

# SE 否认被索尼收购 两者或有多种合作可能

本报记者 陈溢波 吴可仲 北京报道

两家颇具历史渊源的日本游戏厂商，近期出现合作传闻。

有报道称，索尼正在收购日本游戏厂商史克威尔艾尼克斯（SQUARE ENIX，以下简称“SE”）。对此，《中国经营报》记者向索尼和SE方面核实。SE（中国）互动科技有限公司（以下简称“SE中国”）人士向记者回应称：“消息并不属实，内部没听说索尼要收购我们。”索尼方面则回应称：“公司对非官方信息无法作出评论。”

业内人士在接受记者采访时称，收购传闻背后，也能看到双方可以展开合作的一些可能。除了“圈地”式聚拢资源、

联合对抗强大竞争对手外，双方也有共同合作开发手游、为进军元宇宙做准备等方面的合作点。

## SE拥有多个经典游戏IP

对SE来说,在玩家群体中有着巨大影响力的IP——《最终幻想》系列手游,也有着不错的排名。

SE是日本知名游戏软件制作开发和发行商,由两大上市游戏公司史克威尔和艾尼克斯合并而来,拥有《最终幻想》和《勇者斗恶龙》系列IP。

记者从蝉大师(APP数据分析平台)官网获悉,截至目前,SE在日本苹果端共发布了150个APP。包括45款已下架游戏产品和仍在线的105款产品,这105款在线产品中,包含一款未正式上架的预订游戏——《魔法高中的自卑记忆》。

目前SE在日本地区苹果端发布的这100余款在线游戏产品中,排名比较靠前的有《浪漫传奇3》《浪漫传奇2》《龙任务V天空新娘》《龙任务八,天空,海洋,地球和诅咒公主》《漫画UP!》,以及今年2月上架的《最终幻想VI》和4月上架的《圣剑伝説ECHOES of MANA》等。

对SE来说,在玩家群体中有着巨大影响力的IP——《最终幻想》系列手游,也有着不错的排名。截至5月13日,《最终幻想》在苹果端付费角色扮演类游戏排行榜中位列第31位;《最终幻想II》在该角色扮演类付费游戏榜中排名第45位;《最终幻想IV》在该类目下排名第39位;《最终幻想V》在该类目下的排名为第26位;《最终幻想VI》在该类目中的名次则为第15位。

以中国大陆苹果端的情况来看,以SE为关键词搜索得到的游戏有5款,其中,由SE自身开发的



索尼PS系列游戏机。

游戏只有《Tomb Raider 25 Stick-er Pack》,但该游戏的排名并不亮眼。记者发现,这也是目前为止,SE在中国大陆发布的90款APP中,唯一一款仍在在线的产品,而其他的89款产品均已下架。

同时,在SE中国的官网上,记者看到该公司公布的游戏产品有:手游《魔力宝贝手机版》(包括安卓端和苹果端);页游《魔力宝贝》;堪称日本国民级冒险RPG网游的端游产品《勇者斗恶龙X》,以及端游《幻想大陆》《魔力宝贝》。

蝉大师官网显示,SE经典日系回合手游《魔力宝贝》在中国大陆苹果端的开发和发行方为腾讯,但这款经典IP游戏的排名情况同样不突出。截至记者发稿,《魔力宝贝》在中国大陆苹果端应用的畅销游戏榜中排在200名以外,在角色扮演类游戏畅销榜中排在第

190名,在策略游戏畅销榜中位列第105名。

天眼查显示,上海塔人网络科技有限公司(以下简称“上海塔人”)是SE中国的合作方。根据蝉大师官网,在中国大陆苹果端,上海塔人拿到了SE的官方正版IP授权,开发了首款魔力宝贝官方休闲放置手游——《魔力宝贝觉醒》。但这款游戏目前的排名也并不靠前,无论是游戏畅销榜、策略游戏畅销榜还是冒险游戏畅销榜,排名均在200名以外。

然而,TapTap(游戏玩家社区平台)上显示,《魔力宝贝觉醒》的开发商为杭州九玩网络科技有限公司(以下简称“杭州九玩”),发行商为九迁工作室。并且,《魔力宝贝觉醒》游戏运营商官方账号近期在TapTap上还发布消息称,该款游戏于2022年4

月30日从应用商店下架,5月15日关闭充值,6月15日正式关闭服务器。

而记者目前在苹果应用商店中还能看到《魔力宝贝觉醒》正版授权手游,开发商显示为上海塔人。

此外,在天眼查上,以“魔力宝贝觉醒”为关键词进行搜索,还能看到包括上述杭州九玩在内的三家公司,均显示有与该游戏相关联的信息。

对此,独立之光副总裁熊攀峰向记者称,日本的IP授权分得很细,不排除在中国大陆有好几个不同的厂商拿到了不同游戏领域和渠道的授权,如果不是因为这个原因的话,就有可能存在一些厂商做盗版游戏、借用这款游戏的名称蹭热点,实际上是“挂羊头卖狗肉”,这种情况在国内很常见。

# 供应链受阻波及Switch 任天堂如何突围?

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

近日,任天堂披露2021~2022财年业绩,报告显示,其多项关键财务数据出现下跌。不过细究其近几年业绩表现可发现,任天堂的问题并不出在需求端,而是受全球局势影响,供应方面受到阻碍。

上述财报显示,受到半导体元件和其他零部件短缺的影响,任天堂三款主机Switch、Switch OLED以及Switch Lite的总销量同比减少20%。不过,任天堂的游戏软件业务仍表现强劲,其IP展现出强大的生命力,在该公司产品硬件销售下滑时,成为其业绩支撑点。

目前,任天堂没有表现出主机更新换代的意向,其Switch平台游戏发售已经排至明年春天。互联网和游戏产业观察者张书乐向《中国经营报》记者表示,Switch游戏主打主机、掌机以及体感等功能的合一,对视频输出效果要求并不强烈,并不急于在性能上与索尼、微软对抗。



玩家体验任天堂游戏产品。

视觉中国/图

## 硬件供应链受阻

5月10日,日本游戏公司任天堂发布2021~2022财年业绩报告。报告显示,2021年4月至2022年3月,该公司实现销售额1.695万亿日元(约889亿元人民币),同比下降3.6%,销售额的78.8%来自海外;归母净利润为4776亿日元(约250亿元人民币),同比下降0.6%。

财报显示,任天堂的多项财务指标出现下滑。不过,这种下滑出现在上一年任天堂业绩暴涨之后,显得情有可原。2020年4月1日至2021年3月31日,任天堂实现销售额为1.76万亿日元,同比增长34.4%;归母净利润达到4803.76亿日元,同比增长85.7%。把视野放大到2020年至2022年,任天堂业绩虽略有下降,但基本企稳。此外,由于零部件供需失衡,加上物流成本上涨,任天堂硬件设备的制造、运输成本也将迎来上涨。

当下,任天堂担心的似乎并不是市场需求不足,而是供给跟不上。财报披露,其三款主机Switch、Switch OLED以及Switch Lite总销量为2306万台,同比减少20%,原因是“受到半导体元件和其他零部件短缺的影响”。在业绩交流会上,任天堂社长古川俊太郎表示,目前必要部件的采购遭遇困难,硬件生产存在不确定性,预计下一财年硬件销量将下滑9%至2100万台。

古川俊太郎在回答提问时承认供应链受到国际局势影响:此前任天堂产品系通过铁路运输至欧洲,还会在旺季来临前通过航运提前建立库存。但在当前的环境下,将产品运送欧洲乃至其他地区都会是个难题。他表示,任天堂正考虑调整运输方式,更多地启用航空等运输方式。

财报显示,美洲和欧洲分别是

Switch主机销售的第一和第二大市场,分别占比近38%和26%,日本本土排名第三,占比22.5%。

尽管硬件销售下滑,任天堂的游戏软件业务仍表现强劲,其销量在上一年猛增36.8%的基础上,继续上涨1.8%至2.35亿件,39款游戏的销量突破100万件。

其中,任天堂IP展示出强大底蕴,多份老IP新作销量超过千万:2021年11月发售的《宝可梦 晶灿钻石》和《宝可梦 明亮珍珠》一共售出1465万件,《宝可梦传说:阿尔宙斯》销量达1264万件。

此外,《马里奥卡丁车8豪华版》凭借拓展内容,年度销量达到994万件,累计销量4533万;《集合啦!动物森友会》年度销量601万件,累计销量3864万件;《塞尔达传说 御天之剑HD》销量391万件;《马里奥派对 超级巨星》销量达到688万件。

## Switch走向末期?

在运输和生产面临不确定性的情况下,任天堂似乎并不打算进一步提升Switch性能或推出下一代主机。在面对有关下一代游戏系统的提问时,古川俊太郎表示:“尽管Switch自面世已走过5年,但仍有丰富的游戏阵容等待发布。”他称,由于Switch的顺利推出,使得任天堂可以集中开发资源在这个平台上,一些游戏的发表时间已经排至明年春天。

任天堂于2017年推出Switch,截至2022年3月31日,其全球总销量达到1.0765亿台,是史上第七款销量过亿的游戏主机。面对庞大的玩家群体,任天堂方面表现出谨慎换代的态度。古川俊太郎说:“我们的任务之一是确保向下一代硬件的过渡尽可能顺利,为此我们专注于与消费者(通过任天堂账号)建立长期关系。”

就Switch本身,任天堂方面也没有大幅提升其性能的打算。2021年下半年,任天堂推出Switch新机型OLED版,被吐槽“更新了个寂寞”。新机型变化之处在于,改用一块7英寸OLED屏幕,背面支架角度更大,底座加入网线接口,存储从32G扩充至64G,使用新的扬声器,并没有玩家期待的4K和CPU升级。此前,另外两大游戏主机巨头索尼和微软分别发售其次世代主机PS5和Xbox Series X,均支持4K UHD超高清画面、120Hz高刷新率、光线追踪、HDR等技术。

张书乐向记者表示,由于差异化竞争,任天堂并不需要急于在性能方面内卷以与索尼、微软

对抗:“次时代主机战争是有一定节奏感的,Switch作为当代产品符合任天堂的调性。”他表示,Switch的卖点在于主机、掌机以及体感等功能的合一,其搭载的游戏整体走合家欢的软萌风格,对视频输出效果要求并不强烈,作为当代产品符合任天堂的调性。他认为,任天堂或许会选择直接在下一代主机上推进性能进步。

一直以来,任天堂遵循“蓝海战略”,寻求在非玩家群体中拓展用户边界,这使得其不断探索游戏的新玩法和有趣性,而非专注于强化游戏机本身给玩家带来的体验,一些游戏作品也因此成为主机销售增长的推动力。2017年,任天堂推出Switch平台首发游戏《塞尔达传说:荒野之息》,被认为是大世界探索类游戏的鼻祖;2020年,《健身环大冒险》发售数月后恰逢新冠肺炎疫情期间宅家健身需求飙升,原价500元左右的卡带和设备套装一度被炒至2000元,也带动Switch游戏机出圈;2022年,疫情反复的情况下,任天堂又一体感游戏《Switch 运动》再次风靡全球。古川俊太郎称,该款游戏目前在各个地区都开圈;2022年,疫情反复的情况下,任天堂又一体感游戏《Switch 运动》再次风靡全球。古川俊太郎称,该款游戏目前在各个地区都开圈;2022年,疫情反复的情况下,任天堂又一体感游戏《Switch 运动》再次风靡全球。古川俊太郎称,该款游戏目前在各个地区都开圈;2022年,疫情反复的情况下,任天堂又一体感游戏《Switch 运动》再次风靡全球。

尽管Switch平台尚有丰富的游戏阵容可期待,业内却认为其已不可避免地走入生命末期。分析机构Ampere的分析师Piers Harding-Rolls表示,即使任天堂在2023年发布《塞尔达传说:荒野

之息2》,Switch的销量也将继续出现同比下降。他预测,任天堂将在2024年发布下一代游戏机。对此,截至发稿,任天堂方面未向记者作出回应。

此外,云游戏的崛起,理论上可对游戏主机行业造成冲击。云游戏在云端运行,用户不用依靠终端计算力也能实现互动,这使得智能手机、电视、电脑等都能变身成为高性能游戏设备。根据中国信息通信研究院和IDC咨询(北京)有限公司发布的《2022年全球云游戏产业深度观察及趋势研判》,57.1%的用户选择云游戏的原因是所持设备差,50.61%的用户想通过云游戏的方式在移动设备上体验大型端游、主机游戏。

任天堂方面曾表示,已经看到云游戏的潜力,但其目前还不至于代替主机,公司方面会坚持其核心价值,即开发专用的硬件和软件实现任天堂独特的游戏体验。古川俊太郎曾在2020年表示,预计未来十年硬件游戏机仍将是主流。

张书乐认为,目前云游戏技术并不成熟,在大量用户登录的状态下,难免出现网游常见的宕机问题,相对配置较低的网游在有客户端的前提下也容易出现卡顿,在更高配的单机游戏一旦联机且用户量巨大,对平台的考验则更大,“云游戏作为下一代游戏形态,目前还是非主流,还有许多技术攻关要做,也需要进一步的基础网络建设铺底,游戏主机厂商还不至于在下一代主机上被冲击”。