发、算力储备等方面的持续投入,正是为迎接 AI 游戏、AI 应用爆发式增长所做的长远战略布局。