

游戏行业发展到今天，通过几十年的努力，已经成为了一个全球市值上万亿的庞大产业。甚至比上百年的电影行业还要庞大许多。



▲ 2017~2021年全球影院与在线视频总收入

头条 @品汉说唐观宋明

如此庞大的市场，自然也诞生过许多顶级游戏IP。

电影市场中的顶级IP，例如阿凡达系列、漫威系列、星球大战系列、变形金刚系列等等，都已经有了几十亿乃至上百亿美金的收入，和几百亿美元的IP价值。那么游戏行业里的顶级IP又会如何呢？

下面，我们就列出游戏行业里最顶级的一些IP，来看看这些游戏IP的收入和价值。

第十三名：仙剑系列



尤其是腾讯制作的仙剑手游，虽然玩法画面饱受诟病，但是巅峰时期的年流水也达到了10亿级别。算是真正给这个IP变现成功。

总体来讲，虽然这个IP的影响力仅限于国内和少部分华语影响圈，而且后期大宇的不作为，也让这个IP出现了许多粗制滥造的情况造成一定影响，但是不管怎么说，仙剑奇侠传也是国内自创IP的一个旗帜。

只要后续有优秀的续作出现，这个IP依然有着至少百亿的品牌价值。

第十二名：金庸武侠系列



代表产品：热血传奇、传奇世界、传奇3

系列产品巅峰年流水：200亿

IP价值：1000亿

如果你对于传奇的认知，还只是20年前那个攻打沙巴克的中国第一代韩游，那么你的认知显然有点过浅了。

姑且不说盛大这家公司，曾因为传奇一款项目成为中国网游行业龙头老大，也不提传奇现在的诸多衍生品，扶起了恺英、贪玩蓝月等多家上市公司。

光是现在传奇私服的规模，就已经达到了每年年流水百亿级别。

毕竟对于30岁以上的玩家来说，传奇就是他们很多人接触的第一款网游，也是直到今天PK程度最强，对抗最激烈的网游。

所以，虽然传奇系列游戏的用户群体逐渐在萎缩，但是剩下来的用户伴随年龄增长，付费能力也是越来越高。玩个传奇页游都能花几千上万的是普遍现象。

而这个IP，也是价值越来越高。光是正版对外授权的传奇授权费，盛大每年就能收到数亿。

所以你说传奇IP的IP价值能有上千亿，我肯定是相信的。

第十名：暴雪系列

代表产品：魔兽世界、暗黑破坏神

系列产品巅峰年流水：200亿

IP价值：1500亿



在韩国公司NEXON的2021年财报里，写出了一款产品的收入情况。

韩国PC端全年营收20.77亿元，总体增长21%，单看第一季度，对比增加13%；

国服第一季度营收15亿元，按照分成反推国服实际一季度营收37.5亿元对比上一年，总体下跌26%；

国服一个季度收入将近40亿，还比之前下跌了将近30%。

换句话说，这个游戏国服巅峰的年收入甚至可以达到200亿级别。还不算其他国家

和地区的收入。

这个游戏就是地下城与勇士（DNF），一个打败传奇，让腾讯取代盛大走上游戏公司巅峰的游戏产品。

这个游戏的影响力有多大呢？有一个口号可以验证——地下城800万勇士。

如果你要问是不是真的有800万人玩，那么答案是有，并且不止。

这款游戏最火的时候，腾讯甚至考虑动用133亿美元收购这款游戏的母公司NEXON。光是这笔钱就将近千亿人民币了，可对方最终居然嫌低没能成交。由此可见，给DNF这个IP估值1500亿人民币，一点也不为过。

第八名：西游系列

代表产品：梦幻西游

系列产品巅峰年流水：220亿

IP价值：1600亿



如果说仙剑是当代第一仙侠IP，金庸系列是第一武侠IP，西游是单款游戏最突出的IP，那么三国就是中国所有IP中最响亮，营收也最高的一个。

三国并不像西游，只凸显了一家游戏公司；反而无论大中小型的游戏厂商，都凭借

三国这个题材赚得盆满钵满。

比如阿里旗下的灵犀互娱，凭借三国志战略版与三国志幻想大陆，一年就能拿下百亿的市场流水；

再比如游族公司旗下的少三系列，也是年收入几十亿的程度。

至于其他什么率土之滨、三国志2017、三国杀等等，都是年收入十亿以上的作品。

虽然没能像梦幻西游一样，有一款巨无霸体量的产品。但是这么多的三国游戏加在一起，总的市场盘子也比西游要更大一些。

第六名：PUBG系列

代表产品：绝地求生

系列产品巅峰年流水：250亿

IP价值：2500亿



2023年，王者荣耀的国内单月收入已经超过了2.5亿美金，折合人民币约18亿以上。如果考虑安卓版本和其他一些海外版本和海外衍生物，这个游戏的单月收入已经

可以突破20亿级别了。

说王者荣耀是目前全世界单款营收能力最强的手机游戏，应该没有任何问题。腾讯正式凭借着这款产品和前面说到的和平精英，让自己直接超越网易等对手，和其他所有国内游戏开发公司拉开整整一个身位的差距。

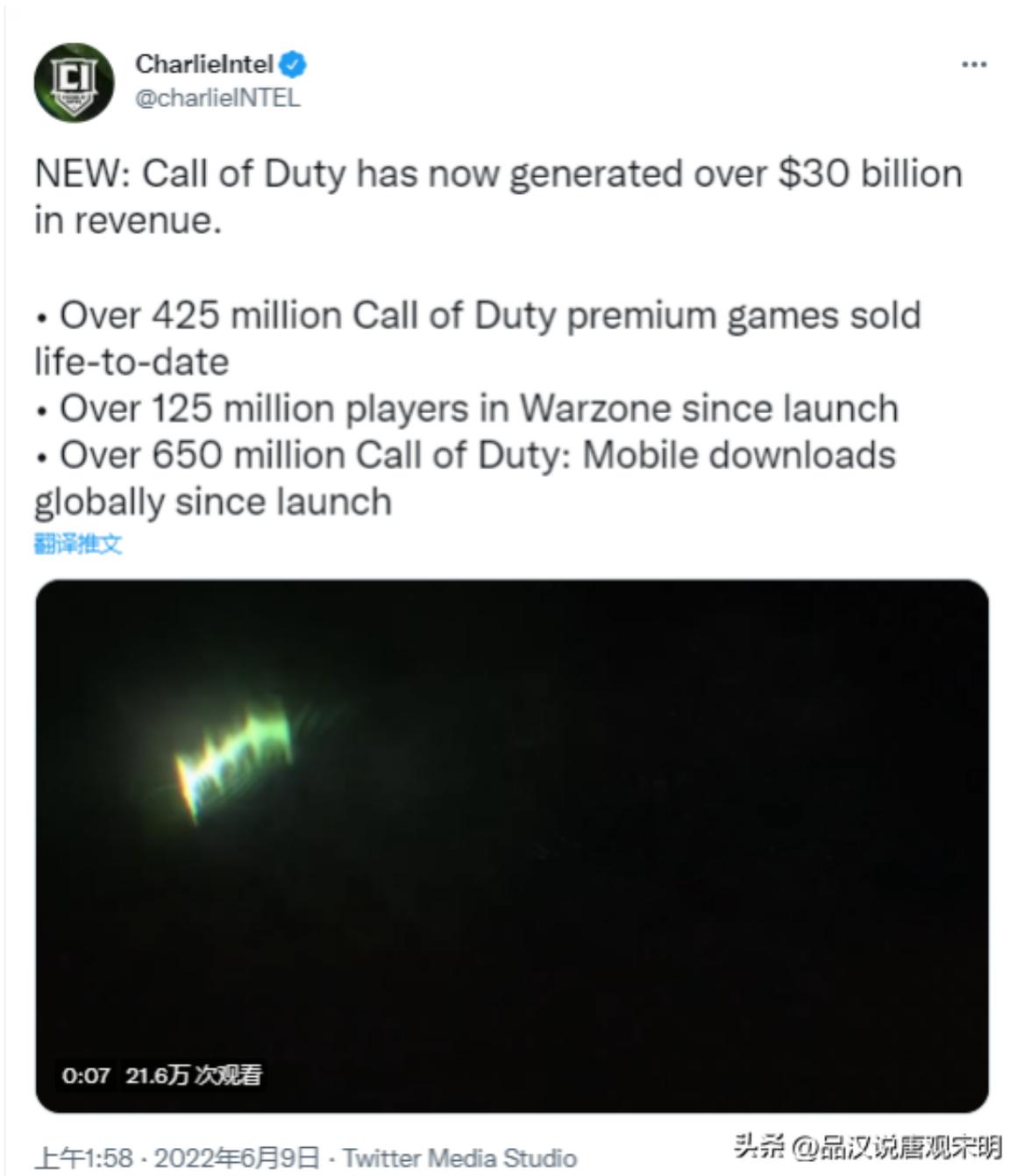
毕竟这款MOBA类型的产品，虽然单个用户的收入不高，可是架不住中国玩它的人超过了3亿。

第四名：使命召唤系列

代表产品：使命召唤系列

系列产品巅峰年流水：300亿

IP价值：3000亿



The image shows a screenshot of a tweet from CharlieIntel (@charlieINTEL). The tweet text reads: "NEW: Call of Duty has now generated over \$30 billion in revenue." Below the text is a bulleted list: "• Over 425 million Call of Duty premium games sold life-to-date", "• Over 125 million players in Warzone since launch", and "• Over 650 million Call of Duty: Mobile downloads globally since launch". There is a blue link "翻译推文" below the list. Below the text is a video player showing a dark scene with a bright green and yellow light source. The video player shows "0:07" and "21.6万次观看". At the bottom of the tweet, it says "上午1:58 · 2022年6月9日 · Twitter Media Studio" and "头条 @品汉说唐观宋明".

再加上历代作品的持续售卖，整个使命召唤系列之于微软，就和梦幻西游之于网易是一样的。

只不过梦幻西游只是在中国地区，而使命召唤则是全球领域的。

第三名：超级马里奥系列

代表产品：超级马里奥

系列产品巅峰年流水：400亿

IP价值：3500亿

马里奥	348	电子游戏302.05	425	电子游戏385.35	任天堂	电子游戏
		经营许可45.14		经营许可45.14		
		票房0.38		街机游戏44		

在一份权威机构发布的IP价值排行榜上，马里奥已经以将近500亿美金的价值，超越漫威宇宙、哈利波特和蜘蛛侠等IP，名列前茅。

第二名：GTA系列

代表产品：GTA5

系列产品巅峰年流水：500亿

IP价值：5000亿



终于，我们谈到了世界游戏第一IP，宝可梦。

如果说马里奥是让任天堂成为世界第一游戏公司的基石，那么宝可梦就是让任天堂

始终在世界之巅笑傲群雄的宝座。

去年11月中旬发售的宝可梦最新作朱紫，短短1个多月的时间在全球卖出了1820万套，按照6800日元的单价计算，就是卖出了1237亿日元（折合65亿人民币，9亿美元）。

精灵宝可梦	1050	授权衍生品811	1212	授权衍生品913.05	任天堂·宝可梦公司	电子游戏
		电子游戏227.16		电子游戏271.45		
		票房18.38		票房18.5		
		家庭娱乐1.44		家庭娱乐6.3		
		战略指南书1.42		战略指南书1.42		

所以宝可梦这个IP的价值已经达到1200亿美元这个结论，甚至还有点小看了这个IP的价值。

正是凭借着宝可梦的巨大价值，才让任天堂牢牢占据着游戏行业第一的名头，将腾讯、微软、暴雪、索尼等一干大厂压制于身下。

结语：

说到这里，我们就介绍完了目前游戏行业里最顶级的一些IP情况与实际价值了。

当然，这里面很多IP的价值中有估算的成分，但是从产品本身的表现和影响力来看，它们也的确能值这个价格。而托起这些游戏收入的，就是全球几十亿的游戏玩家。

所以，以上这些IP里，你真正玩过的有哪几个呢？

欢迎在评论区点赞留言，说出你都玩过其中那些，以及还有那些游戏IP是你的最爱吧！