

# 腾讯AI进化：全链路重塑游戏业态

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

近日,腾讯披露的2026年一季度财报显示,游戏业务依然是其业绩增长的重要引擎。在《王者荣耀》《和平精英》《三角洲行动》等长青产品流水创新高的同时,《洛克王国:世界》及其他新品也开始贡献收入增量。

与此同时,腾讯方面强调AI已开始反哺核心业务增长。对腾讯而言,游戏、社交与办公生态既为AI提供了庞大的落地场景,也

## 新品接力

《洛克王国:世界》每年新增超过200个精灵的工业化产能,为其持续内容供给提供保障,有望成为腾讯游戏下一款长青产品。

腾讯2026年一季度财报显示,其收入和净利润分别增长9%和21%。其中,游戏业务依然担当了“挑大梁”的角色。

在2026年一季度,腾讯本土市场游戏收入为454亿元,同比增长6%;国际市场游戏收入同比增长13%,达到188亿元。

当期,腾讯部分长青游戏流水再创新高,而新产品也有望进入其长青游戏矩阵(本土及国际市场,季度平均日活跃账户数超过500万的手游或超过200万的个人电脑游戏,且年流水超过40亿元)。

腾讯方面透露,旗下长青游戏《王者荣耀》《和平精英》《三角洲行动》持续稳健增长,流水创新高。根据AppMagic数据,受《王者荣耀》《和平精英》等游戏带动,腾讯游戏在2026年一季度以16亿美元手游内购收入稳居全球发行商第一,同比增长15%。

在国际市场,腾讯既有《部落冲突:皇室战争》《无畏契约》等成熟产品,通过持续的内容更新与精细化运营,保持稳定用户基本盘与流水贡献,也有《鸣潮》及其他产品带来显著的用户与收入增量,支撑国际市场的发展。

不过,本土市场游戏收入6%的增长率,和此前相比有所放缓。其中原因在2026年春节假期晚于2025年,以及爆款新品

为其持续投入AI提供了稳定现金流支持,其AI战略正逐步形成从模型、产品到商业化的闭环。

而在腾讯众多业务中,游戏成为AI落地的重要场景之一。从研发侧的美术、程序、测试工业化,到产品侧的AI队友、AI NPC、语音互动与UGC生态,AI正在被嵌入腾讯游戏研发、运营的全链路中。腾讯方面表示,AI与玩法的深度融合,正在增强《和平精英》《王者荣耀》等长青游戏

在季末上线,导致更多收入递延至一季度之后确认。一季度末,腾讯递延收入1413亿元,环比增长28%。腾讯首席战略官詹姆斯·米歇尔在电话会议上表示,国内游戏总流水同比增长10个百分点以上。

3月底上线的《洛克王国:世界》市场表现尤为突出,上线9天用户量突破3000万,为2026年的产品线贡献了重要增量。这是一款基于“洛克王国”IP打造的收集养成类大世界产品。据腾讯方面介绍,其不仅唤醒大量情怀用户,也因清新治愈的美术风格、轻松自由的精灵收集养成玩法,以及低门槛的探索体验,吸引了大量非IP原生的泛用户和年轻玩家,在抖音斩获新游首发双场消费断层第一,21天话题播放破百亿。

腾讯方面表示,《洛克王国:世界》每年新增超过200个精灵的工业化产能,为其持续内容供给提供保障,有望成为腾讯游戏下一款长青产品。

另外,《王者荣耀世界》于2026年4月先后在PC端和移动端上线。得益于“王者荣耀”IP积累的知名度,《王者荣耀世界》上线后在游戏免费榜始终跻身前列。App数据查询平台点点数据显示,截至5月21日,《王者荣耀世界》在游戏免费榜的排名基本位于前10名以内。



第二十二届中国(深圳)国际文化产业博览交易会腾讯展区

视觉中国/图

## AI赋能

混元3 Preview模型已部署到131个广泛使用的内部产品中,包括元宝、QQ和WorkBuddy。

在腾讯一季度财报中,AI技术成为被重点提及的对象。

腾讯方面披露,其搭建的混元3 Preview模型,在同等参数规模的模型中性能领先;自4月28日以来,其在AI模型聚合平台OpenRouter的Token(文本单位)消耗量排行榜上稳居前列。腾讯方面还表示,其效率AI智能体解决

## 重塑游戏业态

AI对UGC生态的赋能,有效解决了内容供给的可持续性,进一步延长了产品的生命周期。

作为腾讯的核心业务之一,游戏也是其应用AI的重点方向。据腾讯方面介绍,AI已全面渗透进入游戏业务的关键环节——在研发侧,AI进入美术、程序、测试、运营等生产管线,成为游戏研发工业化的底座;在产品侧,AI正融入玩法与生态,激发长青游戏生命力。

詹姆斯·米歇尔在电话会议上表示,对于游戏业务,生成式AI使其能够更快地制作更多内容,包括加速制作3D资产和动画,通过AI

方案已初见成效,腾讯云代码助手推出的AI Agent办公工具Work-Buddy目前是中国使用最广的效率AI智能体服务。

不仅如此,腾讯财报还释放出一个重要信号——其AI战略已经实现从技术到产品、商业的闭环。财报显示,AI赋能核心业务增长,而核心业务在用户黏性、收入及盈

渲染技术提供更逼真的图形,还能够增强整体玩家体验。

腾讯方面向《中国经营报》记者介绍了几个AI落地长青游戏的具体案例。比如,《和平精英》推出的AI队友、AI战友,为玩家提供实时战术配合与情感陪伴。官方数据显示,游戏内所有AI NPC玩法的累计体验用户数达1.1亿,最高日活跃用户数达1770万,单局消息互动量达70轮,麦克风开启率近75%,玩家在线时长和社交意愿显

利上的持续增长,既为AI投入提供了充裕的现金流支持,也为AI的落地应用奠定了丰富的场景基础。

2026年一季度,腾讯的销售及市场推广开支同比增长44%至113亿元,主要由于为支持AI原生应用实现从技术到产品、商业的闭环。

财报显示,AI赋能核心业务增长,而核心业务在用户黏性、收入及盈

此外,基于生成式AI开发的《王者荣耀》“语音灵宝”支持游戏内全场景的语音操控与智能互动,上线首日参与量便突破千万。

“《和平精英》《王者荣耀》等长青游戏持续保持旺盛生命力的背后,AI与玩法的深度融合起到了重要作用。”腾讯方面介绍,“AI对用户留存、内容生态及开发效率的实质性提升,也将为下一阶段的产品形态与商业模式演进构建更深厚

中透露,混元3 Preview模型已部署到131个广泛使用的内部产品中,包括元宝、QQ和WorkBuddy。

刘炽平透露,在接入混元3 Preview后,不同产品均反馈“性能显著改善”,从用户侧能够直接观察到效果变化。目前,混元3 Preview整体Token使用量已达到混元2的至少10倍。

的竞争壁垒。”

此外,腾讯方面表示,AI对UGC生态的赋能,有效解决了内容供给的可持续性,进一步延长了产品的生命周期。《和平精英》绿洲启元平台内置“AI创作助手”,将地图与玩法创作门槛降低至普通玩家可参与的水平。2026年春节,绿洲启元DAU(日活跃用户量)已突破5800万,平台内玩法与地图总量超15万个,大量非专业玩家创作出破圈作品。

# 名臣健康“增收不增利” 子公司未完成业绩承诺

中经记者 李哲 北京报道

“蒂花之秀,青春好朋友”。名臣健康(002919.SZ)曾因这句耳熟能详的广告语而被外界熟知,但其转战游戏市场后,并未掀起太大波澜。

近日,名臣健康对外披露,其于2022年12月收购的喀什奥术网络科技有限公司(以下简称“喀什奥术”)在2023年至2025年期间的累计净利润为-3146.35万元,业绩完成率为-43.28%。因未能完成业绩承诺,应补偿1.04亿元。

喀什奥术是名臣健康旗下从事游戏业务的子公司。自2020年以来,名臣健康通过并购、股权投资等方式跨界进入游戏市场。目前,游戏已成为其第一大主营业务。但在游戏市场整体竞争加剧的格局下,名臣健康2025年扣非净利润由正转负,同比下滑262.55%。

## 游戏业务利润缩水

名臣健康曾打造出“蒂花之秀”这一经典日化品牌。而在2020年,其对业务进行了一次重大调整。当年8月,名臣健康通过股权投资的方式收购杭州雷焰网络科技有限公司(以下简称“杭州雷焰”)及其他游戏公司,切入网络游戏业务,并推出《王者国度》《百龙霸业》等游戏。

2025年财报显示,名臣健康营业收入15.1亿元,同比增长9.72%。其中,网络游戏业务收入约11亿元,营收占比为72.51%。

不过,名臣健康在2025年实现净利润2830.8万元,同比下滑

## 重点布局小游戏

2020年8月,名臣健康以1.33亿元和1.29亿元分别收购了海南华多网络科技有限公司(以下简称“海南华多”)和杭州雷焰的100%股权。通过此次并购,名臣健康得以进入游戏赛道。

彼时,海南华多的收入主要来自《王者国度》,杭州雷焰则依赖《百龙霸业》。2020年,《百龙霸业》上线后连续多月流水保持在1亿元以上,《王者国度》月峰值流水甚至高达3.5亿元。

但是,好景不长。2022年名臣健康的净利润同比下滑81.03%。《百龙霸业》和《王者国度》的收入下滑影响名臣健康的经营业绩。在此背景下,名臣健康陆续并购了

39.41%,相较于2023年的7036.4万元出现“腰斩”。而其扣非净利润则由盈转亏,为-7474.56万元,同比下滑262.55%。

究其原因,游戏业务的利润缩水是直接影响因素。目前,名臣健康的游戏业务版图中有数家全资子公司及三级子公司,分别布局游戏研发及发行。

据名臣健康2025年财报披露,其全资子公司海南星炫时空网络科技有限公司在2025年实现营业收入10.42亿元,占游戏业务总营收的94.86%。但净利润降至1600.28万元,与2024年(1.08亿

元)相比大幅下滑。名臣健康旗下其他游戏公司的净利润表现也不尽如人意。其中,海南星际奥游网络科技有限公司在2025年净利润亏损1882.22万元;喀什奥术亏损386万元;福建星炫时空网络科技有限公司亏损182.58万元。

此外,2025年名臣健康的销售费用6.41万元,同比增长44.54%。而在研发人员同比增长8.28%的情况下,其研发费用却同比下滑16.98%。

名臣健康方面表示,2025年公司发行上线多款小程序游戏,合作方分成和渠道买量及市场推广等

判断原因,未投入原有力度进行市场运营推广,叠加同类型产品市场竞争加剧,导致该项目生命周期不及预期,未能带来相应收益。

喀什奥术另一重量级项目《SS15》(即2025年11月上线的基于日本IP开发的游戏产品《境·界刀鸣》),因合作方内部团队变更等原因,导致产品上线时间大幅延迟,公司被动多付出维护及部分员工变动的赔偿所带来的成本支出;且《境·界刀鸣》上线后因客观因素影响,合作方原准备周全的大范围市场推广计划延后。

上述两项变化导致喀什奥术在业绩承诺期内流水分成收入降

低,叠加各方面费用成本超出预期,从而达不到原定业绩承诺。

目前,名臣健康将目光投向小游戏赛道,该业务主要由星炫时空这家全资子公司运营。

2025年财报显示,近年来,名臣健康在微信“小游戏畅销榜”中排名靠前的产品有自研的《几何王国》《豌豆大作战》《最强斗王》,以及联合研发的《魔都之战》等游戏。其中,《几何王国》是一款卡牌塔防游戏,《豌豆大作战》则是一款三消策略塔防游戏。

根据《2025游戏产业报告》,2025年国内小游戏市场收入535.35亿元,同比增长34.39%。其中内购产生的市场实销收入



《镇魂街》游戏画面

本报资料室/图

方面费用投入较大,收入和利润贡献有所延后。

而在2026年一季度,名臣健康未能扭转“增收不增利”的局面,实现营业收入4.18亿元,同比增长

15.52%;净利润917.18万元,同比下滑27.85%。

对于上述业绩表现,《中国经营报》记者联系名臣健康方面置评,截至发稿,未获回复。

364.64亿元,占比68.11%;广告变现收入170.71亿元,占比31.89%。

虽然小游戏市场整体实现增长,但也面临着赛道逐渐拥挤、竞争日趋激烈的挑战。其中,星炫时空在2025年的利润表现相较2024年出现了85.18%的下滑。

尽管如此,名臣健康方面依然看好小游戏的发展。在2025年财报中,名臣健康方面表示,在原有部分项目上线未及预期的情况下,各小游戏项目对公司收入带来较大的补充,根据目前的市场趋势,小游戏仍将是公司游戏板块未来重点发展的领域之一。