

《黎明觉醒：生机》四天破千万 腾讯字节为何纷纷入局末日生存赛道？

2月23日，由腾讯旗下光子工作室负责研发的末日生存游戏《黎明觉醒：生机》开服，当天就登顶了IOS免费榜榜首，仅仅四天，注册玩家就达到了1000万。到现在为止，这款游戏在TapTap上的评分为7.2分，不高不低，算得上是一款中规中矩的游戏。

16:54 🔊 🔒 📶 5G 📶 82

[<](#) [详情](#) [评价 3.8万](#) [攻略](#) [论坛](#) :



黎明觉醒：生机

TapTap **7.2**

👤 开发者入驻

新品榜 > [#4](#) | [编辑推荐](#) | [下载 53万](#) | [👤 关注 275万](#) | [游 1.1](#)



《黎明觉醒：生机》限定福利派送中，下载抽... >

策划每日优化 | 基础背包格数扩容 >

游戏介绍

上次更新于 2023/02/23

生存 开放世界 末日 虚幻4 高画质 建造 动作

《黎明觉醒：生机》是由腾讯光子工作室群匠心打造的一款开放世界生存手游。
基于强大的虚幻引擎4，《黎明觉醒：生机》创...

🌿 写在黎明前夜

行走在黑夜中，总会感觉到十分漫长，但走过漫...
来自开发者的话

当前版本: 1.100.1 [所需权限 >](#)

论坛 礼包

📲 下载 1.15 GB

2 / 12

但是，这款游戏在2020年就立项了，当时正处于末日生存题材大火的时候，然而不知道什么原因，这款游戏却没赶上这趟车，又经过三年的打磨，直到今年才上线。正常来说，这款游戏多花了三年时间，应该不至于这个评分。

然而，有玩家将《黎明觉醒：生机》和《明日之后》进行了对比，发现有些地方不仅相似，且画质不如2018年上线的《明日之后》看着舒服。





同类题材的游戏，难免会有比较，毕竟玩家数量就这么多，谁能抢占更多的玩家，谁就能成为这类游戏的头部厂商。

好巧不巧的是，在2月23日《黎明觉醒：生机》开服之日，《明日之后》也开启了累计玩家突破2亿的庆祝活动，除了在游戏中获得的福利之外，官方更是一掷千金，要抽出一位幸运玩家送一套房子。



网易明日之后

23分钟前 来自 超话 已编辑

4载光阴，1564个日夜，无数幸存者们在明日之后里开启一段难以忘怀的生存之旅。如今玩家已累计达到2亿，但仍有8000多万名幸存者住在“火柴盒”里。

所以，明明想给每一位漂泊在废土世界的人一个家。我们将为每个人送上一套新房！蓝图、结构、材料、壁纸，统统打包，只需点击下方链接参与活动，即可获得五选一庄园礼盒，从此告别“火柴盒”！

官服: 送你一个家

渠道服: 送你一个家

除此之外，我们决定从转发中抽一位幸运儿，送出现实中的一套房！地点位于有着“塞外江南”之称的牡丹江，可折现5万元！实现大家年纪轻轻就拥有一套属于自己的房子的梦想！

[#明日之后第五季#](#) [#明日之后2亿玩家集结##明日之后送房#](#) [抽奖详情](#) [收起](#)

| | | |
|--------|---|----------------|
| 送你一套房! | 塞 | 鱼米之乡 |
| 送你一套房! | 外 | 中国雪城 |
| 送你一套房! | 江 | 尊御名邸 |
| | 南 | 境享人生 |
| | | 可折现5万元! |

位于 **牡丹江**



看这个架势是铁了心要和对方抢占市场，毕竟在此之前，末日生存游戏在国内算是一家独大。

除此之外，还有一件更巧的事，那就是字节跳动旗下朝夕光年MMC工作室的新游戏《星球：重启》也正式上线港澳台市场，并且拿下台湾ios游戏畅销榜的20名，而时间也是2月23日。

如果说是巧合这也太巧了吧！毕竟三款同类型的游戏在同一天之内，一款开服，一款登录港澳台，一款庆祝玩家数量突破两亿，看来末日生存题材游戏的赛道会越来越拥挤了。

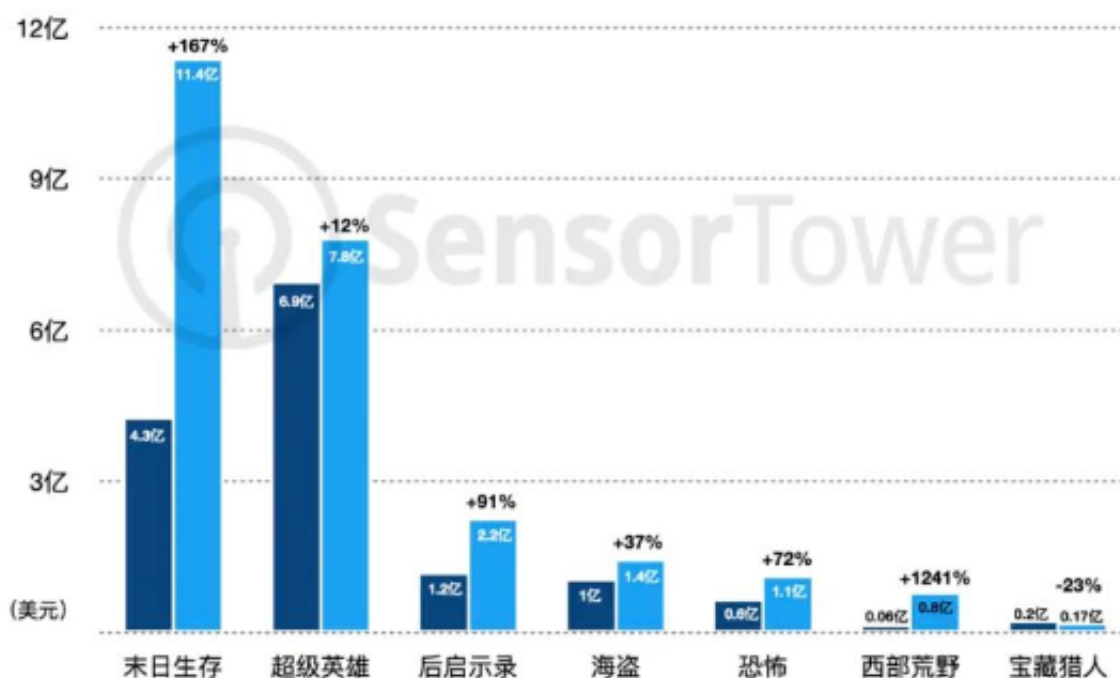


游戏类型千千万，但手游市场基本上是被MOBA，二次元，TPS统治着，市场也逐渐饱和，自然要选择开发其他游戏市场，只是网易2018年便已

上线了《明日之后》，占据了先机，而腾讯和字节跳动两家大厂也纷纷入局，各大互联网厂商和游戏公司为何看上了末日生存游戏这条赛道呢？

根据数据调查，2019年和2021年上半年的全球数据对比，可以发现末日生存超越超级英雄成为玩家们最喜爱的游戏题材，且在短短两年时间，游戏收入翻了一倍还不止，而第二名的超级英雄系列游戏仅仅只增长了12%。

全球七大主流手游题材收入对比



毕竟像蜘蛛侠，蝙蝠侠，超人等超级英雄的IP版权费非常昂贵，而末日生存类就没有这种烦恼，末日生存一直在欧美有着庞大的粉丝群体，从各类影视剧和电影题材就可以看出来。

像大家最熟悉的《生化危机》系列，最早生化危机系列游戏最早是在1996年首次推出，一共拥有9部作品，而最畅销的《生化危机7》已经达到了850万，而总销量也过亿。

| 卡普空游戏排名 | 排名 | 发行时间 | 标题 | 平台 | 销量 (百万) |
|---------|----|--------|-----------------------|---------------------------------|---------|
| 2 | 1 | Jan-17 | 生化危机 7 | PS4/Xbox One/PC/DL | 8.5 |
| 3 | 2 | Jan-19 | 生化危机 2 重制 | PS4/Xbox One/PC/DL | 7.8 |
| 4 | 3 | Mar-09 | 生化危机 5 | PS3/Xbox 360/DL | 7.8 |
| 5 | 4 | Oct-12 | 生化危机 6 | PS3/Xbox 360/DL | 7.7 |
| 9 | 5 | Jan-98 | 生化危机 2 | PS | 4.96 |
| 18 | 6 | Apr-20 | 生化危机 3 重制 | PS4/Xbox One/PC/DL | 3.6 |
| 19 | 7 | Sep-99 | 生化危机 3 复仇女神 | PS | 3.5 |
| 23 | 8 | Nov-14 | 生化危机 1 重制 | PS3/DL | 2.9 |
| 25 | 9 | Jan-16 | 生化危机 0 高清重置 | PS3/PS4/Xbox One/PC/DL | 2.8 |
| 26 | 10 | Mar-96 | 生化危机 1 | PS | 2.75 |
| 27 | 11 | Mar-15 | 生化危机: 启示录2 | PS3/PS4/Xbox 360/Xbox One/PC/DL | 2.7 |
| 29 | 12 | Mar-12 | 生化危机: 浣熊市行动 | PS3/Xbox 360/DL | 2.5 |
| 33 | 13 | Mar-16 | 生化危机 6 | PS4/Xbox One/DL | 2.3 |
| 34 | 14 | Feb-10 | 生化危机 5 黄金版 | PS3/Xbox 360/ DL | 2.3 |
| 35 | 15 | Dec-05 | 生化危机 4 | PS2 | 2.3 |
| 40 | 16 | May-13 | 生化危机: 启示录 | PS3/Xbox 360/Wii U/PC/DL | 2.1 |
| 41 | 17 | Aug-16 | 生化危机 4 高清重置 | PS4/Xbox One/DL | 2.1 |
| 44 | 18 | May-07 | 生化危机 4 Wii版 | Wii/DL | 2 |
| 45 | 19 | Jun-16 | 生化危机 5 | PS4/Xbox One/DL | 2 |
| 58 | 20 | Jan-05 | 生化危机 4 | GC | 1.6 |
| 65 | 21 | Dec-03 | 生化危机: 爆发 | PS2 | 1.45 |
| 69 | 22 | Feb-14 | 生化危机 4 终极高清版 | PC/DL | 1.4 |
| 70 | 23 | Mar-01 | 生化危机: 代号维罗妮卡 X | PS2 | 1.4 |
| 71 | 24 | Mar-02 | 生化危机1 重制 | GC | 1.35 |
| 76 | 25 | Nov-07 | 生化危机: 安布雷拉历代记 | Wii | 1.3 |
| 80 | 26 | Nov-02 | 生化危机 0 | GC | 1.25 |
| 81 | 27 | Mar-12 | 生化危机 4 高清重置 | DL(PS3/Xbox 360) | 1.2 |
| 86 | 28 | Aug-98 | 生化危机1 导演剪辑Dual Shock版 | PS | 1.2 |
| 88 | 29 | Feb-00 | 生化危机: 代号维罗妮卡 | DC | 1.14 |
| 90 | 30 | Sep-97 | 生化危机1 导演剪辑版 | PS | 1.13 |

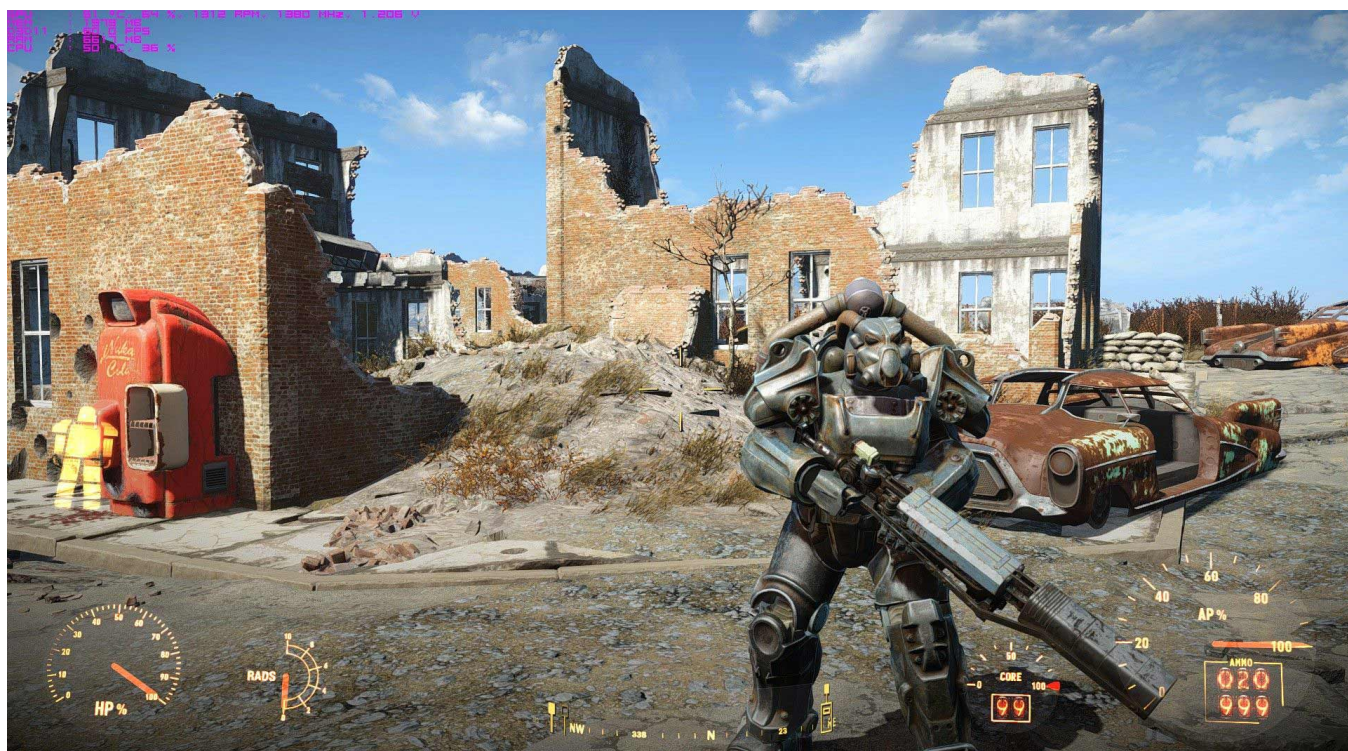
而电影市场，《生化危机》一共拍了6部，总票房达到了12亿美元。《生化危机》的成功足以证明末日生存题材的成功。

各大厂商看重这款游戏的原因有两个，其一自然就是为了迎合全球市场，更加容易走向国际化，毕竟成功的案例摆在眼前。其二便是想要先在国内占据市场，毕竟这种风格的游戏只是在欧美日韩受欢迎，对于大陆市场来说，可谓是相当冷门。

万众期待的《最后生还者2（又译：美国末日2）》，PS4/XONE世代钦定的最后一部神作。



全球玩家盼着能在有生之年能玩到的《辐射4》，连续多年被评为最受期待游戏。



拿奖无数、销量轻松破100万的《冰汽时代》，被海外媒体评为“令人揪心”的独立游戏之光。



这些游戏在其他游戏市场知名度与口碑都相当好，但是在中国市场却不怎么受待见，甚至没有多少玩家知道。

如果这时候国内厂商开发出了一款像moba中的《王者荣耀》，二次元中的《原神》这样的游戏，无论是收益还是出海能力，都只有无穷的好处，所以现在各大厂商打破头颅也要入局。

而对于玩家而言，喜欢末日生存类的游戏似乎也是情理之中。

现在生活节奏太快，无论是亚洲还是欧美，内卷异常严重，每个人都成为了朝九晚六的一颗螺丝钉，城市哪里需要我们，我们就在哪里工作。



而末日生存游戏题材的背景一般都是建立在灾难或者战争之后，玩家们在游戏中需要用尽各种手段活下来，没有高楼大厦，没有交通工具和人们忙碌的身影，也没有内卷，没有贫富差距，生活压力和各种烦恼，唯一需要做的就是活下去。

比起现实生活中的平淡和疲惫，游戏中末世降临，将一切都归为废墟，需要从头再来，人们也都站在同一起跑线，这种脱离现实又十分真实的感觉也正是玩家们所需要的。

回到游戏本身，虽然末日生存市场还有巨大的发挥空间，但是游戏厂商只顾着争夺游戏市场，而忽略了游戏品质，口碑在玩家中崩盘，便再难抢占先机，逆风翻盘了。



现在来看，各大头部厂商都入局了，后面中小厂商也会纷纷进入这条赛道，只是，品类过多或许会引起玩家的审美疲劳，想要在末日生存市场站稳，光是中规中矩恐怕还不够，除了做好和其他产品的差异化之外，还需要创新玩法，带给玩家新鲜感，才是一款游戏的核心竞争力。

而大厂竞争也好，中小厂商打架也好，获利的是玩家，能在末世中活下来，创新，努力和探索都不能少。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167817759711307.html>