

# 游戏市场三季度承压 A 股过半公司收入下滑

本报记者 许心怡 北京报道	娱、完美世界等头部公司在内，超半数企业收入下滑。三七互娱和完美世界均存在老游戏收入自然下滑，而新游戏上线不足	的情况。	业绩拉动主要取决于新品能否尽快上线。	消退等因素影响，国产游戏在海外市场均出现下滑。第三方研究机构伽马数据发布的《2022年第三季度(7—9月)游戏产业报告》(以下简称《三季度游戏报告》)显示，国内游戏市场在三季度实际销售收入 597.03 亿元，环比下降 12.61%，同比下降 19.13%。
A 股 30 余家游戏上市公司已披露三季度业绩，包括三七互		就前三季度而言，由于进入利润回收期，三七互娱和完美世界的业绩表现则相对稳定，后续	游戏行业的压力主要集中在移动游戏方面。受“宅经济”红利	



A股30余家游戏上市公司披露三季度业绩，超半数企业收入出现下滑。图为北京中国国际服务贸易交易会完美世界展区。视觉中国/图

## 行业整体承压

游戏行业整体在第三季度面临一定压力，其中主要体现在移动游戏方面。

随着三季度披露季结束，至少 34 家 A 股游戏公司已公布三季度业绩，其中 8 家公司营业收入超过 10 亿元，11 家公司出现亏损，超半数公司收入与去年相比下滑，其中包括三七互娱、完美世界等头部游戏公司。

2022 年三季度，三七互娱的营业收入和净利润分别是 35.86 亿元和 5.62 亿元，分别同比下滑 21.57%和 35.29%；完美世界三季度营业收入同比下滑 29.41%至 17.88 亿元，净利润同比下滑 43.91%至 3.04 亿元。

对于三季度业绩下滑等问题，截至发稿，三七互娱、完美世界均未向《中国经营报》记者作出回复。记者梳理财报获悉，如果将时间线拉长至 2022 年前三季度，三七互娱和完美世界的表现则相对稳定。今年前三季度，三七互娱营业收入略降 3.57%至 116.78 亿元，净利润同比增加 31.11%至 22.57 亿元；完美世界营业收入同比减少 15.25%至 57.11 亿元，净利润同比增长 80.26%至 14.42 亿元。两家公司三季度的收入和净利润均较一季度和二季度有所下滑。

游戏行业整体在第三季度面临一定压力，其中主要体现在移动游戏方面。《三季度游戏报告》显示，国内游戏市场在三季度实际销

售收入 597.03 亿元，环比下降 12.61%，同比下降 19.13%，同比增长率相较于去年同期的正增长转为负增长。

移动游戏方面，三季度实际销售收入 416.43 亿元，环比下降 16.79%，同比下降 24.93%，环比降幅较上个季度稍有减小，而市场规模相比于去年同期降幅显著。报告显示，受宏观经济等因素影响，相较于去年同期，游戏市场活跃用户、活跃时长大幅减少，用户付费能力减弱，另外当季度新游表现不如去年同期，同时长线产品流水出现滑落。

网页游戏和客户端游戏表现则相对平稳。由于开服量较上季度有所下滑，网页游戏三季度销售收入环比下降 4.1%至 12.9 亿元；受节假日促活、付费活动效果表现较好等影响，以及《梦幻西游》《地下城与勇士》等产品的拉动，客户端游戏三季度实际销售收入达到 155.65 亿元，环比增长 2.08%，同比增长 3.17%。报告称，从历史数据来看，三季度也是客户端游戏的传统旺季之一，流水表现相对较优。

目前，腾讯、网易等港股、中概股公司尚未披露三季度业绩。德邦证券研报显示，预计腾讯游戏业务三季度整体收入同比下降 3%，手游收入同比下降 4%。

## 多家公司新游不足

完美世界未来的业绩能否稳定增长，也取决于前期的研发投入能否兑现。

今年前三季度，三七互娱的净利润以及利润率都有所提升。对此，公司财报显示主要原因为：上年同期主要游戏产品处于推广期，而今年前三季度主要产品处于成熟回收期；此外，公司精细化运营激活存量产品生命力，以及国内、海外业务同步推进。

但是，具体到三季度，三七互娱的营业收入和净利润均较一、二季度有所下滑。财报数据显示，三七互娱在 2022 年前三季度的营业收入为 40.89 亿元、40.03 亿元、35.86 亿元，净利润分别是 7.6 亿元、9.35 亿元、5.62 亿元。

三七互娱主要游戏产品的表现与上述业绩互相印证。2021 年在中国大陆上线的《斗罗大陆：魂师对决》于今年 4 月上线泰国、越南，《斗罗大陆：武魂觉醒》于 8 月上线中国港澳台地区。七麦数据显示，今年前三季度，《斗罗大陆：魂师对决》iOS 端的收入分别是 1658 万美元、1047 万美元、683 万美元，《斗罗大陆：武魂觉醒》iOS 端的收入分别是 182 万美元、136

万美元、87 万美元，均呈现递减状态，且三季度收入较一季度缩减一半以上。

信达证券研报指出，相比去年同期，三七互娱国内市场新上线重点游戏产品有所减少，此外存量产品在本年度逐步进入成熟期或产品生命周期的中后期，导致公司三季度收入出现同比下滑。

曾在 SLG 赛道获得成功的三七互娱如今继续在该领域深耕。2020 年，三七互娱在海外上线末日生存题材的 SLG 游戏《Puzzles & Survival》。该公司 2022 年半年报显示，截至 6 月底，《Puzzles & Survival》累计流水已超 42 亿元。据第三方机构 Sensor Tower 统计，上半年该游戏已位列中国手游出海收入榜单 Top5。但是目前，对于三七互娱而言，尚未出现《Puzzles & Survival》后的下一个爆款。

三七互娱今年上线的 8 款游戏中，有 3 款 SLG（策略类游戏）游戏。其中，《Ant Legion》于今年 1

## 出海并非坦途

受“后疫情时代”居家红利减少、通货膨胀等方面的影响，海外游戏市场也出现一定收缩。

今年上半年，三七互娱境外营业收入同比增长 48.33%至 30.33 亿元，占收入比重达 37.48%。该公司在海外上线的游戏类型主要为 SLG、MMORPG（角色扮演游戏）、模拟经营等长线运营游戏。根据 8 月 31 日投资者关系活动记录表，三七互娱方面表示，海外市场情况比较复杂，从立项、研发、测试到上线的周期都比国内要长，像《Puzzles & Survival》从进入大家视野，到为公司贡献收入跨越了至少 3 年，加上至少 5 年的研发周期，海外项目如 SLG 和模拟经营类的收入和利润会有延时性，会比国内做卡牌、MMORPG 更长一些。

另外，受“后疫情时代”居家红利减少、通货膨胀等方面的影响，海外游戏市场也出现一定收缩。美国第三方机构 NPD 集团发布的报告显示，今年二季度，美国消费者在电子游戏产品方面的支出同比下降 13%，达到 123.5 亿美元，其中下降主要来自移动游戏方面。另据 Sensor Tower 发布的《2022 年 H1 美国移动游戏市场洞察》，2022 年上半年，美国移动游戏市场收入 114 亿美元，同比下降 9.6%，这是该市场继 2020 年新冠肺炎疫情暴发之后首次明显下滑。伽马数据报告指出，2022 年 7 至 9 月，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入为 42.62 亿美元，环比下降 3.91%，连续四个季度呈下降趋势。

月在海外上线，在 Sensor Tower “2022 年 5 月中国手游海外收入增长榜”排名第 11。

今年 9 月，三七互娱在国内上线另一款蚂蚁题材的 SLG 游戏《小小蚁国》。根据七麦数据，《小小蚁国》iOS 端目前累计收入为 169 万美元。《小小蚁国》能否在 2022 年最后一个季度重新拉动三七互娱业绩，仍有待观察。

完美世界方面，由于《梦幻西游》《幻塔》《完美世界：诸神之战》等产品贡献的业绩增量，以及海外子公司股权处置收益，前三季度净利润大增 80.26%。

具体到三季度，完美世界则营业收入和净利润双双下滑。公司方面表示主要原因包括：《梦幻西游新诛仙》等部分游戏流水较去年三季度有所下滑，欧美子公司出售售后净利润不再纳入合并范围，以及研发投入的加大。

三季度，完美世界研发费用 5.8 亿元，同比增长 12%，研发费用率达到 32.3%，远高于同类型公司。伽马数据高级分析师吕惠波

此前对记者表示，技术方面的积累能帮助游戏公司规避一定的不确定性，“近两年游戏市场面临用户红利消失、买量市场疲软等许多不确定因素，但以研发和技术擅长的公司，因产品本身尤为出色，用户接受度高，普遍具有长生命周期，就能有效规避上述的不确定性”。

但是，完美世界未来的业绩能否稳定增长，也取决于前期的研发投入能否兑现。财报显示，因推广减少，完美世界三季度销售费用同比下降 44.80%至 2.92 亿元。这也意味着，完美世界在产品推广上的需求相较去年同期有所降低。

信达证券研报认为，老游戏流水的自然下滑，产品周期错配导致完美世界三季度业绩承压，后续随着新品逐渐测试并上线，释放业绩增量有望推动公司业务增长。目前，完美世界储备产品包括《天龙八部 2》《朝与夜之国》《一拳超人：世界》《百万亚瑟王》《神魔大陆 2》等。

行权被授予腾讯海外发行子公司 Level Infinite。德邦证券研报认为，《幻塔》或在海外新游方面为腾讯贡献主要增量。

该机构预计，腾讯游戏业务三季度整体实现收入 524 亿元，同比下降 3%。其中手游预计实现收入 406 亿元，同比下降 4%；端游预计实现收入 118 亿元，同比增长 1%。该机构研报指出，腾讯国内手游业务同时受到宏观经济波动、储备产品上线节奏不佳等因素影响，存量产品和新游贡献都相对有限；海外手游业务同样面对行业性逆风——“宅经济”红利消失，叠加海外通胀抬头，可选消费受挤压，预计存量产品流水有所下滑。

# “游戏茅”增收不增利 豪气分红底气何在？

本报记者 李哲 北京报道

“游戏茅”吉比特 (603444.SH) 豪气分红，引发外界关注。近日，吉比特发布的利润分配方案显示，其拟向全体股东每 10 股派发现金红利 140.00 元 (含

税)。按照该公司总股本计算，合计拟派发现金红利 10.06 亿元 (含税)。而在 2022 年前三季度，吉比特的净利润为 10.12 亿元。这意味着，此次分红几乎将前三季度的利润分光殆尽。谈及此次利润分配，吉比特

董事长、总经理卢竑岩对《中国经营报》记者表示：“我们会根据现金储备决定分红金额，确保公司现金储备可以维持公司正常运作至少 18 个月，目前我们实际分红以后的现金储备远远超出了 18 个月。”

## 几近分完前三季度利润

10 月 27 日，吉比特发布 2022 年三季度业绩报告。财报显示，2022 年 1—9 月，吉比特实现营业收入 38.30 亿元，较上年同期增长 9.89%；净利润 10.12 亿元，同比减少 16.07%。事实上，2022 年的游戏市场对国内游戏公司而言谈不上顺风顺水。《2022 年第三季度(7—9 月)游戏产业报告》显示，2022 年 7—9 月，中国游戏市场实际销售收入 597.03 亿元，环比下降 12.61%，同比下降 19.13%。其中，占比最高的移动游戏市场在 2022 年 7—9 月实际销售收入 416.43 亿元，环比下降 16.79%，同比下降 24.93%。

在此背景下，吉比特也在今年三季度遭遇了自 2018 年以来首次净利润下滑。对此，吉比特在财报中提到，这主要受到当期对联营企业确认的投资收益下降及上年同期转让青瓷数码部分股权产生大额收益影响。为更好地反映公司主营业务经营表现，公司将投资业

务和汇率波动对利润的影响进行剔除，调整后 2022 年 1—9 月归属于上市公司股东的净利润为 9.39 亿元，与上年同期持平。

而在吉比特发布财报后，相继有华泰证券、安信证券等多家券商机构发布了维持“买入”的评级，招商证券甚至将其列入强烈推荐范畴。

与财报同期发布的还有吉比特的 2022 年前三季度利润分配方案。记者注意到，按照利润分配方案，吉比特拟以实施权益分派股权登记日登记的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 140.00 元 (含税)。按照公司总股本 71866482 股计算，合计拟派发现金红利 10.06 亿元 (含税)，这一金额占 2022 年前三季度净利润的 99.45%。

10 月 31 日，在吉比特 2022 年第三季度业绩及利润分配投资者说明会上，卢竑岩对本报记者表示：“我们会根据现金储备决定分红金额，确保公司现金储备可以维

持公司正常运作至少 18 个月，目前我们实际分红以后的现金储备远远超出了 18 个月。”

此外，吉比特方面表示，公司向高度重视对投资者的回报，持续通过较高现金分红回报股东，2020 年、2021 年公司现金分红金额分别为 8.62 亿元、11.50 亿元，本次分红延续了公司在回报股东方面的一贯思路。“分红金额确定主要考虑公司长期可持续发展所需资金及投资者回报，经营发展这块我们基本保持 18 个月以上支出的现金储备 (假如无收入的情况下)，本次分配完之后的留存资金足够支持这一计划。”

记者梳理发现，2017 年登陆 A 股至今，吉比特每年的分红金额都在数亿元以上。此次分红金额为 10.06 亿元，约占该公司 2022 年前三季度净利润的 99.45%、货币资金余额的 35.3% (截至三季度末，吉比特货币资金余额为 28.48 亿元)。

## 投资收益下滑 94.86%

尽管吉比特豪气分红，但其在前三季度的投资收益却出现下滑。财报显示，今年前三季度，吉比特的投资收益同比下滑 94.86%。

吉比特方面表示，其不断加强投资业务风险管控，利用行业经验审慎进行对外股权投资，投资标的主要为游戏行业上下游企业或产业投资基金。2022 年 1—9 月，吉比特股权投资金额为 2.37 亿元，同比减少 54.19%，主要投资标的为优三缔科技 (上海) 有限公司 (Unity 中国)、厦门诺惟启丰创业投资合伙企业 (有限合伙)、杭州和谐超越三期股权投资合伙企业 (有限合伙)、北京简游科技有限公司等。

谈到吉比特在投资方面的逻辑，卢竑岩表示：“我们主要会考察初创团队和选择的赛道来判断是否投资。”

此前，小程序游戏“羊了个羊”火爆出圈，其背后的开发公司——简游科技于 2022 年 6 月获得雷霆网络天使轮投资，持股 10%。雷霆网络是一家新三板上市公司，其最大股东为吉比特，持股 60%。

卢竑岩提到，“羊了个羊”对吉比特三季报的影响很小。“将来会有多少影响我们要等对方公司的财务数据，我们只是参股股东，不参与公司经营。”

记者注意到，近年来，吉比特在游戏领域投资了大量初创



2017年登陆A股至今，吉比特每年的分红金额都在数亿元以上。图为厦门吉比特网络技术股份有限公司办公楼。视觉中国/图

型游戏公司。对此，吉比特方面提到，公司主要围绕与公司主营业务相关的文化创意产业进行投资，并以游戏研发企业为主。由于行业特征及外部市场情况变化，整体面临一定的投资风险。公司希望凭借在行业内深耕多年积累的经验，提高投资业务的整体收益率。自投资业务开展以来，有投资亏损的标的，也成功投资了诸如青瓷游戏、淘金互动、勇仕网络等投资回报率高的标的。整体而言，公司对单一投资标的投资金额较小，目前投资业务的发展符合预期。

今年以来，国内游戏公司纷纷将目光投向海外，《原神》等自研游戏产品在海外市场屡次登顶海外游戏下载榜单。在出海浪潮推动下，自主研发游戏海外市场实际销售收入保持较快的增长，出海产品覆盖的国家和地区数量明显增多，出海产品类型也更加多元。

《2022 年 1—6 月中国游戏产业报告》显示，在游戏用户规模稳中略降，用户增长红利近乎消退，进入存量竞争时代之时，2022 年上半年中国自主研发游戏海外市场实际销售收入 89.89 亿美元，同比增长 6.16%。

谈到海外市场发展，卢竑岩表示：“我们一直重视海外市场，今年我们对新预研、新立项的绝大部分项目要求做全球化的题材。”

此前，在 2022 年半年报中，吉比特方面表示，公司积极拓展海外业务，从移植国内成熟上线产品做起，已初步打开了海外市场。未来公司将加大海外市场的投入，除个别储备的 IP 产品外，其余自研产品均须定位海外市场才可立项，并且公司将持续吸纳对海外文化有较深见解的优秀制作人及发行团队，快速布局海外市场。