

裁员风波中的 Epic:或步 Unity 后尘调整收费模式

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

不到一个月前还揶揄 Unity 收费新政的 Epic,也放出了即将

主动踢爆财务危机

更改虚幻引擎收费模式的计划在Epic的9月裁员风波背景下提出,Tim Sweeney也在演讲中正面回应了裁员事件。

在10月3日至5日举办的Unreal Fest 2023活动上,Tim Sweeney提到,将在2024年对虚幻引擎的非游戏开发者用户收取坐席费。根据活动参加者录制的现场视频,Tim Sweeney在演讲中表示,新的收费模式类似于 Maya、Photoshop 的订阅模式,主要针对电影、电视、汽车和其他行业的虚幻引擎使用者收取费用。

目前,Epic 方面尚未正式向外公布改变收费模式的时间和细节,不过 Tim Sweeney 在社交网络上回应媒体的提问,进一步展现了新收费计划的细节。他表示,有志从事电影行业人员和独立电影制作人不会受到2024年收费变化的影响,针对商业用户的收费将设立营收门槛,并且引擎对学生和教育从业者仍免费开放。

9月12日,另一家知名游戏引擎商Unity首次提出按照软件安装次数向游戏开发者收取费用,在游戏行业引起强烈抵制。在遭遇长

更改收费模式的信号。

10月初,虚幻引擎供应商Epic的创始人兼 CEO Tim Sweeney 表示,将在2024年对非游戏开发者

达十多日的口诛笔伐后,Unity 最终道歉并调整了收费政策。

在此期间,Epic 也就 Unity 收费风波置评。9月12日,Tim Sweeney 回应网友提问,表示用户许可协议从虚幻引擎4时就是永久的,并且其最近对虚幻引擎5的许可进行了改进(例如Epic不能因为违约或未付款而终止许可),目标是将用户许可协议合同条款和厉害的发行商们所协商的自定义条款保持一致。虚幻引擎官方账号转发 Tim Sweeney 言论称:“很开心我们有一个靠谱的老板。”

更改虚幻引擎收费模式的计划在Epic的9月裁员风波背景下提出,Tim Sweeney 也在演讲中正面回应了裁员事件。他表示,公司在大约10周前意识到财务危机的降临,因此快速行动以防止问题扩散。虚幻引擎团队裁员率达到3%,销售、市场团队则有超过30%的工作人员面临失业。

根据 Tim Sweeney 9月28日发

用户按照席位收费。Epic 方面没有正式宣布调价策略,不过 Tim Sweeney 在社交网络上表示,新的收费策略将设立最低收入门槛,并



10月初,虚幻引擎供应商Epic的创始人兼 CEO Tim Sweeney 表示,将在2024年对非游戏开发者用户按照席位收费。图为由Epic发售的电子游戏《堡垒之夜》世界杯电竞大赛现场。

布的公开信,此次整体裁员率达到16%,涉及大约830名员工,大约三分之二被裁人员处于核心开发团队以外,并且Epic将剥离在线音乐公司 Bandcamp 和儿童数字科技公司 SuperAwesome 的大部分业务。

对出于学习目的的使用者免费。

在计划调价的同时,Epic 还陷入裁员的风波。Tim Sweeney 在公开信中指出,Epic 为了在发展元

宇宙世界的道路上,“花的钱远多于赚到的”。他表示,公司在大约10周前意识到财务危机的降临,裁员主要针对非核心业务进行。

“一段时间以来,为了投资Epic的下一步发展,并将《堡垒之夜》发展为一个受元宇宙启发的创作者生态系统,我们花的钱远多于赚到的。长期以来,我一直乐观地认为我们可以在不裁员的情况下完成这

一转变,但回想起来我发现这是不现实的。”Tim Sweeney 对员工表示。

Tim Sweeney 称会针对受影响员工提供离职补偿,包含6个月基本工资与医疗保健费用。他还表示,裁员不会影响公司重大计划的进行。

“淘金者”也是“卖铲人”

如此掌握一个产业上下游顶级资源的公司自然会得到资本青睐。

Epic 是一家由 Tim Sweeney 成立于1991年的电子游戏与软件开发公司,手握游戏行业“三大圣器”——市场份额第二的虚幻引擎、人气排名前三的大逃杀游戏《堡垒之夜》,以及誓与 Steam 抗衡的 Epic 游戏商城。

1998年,Epic 发布射击游戏《虚幻》。开发这款游戏的虚幻引擎由于高性能和图形保真度,逐渐成为开发 PC、主机游戏的通用引擎。2004年,Epic 推出的虚幻引擎3支持HDDR 高精度动态渲染、多种类光照和高级动态阴影特效,还包括 PhysX 物理引擎、SpeedTree 植被引擎等第三方技术,自此确立 Epic 引擎技术第一梯队的地位。2020年,虚幻引擎发布第5代产品,支持 Lumen 全动态全局照明系统和 Nanite 虚拟化几何系统。

在商用游戏引擎市场中,Unity 因其适应移动端游戏开发的特性,毫无疑问占据市场份额第一的宝座。

与之相比,虚幻引擎画面渲染更强、实现自定义内容更容易,主要应用于 PC、主机等高性能硬件平台。

目前,虚幻引擎旗下除了有面向高品质游戏开发者的主机引擎外,还有可在线创造逼真人类角色模型的 MetaHuman,用于建筑、城市规划和景观设计等的 Twinmotion 以及包含影视级 3A 资产库的 Quixel-Bridge。其中,对于营收超过100万美元的产品,主机引擎和 Quixel-Bridge 对超出部分收取5%的分成,Twin-motion 商用版收取499美元年费。

《堡垒之夜》是Epic的另一大现金奶牛。这款游戏最早发布于2017年7月。两个月后,《堡垒之夜》发布大逃杀模式,采用免费+内购的模式,渐渐获得流量,成长为Epic的代表产品。这款游戏具有3种游玩模式:玩家对环境的合作射击模式“拯救世界”,玩家对玩家的大逃杀模式,以及UGC模式“创造”。

这款游戏为玩家创造了一个

虚拟沉浸世界,玩家在其中不一定要竞技、对抗,也可以装扮私人世界,甚至参加演唱会。也正因此,在2021年“元宇宙”概念兴起的时候,《堡垒之夜》常常被引用作为描述线上虚拟世界的案例。

此外,创造模式使得《堡垒之夜》与其说是一款游戏,更像是一个平台——它支持玩家在自己的岛屿上进行设计,供创作者设计关卡,甚至营销品牌、预热自家游戏。

根据游戏行业市场调研机构 Newzoo 发布的《2023 主机&PC 游戏报告》,《堡垒之夜》在2022年 PC 平台 MAU(月活跃用户数)榜单上排名第三,仅次于《Roblox》和《我的世界》。

尽管《堡垒之夜》本身是免费的,但其高人气给它带来极高的商业价值。耐克、AJ、漫威等都曾与这款游戏展开联名活动。

作为私营公司,Epic 并不公开财务数据。不过,由于与苹果公司

存在官司纠纷,Epic 于2021年向法院提交了一份财务报表。财报显示,《堡垒之夜》2018年的全年收入达到54.77亿美元,2019年达37.09亿美元,贡献了Epic大部分的游戏业务收入。

放到整个公司而言,《堡垒之夜》也是绝对的收入支柱。在2018年和2019年,Epic 总收入分别为56.28亿美元和42.21亿美元,其中引擎收入分别为1.24亿美元和9700万美元,Epic 游戏商城收入分别为200万美元和2.33亿美元。

Tim Sweeney 并不满足于就此躺在《堡垒之夜》这座金矿上赚钱。由于不满于 Steam、App Store 等30%的抽成比例,Epic 于2018年年底推出Epic 游戏商城,将抽成比例定为12%,并通过《堡垒之夜》以及许多顶级游戏的独家分销为商城招徕用户。

推出4年多后,据Epic 今年8月透露,Epic 游戏商城的全球用户人数共计2.3亿多,MAU达到6800

万。根据 Valve 发布的《Steam—回顾 2022》,2022 年 10 月底,登录 Steam 的同时在线用户数量迈过3000 万大关,到2023 年1月初同时在线用户数量就突破了3300 万。早在2019年,Steam 全球注册账户数已经超过10亿。尽管不能撼动 Steam 的地位,Epic 游戏商城也已经成为一支不可小觑的力量。

如此掌握一个产业上下游顶级资源的公司自然会得到资本青睐。Epic 的频繁融资始于2018年。2020年,索尼以2.5亿美元收购 Epic 的1.4%股权。2022年,索尼和乐高母公司 Kirkbi 各向 Epic 注资10亿美元。

眼光最为独到的要数腾讯公司。早在2012年,腾讯便以3.3亿美元收购了 Epic Games 公司48.4%的已发行股份,相当于Epic 总股份的40%。

目前,Tim Sweeney 持有 Epic 最多股份,其次是腾讯和索尼。

多重利好释放 游戏暑期档迎来爆发

本报记者 李哲 北京报道

在多重利好的推动下,刚刚过去的暑期档中,游戏市场迎来爆发。

伽马数据发布的《2023年8月游戏产业报告》(以下简称《报告》)显示,截至今年8月,我国游戏市场

版号利好暑期档

作为每年游戏市场的必争之地,暑期档在今年显得尤为热闹。《报告》显示,2023年8月,中国游戏市场规模为292.26亿元,环比上升2.15%,同比上升46.08%。环比增长幅度小幅缩窄,同比增长幅度再次扩大。其中,中国移动游戏市场实际销售收入228.51亿元,环比上升3.35%,同比上升63.73%。

对于移动游戏市场收入增加的原因,《报告》将其归功于暑期档对用户付费行为的刺激。事实上,在7月的游戏报告中,这一数字同样呈现上涨态势。

《2023年7月游戏产业报告》显示,7月,中国游戏市场实际销售收入286.10亿元,环比上升3.34%,同比上升37.49%,同比增长率连续3个月为正。其中,中国移动游戏市场实际销售收入为

规模为292.26亿元,环比上升2.15%,同比上升46.08%。环比增长幅度小幅缩窄,同比增长幅度再次扩大。

版号方面,9月25日,国家新闻出版署披露9月共有89款国产游戏获得版号。截至9月,今年国产游戏版号总数已达到698个。

221.10亿元,环比上升3.40%,同比上升51.09%。

华泰证券研报指出,版号的常态化发放支持行业供给端持续改善,优质内容对需求促进作用显著,游戏行业整体复苏态势有望进一步延续。

游戏产业时评人张书乐表示,版号常态化发放是推动这种繁荣的关键。游戏产品在暑期密集发布,是因为游戏公司在版号常态化下,研发运营能力全面回升,而这恰好集中在了暑期档。

9月25日,国家新闻出版署披露,9月共有89款国产游戏获得版号。今年前9个月,国家新闻出版署官网共公布8批次国产网络游戏版号,涉及国产游戏版号总数达到698个。此外还有两批进口游戏版号获批。

新老游戏各领风骚

记者注意到,暑期档期间,除了版号利好之外,多款新品游戏也陆续登场。

2023年7月,伽马数据移动游戏流水测算榜TOP10中,《逆水寒》排名上升幅度最大,上升80名;新游《晶核》入榜,位于第9名。

网易旗下《逆水寒》于6月底上线,这款由端游改编的产品此前已积累较多核心用户,手游版本上线后热度较高,上线起至7月结束,一直保持在iOS游戏畅销榜TOP5以内。并且7月上线新版本,新增休闲竞技玩法相关内容以及主线、

出海市场分化

出海是游戏市场的另一个增长点。记者注意到,今年8月我国自主研发游戏海外市场实际销售收入为15.03亿美元,环比下降0.22%。而在7月,该市场的实际销售收入为15.06亿美元,环比增长2.37%。

Data AI 统计数据显示,8月中国手游出海榜单前30产品收入规模环比增长5.7%,其中米哈游海外收入第一,产品《崩坏:星穹铁道》与《原神》均进行了版本更新,8月营收分别环比增长45%与

宠物、外观等。

同时上榜的还有朝夕光年研发的《晶核》。这款游戏于7月14日上线,上线前预约人数已破千万,首月流水预估超7亿元,登顶伽马数据新游首月流水测算榜。8月《晶核》延续其上线初期较优的市场表现,流水取得较为明显的增长。

记者注意到,在新游戏产品中,大量的AI技术已经得以应用其中。

网易方面在财报电话会上表示,AI在《逆水寒》手游中的应用,主要包括提升研发效率和用户体

8%。心动网络海外收入上升明显,其新游《铃兰之剑:为这和平的世界》上线首日登顶中国台港澳地区iPhone手游下载榜,并跻身增长榜第9名。

在7月,《使命召唤手游》和《和平精英》《三国志·战略版》等产品收入均环比增长;另外,《黎明觉醒:生机》《哈利波特:魔法觉醒》于6月在海外上线,在7月带来增量。

从产品表现来看,在海外市场拓展方面,自研游戏出海收入

正在分化,市场份额正在向头部公司集中。万联证券研报指出,海外市场头部产品表现良好,中国自研游戏出海收入维持稳定。

三七互娱方面表示,其已形成以MMORPG、SLG、卡牌、模拟经营为基石的产品矩阵,后续将持续探索更多能够破圈和符合用户喜好的玩法与题材,更好地扩大用户圈层,持续创新,提升长线运营水平。

世纪华通方面则表示,在出海方面,公司以点点互动为主体,

“散财童子”不奏效

在过去几年里还遭遇与苹果公司的诉讼官司缠身,以及为扩张Epic 游戏商城而大规模烧钱。

手握“现金牛”产品,又有众多资本大佬加持的Epic 为何会陷入财务危机?

据 Tim Sweeney 在公开信中所说,《堡垒之夜》近期的增长主要是依靠创作者计划推动,而这一模式在巨额现金分成的前提下才实现增长,因此利润率较低。据悉,《堡垒之夜》的创作者计划对UGC作者的收入分成达到40%。

此外,Epic 在过去几年里还遭遇与苹果公司的诉讼官司缠身,以及为扩张Epic 游戏商城而大规模烧钱。

2020年,Epic 试图绕过苹果公司 App Store,让玩家直接在《堡垒之夜》游戏内付费,而被 App Store 下架。Epic 对此不服并提出诉讼,并遭到苹果公司反诉。2021年9月,法官裁定苹果公司在十项指控中有九项胜诉,一项指控即阻止开发商在应用程序中将用户转介到其他支付平台的反转向政策败诉。

第三方研究机构 Sensor Tower 数据显示,从2018年3月推出以来,到2020年从App Store 和谷歌 Play Store 下架,《堡垒之夜》移动端从这两大渠道共获得收入12亿美元,其中 App Store 流水占据大头。2020年,《堡垒之夜》移动端总收入为2.93亿美元,其中近2.83亿美元来自 App Store;3100 万下载量中,App Store 贡献了大约2000万。

从 App Store 和 Play Store 下架后,Epic《堡垒之夜》移动端板块无疑出现巨大收入空白。

而另一边,Epic 为了从 Steam 手中争夺PC端用户,当起了“散财童子”。

Epic 游戏商城自2018年12月上线后一直定期免费送游戏,拉新力度却逐渐降低。Epic 官方数据显示,其2022年送出99款免费游戏,比2021年增加了10款,但玩家领取的游戏拷贝总量却从7.65亿份下降至7亿份,玩家消费同比下降2%至8.2亿美元。

关于裁员和调价对中国市场造成的影响,以及Epic 是否考虑让《堡垒之夜》重回 App Store,记者联系Epic 方面采访,截至发稿未获回复。