

上半年游戏版号数量已超去年全年 大厂业绩修复显现

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

随着端午节前的89款国产网络游戏审批信息的公布,2023年上半年的游戏版号发放数量已经超过2022年全年。从连续多月单次版号数量固定在80款以上来看,版号发放已经逐渐平稳。

去年4月,停发8个月的国产游戏版号重新发放。同年9月起,国内头部游戏企业腾讯、网易

大厂版号接连获批

此次版号名单中,一些游戏已经在海外发行。

6月21日,国家新闻出版署发布了2023年6月国产网络游戏审批信息,共89款国产游戏过审。本次版号名单中,包括2款客户端游戏,6款移动、客户端跨端游戏,其余均为移动游戏。

由网易投资的《燕云十六声》出现在此次过审名单中。这款游戏首次亮相于2022年8月24日科隆游戏展,因武侠题材和开放世界玩法的结合受到瞩目。今年6月9日,《燕云十六声》开放了首次玩家测试,游戏内的场景、玩法得到曝光。据该游戏官方微博透露,游戏开发商EVERSTONE工作室正在持续优化和丰富游戏内容。

来自腾讯的《星之破晓》也在此次过审名单中。《星之破晓》是一款《王者荣耀》IP生态下的格斗手游,即5月腾讯游戏发布会公布的《代号:破晓》。腾讯方面表示,这款游戏由腾讯天美工作室群动作团队制作,《王者荣耀》团队监修,游戏中来自不同时空的英雄们将进入由意识形成的暗心世界,通过战斗,战胜和突破自我。

今年2月,另一款《王者荣耀》IP新游《王者万象棋》获批版号。目前,《王者荣耀》IP下,还有开放世界游戏《王者荣耀世界》尚未获得版号。

此次版号名单中,一些游戏已经在海外发行。

比如,由莉莉丝研发的《远光84》,其海外版《Farlight 84》已经于4月公测。这款游戏采用大逃杀玩法,玩家所扮演的角

色需要寻找资源、搜集武器,并在战场上存活下来。莉莉丝方面对《中国经营报》记者表示,《远光84》的国内发行计划尚未确定。

游族网络旗下自研卡牌新品手游《绯红神约》于2022年10月在日本、东南亚上线,今年2月8日登陆中国港澳台地区。《绯红神约》在中国港台上线首日就成为App Store、Google Play双平台免费榜TOP1,挺进泰国、新加坡App Store畅销榜TOP4。而在日本市场,这款产品在App Store畅销榜冲至TOP7,刷新了游族网络在当地畅销榜排名最高纪录,还多日霸榜当地App Store和Google Play双平台免费榜TOP1。游族网络方面告诉记者,《绯红神约》计划今年第三季度在国内上市。

值得注意的产品还有中手游的《仙剑世界》、散爆网络的《流浪地球》、乐元素的《宝贝乐消消》、帕斯亚科技的《超级巴基球》、波克城市的《我是航天员》等。

波克城市方面对记者表示,《我是航天员》是一款由新华网与波克城市联合出品的模拟经营类手游,是同名航天科普IP下的衍生产品。该游戏通过趣味化的方式,向玩家科普中国载人航天相关知识,体验航天员的培养历程与太空经历,从而了解中国航天事业的伟大成就,感悟中国航天精神。据相关人员透露,《我是航天员》会在今年年内上线,但具体时间还没有确定。

为行业持续注入活力

进入2023年以来,随着过审信息定时定量公布,业内普遍认为,版号发放已趋于平稳。

截至2023年上半年,国产游戏版号发放数量已经达到521款,超过2022年全年,且单批发放数量均超过85款,与2021年大部分批次相当。

2022年4月,停发8个月的国产游戏版号重新发放。共468款国产游戏在2022年获得版号,与往年相比数量显著下降。2021年、2020年、2019年的版号数量分别为679款、1316款、1570款。

进入2023年以来,随着过审信息定时定量公布,业内普遍认为,版号发放已趋于平稳。尽管此前的疫情居家红利消退,但版号发放的常态化给游戏行业持续注入活力。

去年9月,腾讯、网易在版号恢复发放后首次有游戏通过审批。此后,腾讯的《元梦之星》《王者荣耀》《末刀》《王牌战士2》,网易的《超凡先锋》《零号任务》《七日世界》《燕云十六声》等多款重磅游戏,以及其代理的多款进口游戏,陆续拿到版号。米哈游旗下则有《科契尔前线》《崩坏:星穹铁道》通过审批。

大厂版号破冰不仅意味着更多游戏新作获得上市资格,也使得厂商对发行游戏更有信心。今年5月,腾讯和网易召开游戏发布会,分别公布了18款和11款游戏新品。目前,从去年开始新获版号的产品中,网易旗下的新生代生存射击手游《超凡先锋》已经于6月8日上线。

米哈游研发的回合制策略游戏《崩坏:星穹铁道》在今年1月获

业绩迎来修复期

不过在整体市场层面,游戏行业与此前相比仍显逊色。

伴随着版号利好信息的释放,游戏行业逐渐扭转颓势,业绩修复已经在大厂层面得到显现。

腾讯2023年一季度财报显示,其当季游戏业务收入同比上升10.8%,达到483亿元,占总收入比重为32.2%。其中,本土市场游戏收入351亿元,同比增长6%。这是自2022年一季度以来,腾讯本土游戏市场收入首次实现同比正增长。

得版号,4月26日正式上线,上线首日登顶App Store游戏畅销榜。伽马数据《2023年4月游戏产业报告》显示,2023年4月,仅上线数日的《崩坏:星穹铁道》成为当月表现最佳新游,首月流水预估超12亿元。根据Sensor Tower数据,《崩坏:星穹铁道》在5月取代《原神》成为米哈游旗下收入最高的手游产品。

除此之外,阿里旗下灵犀互娱的《三国志:战棋版》于今年3月上

线;心动公司先后在国内上线了《派对之星》《火力苏打》《火炬之

光:无限》,旗下热门大逃杀生存游戏《香肠派对》的PC版也在推进中。此外,三七互娱、游族网络、创梦天地等多家上市游戏公司也喜提“弹药”入库。

2022年12月和2023年3月,分别有44款和27款进口游戏获得版号。另外,从去年至今,《暖雪》《逆水寒》《无尽的拉格朗日》《天龙八部2:飞龙战天》《勇敢的哈克》等多款游戏增报其他平台版本。

6月30日,网易旗下的《逆水寒手游》上线。由《穿越火线》开发

商SmileGate研发的MMORPG游

戏《命运方舟》国服版将由腾讯代理,预计于7月20日上线。

6月28日,由拳头游戏出品、腾讯代理的5V5英雄战术射击游戏——《无畏契约》于上海举办国服定档发布会,并宣布产品将于7月12日正式上线。《无畏契约》在2022年12月获得进口游戏版号。这是一款以英雄角色为核心的5V5战术射击免费网游,采用FPS经典“爆破模式”作为核心玩法,玩家将化身技能各异的战术英雄,使用不同类型的武器枪械参与战斗。



近日,随着89款国产网络游戏审批信息的公布,2023年上半年的游戏版号发放数量超过2022年全年。

视觉中国 / 图

“入亚”背后的电竞征途:商业化仍待挖掘

本报记者 李哲 北京报道

6月25日,中国电子竞技国家集训队发布杭州亚运会电子竞技项目运动员参赛名单,《王者荣耀(亚运版本)》《和平精英(亚运版本)》《英雄联盟》《刀塔2》《梦三国2》、《FIFA online4》等6大项目共31名运动员入选。

产业链日渐完善

近年来,电竞频繁亮相于国际及地区性的综合性体育运动会上。即将在杭州举办的亚运会上,电竞首次成为正式竞赛类项目。

记者了解到,杭州亚运会期间,电子竞技共设7个比赛项目,分别为《英雄联盟》、《王者荣耀(亚运版本)》、《和平精英(亚运版本)》、《刀塔2》、《梦三国2》、《街霸5》和《FIFA Online 4》。中国队参加除《街霸5》以外的所有项目。

6月25日,根据中国电子竞技国家集训队发布的信息,共有27名教练员报名参加选拔,其中5名教练员最终入选;共有125名运动员报名参加了选拔,其中31名运动员最终入选。

艾瑞咨询发布的《2023年中国电竞行业研究报告》(以下简称《报告》)显示,2022年中国电竞市场规模约为1579亿元。虽然因疫情等因素影响首次出现下滑,但随着国内社会生产生活的有序恢复和消费复苏步伐加快,及杭州亚运会等综合性体育赛事举办,均将驱动电竞市场的反弹及增长。

数据显示,2022年,中国电竞用户整体规模约为5.04亿人,同比下降0.4%。电竞用户出现下滑的主要原因是电竞游戏用户的部分流失。在杭州亚运会电竞项目即将开赛的背景下,电竞用户规模有望在2023年得到进一步的增长。

记者了解到,2022年以来,全国多地继续加码电竞产业扶持政策,致力于更好、更快地建设电竞城市。以杭州市为例,借助亚运会契机,杭州在新一轮动漫游戏产业支持政策中,首次纳入电竞产业,并提出到2025年,初步建成国际动漫之都、电竞名城。

此前,上海在2017年就提出打造“全球电竞之都”的目标;在“文创50条”“电竞20条”政策的引领带动下,上海电竞产业呈现出快速发展的良好势头。最新数据显示,2022年上海电竞产业实现总收入289亿元,是国内举办高水平赛事最多,拥有知名俱乐部和专业人才数量最多的城市。此外,包括成都、广州等游戏公司聚集地,同样在围绕电竞产业探索

更多发展空间。

近日,中国电竞产业研究院正式落户上海。中国音像与数字出版协会第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君表示,中国电竞产业研究院将把电竞理论和标准体系建设作为核心业务,促使我国电竞产业基础研究水平得以有效提升。研究院将研究成果的转化应用,作为产业生态建设的落脚点,产业技术升级的助推剂和产业内容创新的策源地,从而为电竞产业的高质量发展提供有力保障。

记者了解到,当前我国围绕电竞产业正在逐渐形成包括内容制作、内容授权、内容传播、行业组织、监管部门、赛事参与、赛事衍生、赛事执行在内的完整产业链。

但同国外成熟市场相比,仍然存在差距。“对比国外数十年来深耕电竞市场,用赛事推动周边衍生、游戏盈利、俱乐部选手明星化,甚至如足球俱乐部一般出现转会等商业演化的相对成熟体系而言,国内电竞市场还是‘小学生’。”张书乐说道。

者采访获悉,目前我国电竞产业链日趋完善,电竞市场用户已超5亿,市场规模超过1500亿元。

尽管如此,电竞产业仍有巨

商业价值仍待挖掘

《报告》中提到,电竞游戏收入仍是目前电竞市场的主要组成部分。2022年,电竞游戏收入在整体电竞市场中的占比为75.6%。随着电竞赛事社会影响力和市场认可度的逐步提升,电竞生态市场占比有望继续增长,预计在2025年电竞生态市场将占整体电竞市场份额的29.4%。

事实上,电竞具备巨大的受众群体及用户规模,其背后蕴含的文化载体属性,正在被更多游戏公司所关注。

记者了解到,在此次入选亚运会电竞的项目中,除《刀塔2》《街霸5》和《FIFA Online 4》三款海外游戏公司开发产品外,《英雄联盟》《王者荣耀(亚运版本)》《和平精英(亚运版本)》《梦三国2》,均为本土游戏公司开发。

其中,《梦三国2》由电魂网络(603258.SH)开发,该公司副总裁陈芳曾表示,《梦三国2》选用三国故事作为核心题材,借助文学作品与游戏产品间的共通性,通过参考大量史书和文字,将非

大的潜力亟待挖掘。游戏产业时评人张书乐表示,“对比国外数十年来深耕电竞市场,用赛事推动周边衍生、游戏盈利、俱乐部选手

明星化,甚至如足球俱乐部一般出现转会等商业演化的相对成熟体系而言,国内电竞市场还是‘小学生’。”

收入来源还是玩家在游戏里的充值,其他部分的贡献(比如举行的一些赛事等)占比不高。希望通过电竞赛事活动可以带起来热度,进而吸引更多玩家关注并进入到游戏当中。”

其实,电竞产品营收单一的情况已经受到游戏公司关注。电魂网络在2022年财报中提到,《梦三国》系列端游的营业收入占总营业收入的64.27%,该系列游戏自2009年12月正式上线商业化运营已连续运营超10年,虽然具有较强的盈利能力,但产品经过多年的高速发展期后,也将不可避免地进入付费用户的下降周期。

张书乐表示,“目前,电竞企业在国内市场也不过是保持发力、维持现状、静待风口而已。商业化上,电竞的受众年轻化,且电竞赛事盈利场景往往局限于游戏厂商、硬件企业和游戏周边品牌的广告赞助,和其他商品种类关联弱,且电竞赛事之外的盈利场景并未真正出现,也没有被发掘出来。”