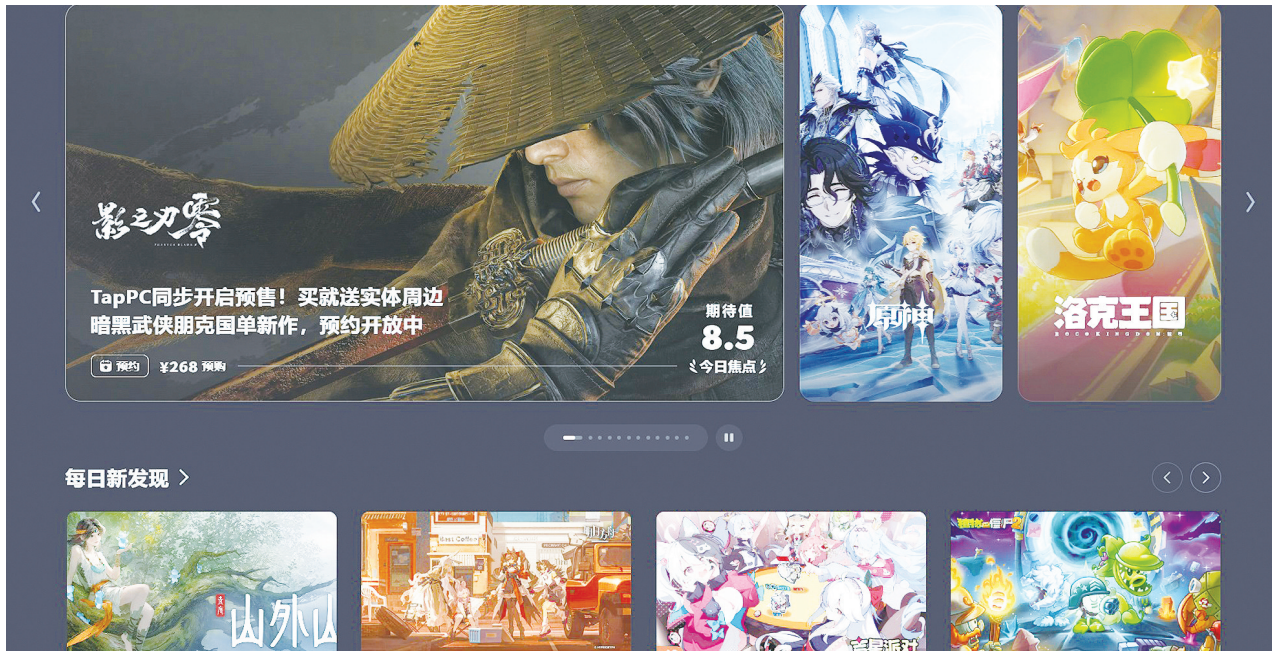
产业
解读

半年进账 452.88 亿元,同比增长近三成——在移动端游戏“霸榜”多年后,《2026 年 1—6 月中国游戏产业报告》显示,客户端游戏市场打出了一条强劲的反弹曲线。过去十多年中,随着智能机的快速普及和发展,国内游戏玩家经历了从客户端“大屏”到移动端“小屏”的迁徙。如今高品质单机大作接连爆火、跨端手游渐成主流,“大屏”游戏重新走热的背后,是中国游戏行业从高速增长迈向高质量发展的生动缩影。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



TapTap PC 版截图

销售收入同比增长近三成 国产端游市场上演强劲逆袭

当单机大作接连出圈,跨端游戏成为普遍

7 月 30 日,在中国音像与数字出版协会游戏工委发布的《2026 年 1—6 月中国游戏产业报告》中,客户端游戏(以下简称“端游”)市场以 452.88 亿元的实际销售收入、27.92% 的同比增幅,成为今年上半年国内游戏市场中最吸睛的一组增量数据。

回顾国内游戏产业的发展轨迹,端游曾因单机游戏和 MMO 网游的兴起一度占据市场主流地位。然而过去十余年间,智能手机的爆发式普及使游戏的研发资源与玩家注意力大规模向移动端倾斜,端游一度沦为存量市场的代名词。直到近几年,情况再次发生了变化。

国产精品单机游戏的持续曝光与陆续上线,率先打破了端游市场长期以来的沉寂格局。在《黑神话:悟空》给国产单机游戏重振信心后,多款精品单机游戏陆续曝光。灵游坊《影之刃零》、网易《归唐》、浩汤科技《抵抗者》等产品的相继亮相,预示着国产端游的内容供给质量与数量实现显著提升,更给此前犹豫是否踏入端游领域的玩家吃下了一颗“定心丸”。

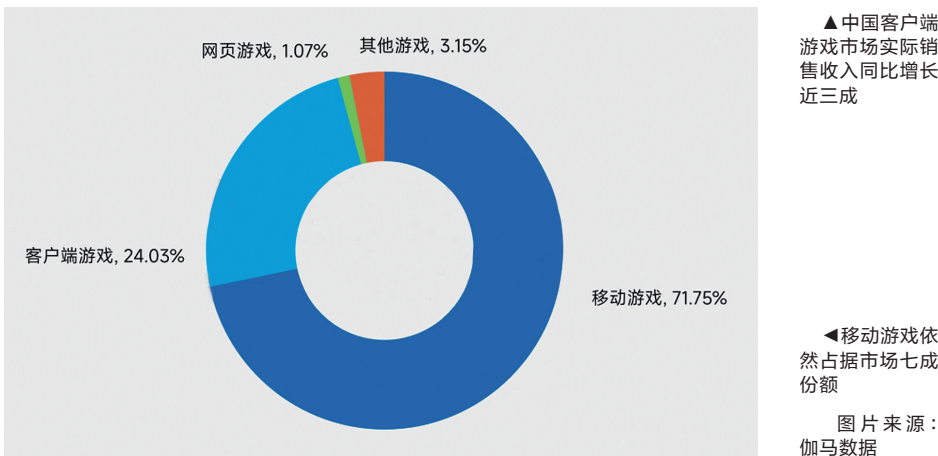
与此同时,跨端游戏逐渐成为市场主流。如今的跨端形态已不再是过去简单的“移动端游戏移植电脑端”,而是从立项之初就将 PC 端的高品质画质与操作体验作为重要考量。腾讯高级副总裁马晓轶在复盘《三角洲行动》时曾提到,团队早在 2023 年就注意到端游市场规模巨大且制作技术高度成熟,因而决定采取“先打磨好客户端体验再移植至移动端”的开发路线。而今年上线的《明日方舟:终末地》《洛克王国:世界》《王者荣耀:世界》等重磅跨端新游,均在客户端呈现出精良的画面效果,同时具备较强的玩家黏性,为端游市场提供了更具持续性的流水支撑。

精品单机的持续供给与跨端网游的全面普及形成合力,共同支撑起当前端游市场的活跃状态。而这场“大屏”的强劲复苏并非一朝一夕之功,早在市场数据爆发出强劲增量之前,产业链上下游的敏锐参与者便已开始提前布局。

使其能够将资金重新聚焦于产品研发本身。

相较于 Steam、Epic 等国际平台,TapTap PC 还立足社区优势,上线了编辑推荐、年度大赏、直购启动等配套功能,并深度集成了社区评价、篝火测试与玩家讨论区,帮助厂商建立起专属的玩家阵地,为国内外游戏宣发运营提供土壤。

2026 TapTap 开发者沙龙上公布的数据显示,TapTap PC 的稳定日活跃用户(DAU)已突破 50 万、峰值接近 100 万,平台可分发游戏超过 2 万款。目前,不仅有《影之刃零》《黑神话:悟空》等头部大作相继入驻,《洛克王国:世界》《异环》等跨端新游先后登陆,《控制:共振》《潜水员戴夫》等海外游戏亦将该平台作为重要的宣发、销售阵地。



提前布局,本土平台紧跟端游复苏风口

在游戏厂商积极投入客户端、跨端游戏研发的同时,部分游戏渠道分发平台也早早开始针对端游进行布局,从移动端起家的 TapTap 平台便是其中的一员。

早在去年客户端市场热度初显时,TapTap 便已着手布局端游业务。随着跨端游戏兴起,大量原生玩家开始在客户端追求更极致的画质与操控,TapTap 顺势打破终端边界,通过上线 TapTap PC (电脑端),将客户端打造为承接玩家跨端体验需求、拓宽平台社区生态的核心载体。

在商业模式上,TapTap PC 走出了与 Steam、谷歌商城、App Store 不同的道路,其选择与移动端一直采取不联运、不分成的策略,主要依托广告流量业务。这种零抽成的模式,直接降低了开发者的发行与运营成本,

从高速增长迈向高质量发展,行业终要回归品质本身

452.88 亿元的半年度成绩单,给沉寂已久的端游赛道注入了一剂强心针。但在移动游戏依然占据市场七成份额的当下,这笔增量并不意味着端游市场能无条件地重回黄金时代。与其说是赛道本身在爆发,不如说是玩家的消费习惯正在发生变化。

硬件端的消费走势首先印证了这一变化。尽管当下显卡、内存条等核心电脑硬件价格持续走高,但 Steam 平台发布的 2026 年 7 月硬件调查数据显示,支持 DLSS (深度学习超级采样技术) 和光线追踪的 RTX 50 系列显卡全线保持正向增长。其中 RTX 5070 单月占比上涨 0.33

个百分点,占比达到了 3.62%; RTX 5060 占比也突破 3% 关口。这表明越来越多的玩家愿意为更优质的画质与更高的帧率买单,这些需求直接拉动了电脑硬件与游戏软件消费的双向增长。

“任何的行业经过前期快速的粗放式的发展以后,它一定会到某个时间点就向着追求品质、追求创作、追求创意和文化输出这方面去了。”《影之刃零》制作人梁其伟在谈及为何从手游转向单机赛道时表示,玩家追求高质量单机体验、厂商深耕高品质游戏研发,均是游戏产业走向成熟的必然趋势,他们转向单机赛

道不过是“顺势而为”。

“大屏”下的高品质游戏体验,正是促进客户端市场回暖的核心推手。当玩家不再满足于浅层的碎片化娱乐,开始对优质画面、复杂游戏系统、深度玩法体验提出更高需求时。无论是大厂将研发规格向客户端看齐,还是 TapTap 等分发平台开始转向客户端,本质上都是产业链上下游对玩家需求变化做出的回应。

452.88 亿元只是一个起点。在行业全面从高速增长转向高质量发展的当下,这一轮客户端市场的反弹能否转化为长期行业繁荣,最终依然取决于厂商能否做出扎实的产品。