

一周要闻

开放世界生存游戏
《Rooted》公布新预告

新快报讯 在日前举行的未来游戏展上,开发商 Headlight Studio 公开了旗下开放世界生存游戏《Rooted》的预告片,目前游戏已经登陆 Steam 平台,发售日期未知。

《Rooted》是一款末日世界生存游戏。游戏背景设定在未来的2100年,全球因细菌战而崩溃,而玩家则是少数幸存者之一,玩家必须在因全球细菌战而崩溃的过去文明的废墟中探索和生存。

通过探索 Rooted 的世界开始冒险,玩家可以在森林、村庄或市中心建立自己的营地;选择独自一人或与自己的朋友合作。玩家可以通过使用耕种、打猎和制作的所有物品来建造和改善自己的营地。随着游戏的进行,玩家可以提高防御、自动化、供电和发展自己的工作间。

在游戏中玩家并不是一个人,游戏中的野生动物既危险又有益。同时玩家还会遇到其他人,他们也试图过上更好的生活。有些敌人可能比你想象的更强大。

《Rooted》是一个活生生的世界。从森林到市中心,探索一个随着你的行动而演变的广阔世界。随着时间的推移,玩家可以访问新区域、新物品和新的制作选项。重大事件将对世界产生影响,给你和你的朋友带来新的挑战。

《High on Life》
将于12月13日发售

新快报讯 在日前举行的科隆游戏展上,《瑞克和莫蒂》联合制作人 Justin Roiland 开发的喜剧科幻射击游戏《High On Life》公开了25分钟实机演示,视频展示了游戏中的一场BOSS战。该作计划将于12月13日发售,登陆XOne/XS/PC平台,首发加入XGP。

和《瑞克和莫蒂》一样,《High On Life》的游戏设定依然是非常的黑色幽默,一个外星人贩毒集团将人类当作毒品吸食。在游戏中,玩家所扮演的人类高中生和一队会说话的枪,必须响应英雄的号召,踏上冒险之路,在不同的星球、小行星之间旅行,成为宇宙中最致命的赏金猎人,阻止外星人入侵地球。

玩家使用到的武器是来自另一个星球的生命体,这些“生物枪”不仅各自拥有独特的能力,且具有鲜明的个性,它们会与玩家交流,甚至影响剧情走向。



加入我们一起玩

上市游戏公司
上半年“成绩单”出炉

腾讯、网易“稳上分”,世纪华通、游族网络等净利润同比下滑超70%

■新快报记者 梁茹欣

日前,各大上市游戏公司纷纷披露2022年半年度财报。截至8月30日上午,新快报记者统计20家公司的业绩数据发现,腾讯、网易等两家企业稳居行业第一二把交椅,行业余下前排席位竞争激烈。具体来看,曾经营收前列的上市企业“不复当年勇”,其他后起之秀则抓住擅长赛道表现亮眼。其中,吉比特、世纪华通、游族网络、掌趣科技等企业归属于上市公司股东的净利润出现一定下滑,个别幅度超50%;而以冰川网络、恺英网络为代表的同比增长幅度均超100%。

不过,有分析认为,部分企业增幅上涨不具备代表性,游戏板块依旧表现不佳。今年上半年的业绩增长,实则由增速惯性所致,后续市场走势仍是增速放缓。

20家上市企业
仅有7家营收利润双增

据财报数据,2022年第二季度,腾讯以425亿元的游戏业务收入“遥遥领先”。其中,该公司的本土市场游戏收入下降1%至318亿元;国际市场游戏收入为107亿元,同比下降1%。网易紧随其后,该公司净收入为232亿元,游戏及相关增值服务净收入为181亿元,业绩持续稳健增长。

在过往的营收前列席位中,除了三七互娱、完美世界等仍保持一定增长之外,老牌企业如世纪华通、游族网络、宝通科技、掌趣科技等企业的净利润下降幅度均超过50%。数据显示,2022年上半年,世纪华通预计归属于上市公司股东的净利润5亿元-7亿元,同比下降71.43%-79.59%;游族网络归属于上市公司股东的净利润7094.13万元,较上年同期下降73.02%;宝通科技归属于上市公司股东的净利润约5065万元,同比减少79.66%。

与之形成鲜明对比的是,恺英网络、勇仕网络、冰川网络等企业的净利润同比增长百分比

保持在三位数或以上。特别是,冰川网络上半年的净利润翻40倍。

粗略统计,在20家上市企业中,游戏营收、净利润双增的仅7家。从原因来看,大部分企业的营收增长主要来源于新产品的充值流水及收入增加。2022年4月,勇仕网络推出的二次元产品《深空之眼》一度闯进iOS畅销榜前十,并在上线后的两个月里稳定保持在畅销榜前三十名的位置。同样的,恺英网络表示,公司收入和利润的显著提升,系运营的《原始传奇》《天使之战》《热血合击》《王者传奇》等多款游戏表现良好。冰川网络也将业绩暴涨归结于卡牌类新产品的上线及运营。

企业业绩上涨的因由大抵相似,但下滑的缘故却不尽相同。被业内称为“游戏界茅台”的吉比特,上半年实现营业收入25.11亿元,同比增长5.17%;归属于上市公司股东的净利润6.88亿元,同比减少23.59%。对于业绩变动,公司称主要受到上年同期转让青瓷数码部分股权产生2.33亿元收益、报告期内对联营企业确认的投资收益下降及汇率波动影响。此外,《摩尔庄园》《鬼谷八荒(PC版)》等产品营业收入较同期下降明显。

因核心产品流水步入自然回落等因素影响,港股IGG上半年归属母公司净亏损1.72亿港元,同比止盈转亏。该公司在财报中称,下半年将有多款潜力新品密集推出,但其业绩仍暂维持阶段性亏损趋势。世纪华通、游族网络则表示,主要由于投资损耗导致公司业绩变动。

“市场走势依然是增速放缓”

对于今年部分企业业绩出现大幅度增长情况,游戏产业分析师张书乐认为,实则由增速惯性所致。面对已经进入存量竞争的国内游戏行业,公司的业绩增长来源于其他领域的拓展,即目前游戏产业在精品化和出海两大战略上布局成型,进而释放出了增长红利。他提到,在国内用户总量和市场规模接近天花板,海外市场开拓还只是起步阶段的状态下,尚未有全新的游戏类型或具

有颠覆力的爆款出现,并不会形成风口。此后市场走势依然是增速放缓。

游戏市场增速放缓,还表现为资本对融资项目的热情骤降。据伽马数据统计,2022年1-6月国内游戏企业投融资数量同比减少78.2%。“移动游戏各领域相关产业链均已较为成熟,可供新布局和开发的领域较少,更多投融资事件多关注优秀游戏开发商,或对中腰部企业持续投资跟投。”易观分析文化消费行业分析师马阿鑫向新快报记者分析道,当下移动游戏行业的用户、产品红利时代已过,强监管和严要求标准下行业发展步伐减缓。对于企业而言,海外市场将为多数游戏企业未来业绩的第二增长点。一方面需持续发展海外业务,增强海外发行能力,将优秀国内IP及产品出海海外,提高产品复用率;另一方面,从品类融合、搭载平台、玩法层面打造并提升自研能力,通过精品化产品挖掘用户需求。

以近些年频繁落子海外市场的网易为例,在保持《梦幻西游》和《大话西游》等系列长线运营的同时,该公司先后推出《永劫无间》《暗黑破坏神:不朽》等产品,向海外市场迈出一大步。比如,今年6月上线的《暗黑破坏神:不朽》登顶100多个国家和地区的iOS下载排行榜,全球累计玩家数超过3000万。另据Sensor Tower商店情报数据显示,目前该产品在海外市场的营收约1亿美元。除此之外,网易还积极开展全球合作,吸纳全球人才。在加拿大、日本和美国等地成立工作室,促其与全球顶尖人才建立了稳固的合作关系,推动自身全球研发体系成熟。

对于中小厂商来说,在玩法创新、游戏运营、渠道推广等方面已经形成激烈的行业竞争格局下,这些企业也愈加偏向自身擅长的游戏品类,通过瞄准小众人群或特定消费群体,避开头部游戏厂商主流赛道进行差异化竞争,从上述企业的财报表现情况亦可窥见其发展态势。而可以肯定的是,在更多的游戏细分领域寻找市场机会,持续开发出新的精品游戏,或将是企业求变生存之道。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会