

解构网易 2020 年游戏业务： 长线运营动能强劲 海外雄踞第一梯队 新游潜能备受期待

■新快报记者 郑志辉

2月25日,网易公司发布了2020年第四季度及全年财报。财报显示,网易公司Q4季在线游戏服务净收入为134亿元,同比增长15.5%,连续11个季度破百亿,实现稳定增长。2020年,网易在线游戏服务净收入为546亿元人民币,2019年为464亿元。

网易游戏收入2020年获得较大增长的原因,主要在于国内市场和海外市场的大幅提高。纵观2020全年,网易游戏不仅多个经典产品跻身国内榜单前列,更有“后浪”奔涌,多款新品甫一推出便成为市场焦点。出海方面,网易从去年开始明显地推进自己的国际化战略,在《荒野行动》成功获得日本市场的青睐后,公司近年储备了多项全球性IP作品,《哈利波特:魔法觉醒》《The Lord of the Rings: Rise to War》《宝可梦大探险》等都是结合了海外知名IP和网易自己的研发并获得了全球发行;同时,公司也在积极进行海外并购,通过合作共同开发海外市场。网易管理层预计,公司未来3-5年的海外游戏收入占比可以达到30%,海外市场或将迎来丰收。

国泰君安香港在一份最新研报中表示,维持网易投资评级为“买入”,上调目标价至215港元,因预计主要存量游戏(例如《梦幻西游》)稳定的现金流,以及丰富的游戏储备。此外,预计公司将进入新主打游戏的发行周期。

长线运营动能强劲,构建产品多元生态

成熟的长线运营模式,坚定的自研创新理念,可以说是网易游戏业务稳步前行的核心动能;与业务并行的,则是日益成熟的产品生态,多款游戏持续向各个领域辐射IP影响力,以跨界联动、赛事革新等形式,为口碑成长和收入增长提供助力。

以网易旗舰IP为例,《梦幻西游》手游稳居各大应用商店畅销榜前列,《梦幻西游网页版》去年12月的半周年庆典也展现出产品持久强劲的吸量能力。《大话西游2经典版》及《大话西游2免费版》玩家口碑和产品收入表现优秀;《大话西游》手游收入也持续上涨,稳居中国App



Store 手游收入排行榜前十。

与此同时,相关产品的IP生态也日趋成熟。12月,《梦幻西游》手游冰雪新天地园区正式开园,成为“游戏+文旅”新业态的典型创新案例;大话西游IP也在年底开启与贵州茅台、中国邮政等国家级品牌的深度联动合作,促成游戏在线及收入得到明显提升。

值得一提的是,网易目前的产品阵列,除了其固有的MMO优势领域,在SLG、卡牌、开放世界求生等多个品类领域均拥有头部产品,其长期坚持多元布局,坚持精品自研,正在呈现出明显的积极成果。根据艾瑞等数据机构的调研报告估算,目前网易游戏已有数个IP达到百亿美元以上的价值。

国际化战略持续推进,海外站稳第一梯队

凭借一系列原创游戏,网易2020年在海外市场实现口碑收入双赢,并持续开展国际IP合作,站稳全球发行商第一梯队。据App Annie公布的2020全球发行商52强榜单显示,网易排名第二。

据悉,在海外游戏市场“桥头堡”之一的日本市场,网易旗下多款游戏已经扎稳脚跟。《荒野行动》多次登顶日本iOS畅销榜,而在营收持续增长的同时,也已成为日本市场一股流行文化新力量。作为出海精品游戏代表的《第五人格》和《明日之后》也长期位列海外榜单前列,其中,《第五人格》凭借和《弹丸论破》的第二弹联动,登上日本畅销榜第二,并在美国畅销

榜进入前十。在蓬勃兴起的东南亚新兴市场,《终结战场》成为东南亚PC市场上最受欢迎的战术竞技类游戏之一,在菲律宾、柬埔寨等东南亚多国畅销榜稳居前十并长期占据榜首位置。

后续产品矩阵丰富,大IP新品保驾护航

在此次财报对外公布的信息中,网易游戏的新品名单也是吸引了游戏业界和投资者广泛关注的一个方面。

打响2021开年第一炮的是由网易自研的旗舰IP同名手游《天谕》,1月的全平台公测连续五天登顶iOS免费榜的同时,其在畅销榜的排名也迅速攀升至第四。由KONAMI研发网易代理的旗舰IP手游《游戏王:决斗链接》在1月14日公测后,也在当天登顶iOS免费榜第一,上线首周即进入iOS畅销榜前十。

而从几款已上线的新品中,也可以感受到网易在多元化发展上正持续提速。《幻书启世录》以“书籍”拟人和“多重世界”为题材,切入二次元卡牌赛道,上线首日登顶iOS免费榜,同时登上Tap-tap热门游戏第一。面向女性市场推出的《时空中的绘旅人》在核心用户圈层获得了大量曝光和讨论,登顶微博超话榜。

即将推出的新品还包括:《哈利波特:魔法觉醒》《The Lord of the Rings: Rise to War》《倩女幽魂隐世录》《暗黑破坏神:不朽》和《宝可梦大探险》等,其中部分备受期待的游戏开年已获得版号,有望在新一年接受用户和市场检验。

一周游闻

Steam周销量排行榜:
《Valheim: 英灵神殿》
完成四连冠



新快报讯 Steam如期公布了上周(2月22日至2月28日)的游戏销量排行榜。本期排行榜生存游戏《Valheim: 英灵神殿》完成四连冠,国产沙盒游戏《鬼谷八荒》位居第三名。

多人生存游戏《Valheim: 英灵神殿》的热度持续高涨,本期排行榜继续位居榜首,这是一款灵感来源于维京文化并由程序生成的炼狱式1-10人探索生存游戏。用战斗,建造和征服来创造属于你的传奇史诗,赢得奥丁的眷顾。

国产沙盒修仙游戏《鬼谷八荒》的热度也一直持续高涨,虽然距离《Valheim: 英灵神殿》还是差一点,本期位居第三名。这是一款开放世界的沙盒修仙游戏。结合了修仙体系与山海经文化背景,体验从凡人一步步修行成长为强者的过程,与山海经中各种妖、兽战斗。你是否能坚守本心,与困难作斗争;慎做抉择,把握自己的命运。

Statista公布数据:
《宝可梦》
成全球最赚钱游戏IP



新快报讯 《宝可梦》现已是一款家喻户晓的游戏。但25年前当最早的《精灵宝可梦 红/绿》正式登陆Gameboy平台并在日本首次亮相时,人们可能不知道它是什么。那时候,宝可梦可能只是人们无意中听到的一个奇怪的词,但今天呢?自1996年宝可梦系列游戏发布以来,人们已经在宝可梦上花费了约1000亿美元,这一数字使得宝可梦成为世界上最赚钱的IP,成为最大的、最知名的媒体品牌之一。

据悉,宝可梦的起步靠的是游戏,《口袋妖怪》是它的前身,在影响力不断发酵之下,如今它的全球销量已经突破3亿套,在游戏中是仅次于《马里奥》的存在。如果以花费的美元来计算,宝可梦的受欢迎程度依次超过Hello Kitty、小熊维尼、米老鼠和《星球大战》。



加入我们一起玩

6月1日起,未接入防沉迷系统的游戏将停止运营

新快报讯 上周,网络游戏防沉迷实名认证系统企业接入培训会在线上召开。其中提到,2021年5月31日前,所有游戏企业需完成在运营游戏的防沉迷系统的接入工作。6月1日起,未接入防沉迷系统运营游戏要停止运营。

据了解,网络游戏防沉迷实名认证系统主

要的任务有三点,实现全国网络游戏运营平台接入与管理、完成全国网络游戏用户实名认证、采集分析游戏用户时长数据。防沉迷实名认证系统的接入工作整体分为四步:游戏运营单位接入、游戏接入、接口权限配置、接口接入。

最近,“防沉迷”一词的热度持续走高,微博上,“#游戏防沉迷名存实亡#”登上热搜,矛头主要指向游戏防沉迷系统

流于形式,“有些情况累计满5小时被要求下线后,过几个小时登录又能玩”,“实名认证马马虎虎,随便填写名字身份证号就能通过验证”,类似的声音出现在主流媒体的报道中,被卷入舆论漩涡的游戏公司也遭受着质疑。

而随着相关政策的收紧,防沉迷实名认证已经到了“必须做”“做彻底”的阶段。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会