"暴雪"之后 网易向阳而生?

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

网易与动视暴雪"分手" 之后,其游戏毛利率水平有所 回升。

2023年二季度财报显示,网易游戏业务尽管在季节性影响下环比下跌,但与去年同期相比恢复增

长。手游进一步成为网易游戏业 务的主力,流水占比提高。动视暴 雪的退出虽然在端游收入贡献上 有些许影响,但不利影响已逐渐消 化。财报显示,网易游戏及相关增 值服务的毛利润和毛利率同比均 有所提高。

6月末,网易在游戏业务方

面有多个新动作,包括发布《逆水寒手游》《巅峰极速》《超凡先锋》,推动《哈利波特:魔法觉醒》出海等。目前,网易产品储备中还有《燕云十六声》《代号:无限大》等游戏。财报会议透露,《燕云十六声》不会晚于2024年二季度上线。

《逆水寒手游》"逆天"营销赚足热度

《逆水寒手游》上线爆红或许与其营销推广有关。

8月24日,网易发布2023年二季度财务报告显示,其净收入为240亿元,同比增加3.7%,环比下跌4.1%。其中,游戏及相关增值服务净收入为188亿元,同比增加3.6%,环比下跌6.3%。

"我们的旗舰游戏,如《梦幻西游》系列,一直备受玩家的推崇。同时我们也推出了《蛋仔派对》等新游戏,进一步扩展了我们在休闲游戏领域的影响力。今年6月,我们推出了备受好评的《逆水寒手游》和《巅峰极速》。"网易CEO丁磊表示,公司在开拓休闲游戏市场和更新迭代传统MMO品类上卓有成效。

今年6月,网易游戏业务有多 个新动作。

6月30日,网易旗下MMO游戏《逆水寒手游》上线,登上了中国iOS下载榜和畅销榜的榜首,一个月内玩家数量达到4000万。第三方机构 Sensor Tower 数据显示,《逆水寒手游》上市后,前30天在国内iPhone手游畅销榜基本保持在前三的位置,位列7月全球iOS手游畅销榜第二名,成为7月网易

E然度 **销推广有关**。 游戏旗下收入最高的手游产品。7 月中国 App Store 手游收入排行榜上,腾讯的《王者荣耀》和《和平精英》分别位列第一和第三,米哈游的《崩坏:星穹铁道》和《原神》分别下滑至第四和第十名,网易共有

《逆水寒手游》《梦幻西游》《巅峰极

速》三款游戏位列Top10,《蛋仔派

对》位列第十一名。

《逆水寒手游》上线爆红或许 与其营销推广有关。《逆水寒手游》 官方社交账号多次对线同行和竞 品,曾发文《我们从庆余年手游的 暴死中学到了什么》,号称"学习和 吸收了《塞尔达旷野之息》《艾尔登 法环》《神界原罪2》《原神》 《GTA5》《刺客信条系列》《荒野大 镖客2》《逆水寒》端游、《底特律: 变人》《光遇》《RO仙境传说》端 游,以及《武林群侠传/侠客风云 传》《九阴真经》《天命奇御》等经典 游戏的制作思路"。此外,游戏官 方账号还曾发出"不卖数值""让 MMO再次伟大"等豪言壮语。这 些营销手段本身在游戏上线前就 曾引起玩家的注意和讨论。

游戏发布后,《逆水寒手游》的智能 NPC 又为游戏赢得一波关注。玩家整活视频显示,用户可以在游戏内与角色自由对话,角色会给出其"理解"后的回答。玩家刁钻的提问和 NPC 笨拙的回答往往能碰撞出令人啼笑皆非的段子。

在财报电话会议上,网易高 管表示,其从一开始就假定《逆水 寒手游》建立在一个AI的大模型 基础上,从最开始的玩家定制角 色,到玩家跟整个世界的交互,每 个方面都是用AI高效率的生产内 容,提升玩家的开放世界体验, "我们也看到玩家在这样新奇的 体验下,表现出对游戏强烈的黏 性和自发的传播性,这对我们的 游戏吸引非网易的 MMO 用户起 到了非常重要的作用,我们也在 持续地迭代AI深度内容集成的体 验。"网易方面还表示,2017年 Aplha Go战胜李世石后,公司就 一直在AI技术上做准备,AI的应 用为《逆水寒手游》的美术生产、 程序开发提升了研发效率。

《逆水寒手游》系6月末上线,



8月24日, 网易发布2023年二季度财务报告显示,报告期内,游戏及相关增值服务净收入为188亿元,同比增加3.6%,环比下跌6.3%。图为第二十届ChinaJoy 网易游戏展位。 视觉中国/图

其成绩未能完全反映在网易二季度 财报中。这款游戏未来能否延续开 局势头,为网易业绩贡献增量,还有 待后续观察。关于《逆水寒手游》生 命力预期以及 AI 游戏技术的进一 步应用等,记者联系网易公司方面 采访,截至发稿未获回复。

赛车竞速手游《巅峰极速》系网易第二款赛车游戏,6月20日上线后曾上升至中国iOS下载榜首位,畅销榜第三。Sensor Tower数据显示,在2023年6月中国App Store手游收入排行榜上,《巅峰极速》位列第十七名,在7月榜单上位列第九。网易方面透露,《巅峰极速》即将开始海外测试,进军全球市场。

6月8日,生存射击手游《超凡 先锋》正式公测,一度登上中国 iOS 下载榜第二。

6月27日, 网易旗下《哈利波特:魔法觉醒》正式全球发行。data. ai 数据显示, 这款游戏在7月中国游戏厂商及应用出海收入榜上位列第二十二名, 入围欧美多国以及日本RPG游戏下载榜单Top10。

继续发力MMO游戏?

拉长周期维度来看,在老游戏流水保持平稳的基础上,随着新游表现强劲以及储备高关注度游戏,网易业绩具有保障。

从网易今年暑期的表现以及储备产品来看,网易似乎将继续发力MMO或具备多人在线功能的游戏。

信达证券研报指出,《蛋仔派对》今年夏天活跃用户数再创新高,超过春节期间峰值。今年4月,这款游戏首次出海测试,未来将推进本地化,在欧洲、北美、日本等市场开启更多轮测试。据Sensor Tower分析,《蛋仔派对》已连续7个月稳居中国iOS手游DAU排行榜第二名。随着其出海进程的推进,这款游戏在全球市场积累的内容生态或将进一步巩固网易在休闲竞技和UGC赛道的领先地位。

7月6日,《永劫无间》宣布玩家数量达到2000万,并于7月14日转为免费游戏。网易高管在财报会议上表示,游戏免费可以让更多玩家参与到游戏中来,免费化后《永劫无间》的活跃用户数和收入都有了显著的增长,其认为改为免费是非常正确的决策。

网易财报会议还透露,武侠题材的开放世界游戏《燕云十六声》预计最晚发布时间不会超过2024年二季度,甚至有可能会提前。网易高管表示,《燕云十六声》与《逆水寒手游》在世界观上有很大的不同,网易在开放世界 MMORPG 游戏领域有丰富的经验,期待这款游戏给予用户不同的体验。

8月23日,得到NBA授权的《全明星街球派对》上线。七 麦数据显示,截至8月31日,这 款游戏在中国 iPhone 平台免费游戏榜上排名第三。网易方面称,这款游戏是其在体育类游戏、特别是篮球类上的尝试,对游戏的预期是进行深度的运营,深耕品类,做好核心玩家群体服务、拓展用户边界。

8月24日,网易曝光二次元 都市题材开放世界游戏《代号: 无限大》宣传视频,并宣布游戏 开启预约。据网易方面介绍,这 款游戏是网易希望在二次元开 放世界领域,结合目前相关的游 戏研发技术,包括大世界生成、 人工智能等技术,进行游戏研发 升级的尝试。其希望通过这款 游戏继续巩固公司在AI游戏方 面的实力,同时给玩家带来二次 元开放世界都市的游戏体验。 "为了这款产品我们准备了很 久,相信在不远的将来会跟大家 见面。"网易高管在财报会议上 说道。

信达证券研报指出,网易拥有较强的游戏产品周期,有望获得流水的提升,同时网易在买量成本方面管理严格,游戏收益回收周期相对稍短。拉长周期维度来看,在老游戏流水保持平稳的基础上,随着新游表现强劲以及储备高关注度游戏,公司业绩具有保障。

暴雪退出改善网易利润率

暴雪的退出虽然在端游收入贡献上有些许影响,但总体有限,不利影响已逐渐消化。

从收入结构上看,移动游戏进 一步成为网易游戏业务的支柱。

财报显示,来自在线游戏的净收入约占游戏及相关增值服务净收入的91.7%。其中,手游的净收入约占在线游戏净收入的73.6%,上一季度和去年同期该占比分别为72.3%和66.1%。

网易二季度游戏及相关增值服 务毛利润为126.76亿元,同比增长 7.75%,环比下跌5.28%。网易财报称,游戏及相关增值服务毛利润环比下降,主要受季节性因素影响;其同比增长,主要得益于《蛋仔派对》等在线游戏收入的增加,以及由于终止若干代理游戏导致的版权费用减少。

其二季度游戏及相关增值服务 的毛利率为67.4%,与上一季度和 去年同期相比有所上升,主要原因 是自主研发、合作开发和代理游戏的收入组合变动。

随着网易与动视暴雪的合作在 今年年初结束,1月底,大部分暴雪 旗下游戏已经在国内下架。

信达证券研报指出,暴雪的退 出虽然在端游收入贡献上有些许影响,但总体有限,不利影响已逐渐消 化。随着低毛利率的代理暴雪游戏 业务被优化以及热门新游贡献收 人,网易的游戏业务以及整体利润 率有望保持在相对高位。

去年11月17日,动视暴雪主动 踢爆合作谈判失败的次日,网易发 布2022年三季度财报。这份财报 显示,代理暴雪游戏对网易在2021 年以及2022年前9个月净收入和净 利润的贡献仅占个位数百分比,这 些代理协议到期不续对网易的财务 表现不会构成实质影响。

游戏上半年业绩"喜忧参半"市场回暖趋势显现

本报记者 李哲 北京报道

近日,游戏上市公司陆续 交出2023年上半年"成绩单"。 从业绩表现来看,可谓是"喜忧 参半"

《中国经营报》记者注意到, 随着今年上半年游戏市场回暖, 我国游戏市场销售收入实现环 比增长超22.16%。具体从公司 层面来看,腾讯、网易、世纪华通 等在上半年的游戏业务均呈现 增长之势,而三七互娱、完美世 界、吉比特等则出现不同程度的 下滑。

业绩"喜忧参半"

据统计,截至2023年8月31日,已公布上半年财报的109家游戏领域上市公司累计收入达到1922亿元。其中,腾讯、网易、三七互娱、世纪华通等10家上市公司的游戏业务营收超过20亿元。

事实上,在经历了2022年的"寒冬"之后,游戏行业在2023年 上半年迎来回暖。《2023年1—6月 中国游戏产业报告》显示,2023年 1—6月,中国游戏市场实际销售收 人为1442.63亿元,同比下降 2.39%,环比增长22.16%。市场回 暖趋势明显。

从企业层面来看,腾讯二季度 实现营收1492.08亿元,同比增长 11%,净利润375.48亿元,同比增 长33%。其中,在游戏业务板块, 腾讯今年二季度收入为445亿元, 同比增长5%。

此外,记者从世纪华通获悉: 今年上半年,该公司实现营收60.5 亿元,归属于上市公司股东净利润 8.68亿元,同比增长78.81%;扣非 净利润7.37亿元,同比增长70.77%,整体经营效率回升。

世纪华通方面表示,其上半年 利润大幅度提升,主要得益于游戏 业务的强劲增长。

相比之下,另一部分公司在今年上半年则遭遇利润下滑。

其中,三七互娱实现营收77.61亿元,同比下滑4.10%,净利润12.26亿元,同比下滑27.67%。



截至2023年8月31日,已公布上半年财报的109家游戏领域上市公司累计收入达到1922亿元。图为北京国际服务贸易交易会腾讯游戏展台。 视觉中国/图

谈及营收及净利润下滑,三七互娱方面表示,主要受运营的游戏产品 所处生命周期不同影响,本期在运营的主要系处于引人期的新游戏产品,上年同期主要系处于成熟期的存量游戏,流水贡献较为稳定。

此外,吉比特同样遭遇营收及 净利润双降。其中,营收23.49亿元,同比下滑6.44%,净利润6.76亿元,同比下滑1.80%。 完美世界则在上半年实现营收44.60亿元,同比增长13.68%,净利润为3.80亿元,同比下滑66.60%,经营活动现金流3.20亿元,同比下滑23.36%。对此,完美世界表示,主要系公司在营游戏产品受生命周期影响,充值流水相较于上期有所回落,同时本期新上线游戏在上线初期集中进行市场推广,支出较上期有所增加。

出海竞争激烈

翻看上半年游戏公司业绩不难发现,出海是其中的高频词汇。近年来,游戏公司将目光投向海外,积极拓展海外游戏市场,以期拉动业绩增长。

《2023年1—6月中国游戏产业报告》显示,今年1—6月,我国自研游戏海外市场实际销售收入82.06亿美元,同比下降8.72%。主要原因是海外主要市场用户消费意愿和能力受到经济下行影响,市场竞争日趋激烈,海外市场营销成本升高。

尽管面对海外增长压力,但 腾讯在今年二季度的国际市场游 戏实现营业收入127亿元,同比增 长19%,连续两个季度保持双位 数增长。

记者注意到,腾讯旗下《PUBGMobile》和《使命召唤手游》是其在海外较为成功的两

款游戏产品。Sensor Tower 数据显示,截至 2023 年 6 月,《PUBGMobile》在海外的总收入已突破 40 亿美元。同时,《使命召唤手游》自 2019 年 10 月推出以来,全球玩家支出总额已超过30亿美元。

与此同时,昆仑万维在其上半年财报中提到,公司海外业务收入规模达20.2亿元,同比增长21%,海外业务占总收入比重达83%,同比进一步上升9个百分点。昆仑万维方面表示,在当前宏观背景下,这一成绩充分彰显了公司在国际市场的卓越开拓能力。

谈及出海,世纪华通方面向记者表示,公司旗下点点互动经过近四年的孵化和沉淀,自研能力得到了大幅度的提升,自研游戏在海外市场实现重大突破。

其自创的《Family Farm》IP系列作品已累计过亿用户,创下了模拟经营手游出海的新纪录。上半年,点点互动自研游戏收入增长超50%,稳居中国手游发行商全球收入排行榜TOP10,年初至今,点点互动排名已经连续提升了11位。

三七互娱则表示,公司的海外业务仍保持稳健发展态势,凸显其海外业务团队的能力和稳定。现阶段,三七互娱在全球市场已形成以MMOR-PG、SLG、卡牌、模拟经营为基石的产品矩阵。在多家第三方机构的月度出海营收统计榜单中,三七互娱已稳居中国出海游戏厂商第一梯队,旗下《Puzzles & Survival》《云上城之歌》《Ant Legion》等多款出海产品表现稳健。

AIGC引领风潮

今年上半年,人工智能的风潮吹遍游戏产业。围绕AI领域,游戏公司已经实现产品落地。其中,网易旗下《逆水寒》通过采用自研AI玩法,上线首月玩家突破4000万。

此外,昆仑万维也"重仓" AIGC。8月25日,昆仑万维旗下 游戏工作室Play for Fun自研的国 内首款AI游戏《Club Koala》在德 国科隆展惊艳亮相。

昆仑万维方面表示,该游戏 是一个以UGC为主打的高DAU 产品,通过引入大量基于AI的 NPC、创作工具以及衍生玩法,将 为玩家带来耳目一新、充满科技 感的AI游戏体验,该游戏将在一年内正式上线。

昆仑万维CEO方汉表示,"我们的算法是为呈现尽可能人性化的方面而打造和设计的。随着不断的成长和信息输入,我们的AI模型永远不会停止成长。通过人类情感连接和互动的正向信息为AI形成正面的印象,将确保真实的人类触觉。在监测AI增长的同时,我们将不断改进和构建AI。AI最终将能够从每个玩家的习惯中学习,并与我们的玩家一起成长,创造真实的感觉。"

此外,随着AIGC领域持续火爆,不论是投资机构,还是国家的

产业政策都给予前所未有的支持。众多科技企业纷纷下场推进 AI大模型的建设,使得智算力的 需求呈几何倍数的增长。

世纪华通方面向记者表示,公司目前依托两大数据中心,主动把算力基础设施升级为智算力集群,向AI+IDC服务转型。今年上半年,公司整合人工智能和云数据业务相关资源,将"云数据事业部"升级为"人工智能云数据事业部";与战略合作伙伴腾讯签订了算力综合服务合同;与利通电子签署战略合作协议,成立AI算力服务项目合资公司,全力推进智算力的建设。