

特色IP游戏发酵 撑起厂商三季度业绩表现

面对游戏用户渗透率趋近饱和、买量获客成本居高不下、版号监管日渐严格的现状,IP对于游戏厂商的重要性愈加凸显。近日,市场调研机构 Sensor Tower 发布的《2022年全球IP游戏市场洞察》(下称“报告”)显示,2022年1月至9月期间,共24款IP游戏入围全球畅销手游Top100榜单,用户总支出约75亿美元,占Top100手游总收入的24.1%。在国内厂商披露的第三季度财报中,不同特色的IP游戏顺利发酵也成为支撑其第三季度业绩表现的主要因素。

■新快报记者 梁茹欣



IP改编成游戏愈加普遍

截至11月7日,国家新闻出版署官网中公布的最新一批版号审批名单仍停留在9月13日,本应在10月公布的版号“临时爽约”。11月版号是否能如期发放等问题再次压在游戏厂商心头。从10月公布的各项行业数据来看,受版号暂缓及调控、新老产品青黄不接等多重因素影响,今年三季度游戏市场实际销售收入进一步收窄。根据伽马数据公布的数据,三季度中国游戏市场实际销售收入597.03亿元,同比下降19.13%,同比增长率相较于去年同期的正增长转为负增长。

具体到游戏的新上数量及流水情况,2022年7-9月进入iOS的日畅销榜前200名的新游戏数量共有44款,对比去年同期的51款少了7款。新游流水表现方面,今年1-9月,仅有《文明与征服》《暗黑破坏神:不朽》《英雄联盟电竞经理》等三款新游首月流水超5亿元。

而纵观上述产品,不难发现大部分高流水的新品都是IP游戏。按照业内认可的说法,IP游戏指的是取得文学、影视、热门游戏授权使用其角色、形象、图像、文字、情节等所制作的游戏产品。近些年,随着手游市场的发展及用户的快速增加,IP在游戏市场的应用愈加普遍。不少厂商热衷将客户端游戏、动漫、小说等不同形式的IP转化为手游,以此获取较高的变现收益。尤其是,面对游戏用户渗透率趋近饱和、买量获客成本居高不下、版号监管日渐严格的现状,其本身具备庞大的原生用户基础、完整的故事架构脉络、较长的生命周期等优势都成为众多厂商选择IP游戏的重要原因之一。

PC/主机IP是手游改编的主要来源

报告显示,2018年以来,IP游戏一直处于收入上升期,并在2020年收入增长最为突出,全球增长率高达24.5%。中国大陆是同年收入增长最显著的市场,增长率达到32.9%。尽管2021年全球IP游戏总收入增长有所放缓,但仍然超过2020年达到203亿美元。今年1月至9月期间,IP游戏已获得128亿美元营收。

从IP游戏品类来看,中重度游戏是收入贡献主要来源。其中,角色扮演类游戏是中重度IP游戏中最为吸金的品类,其收入贡献占比高达39%。在IP改编的类型方面,全球下载量Top100的IP手游中,33%的游戏改编自PC/主机IP。

特色IP游戏发酵支撑业绩表现

10月底,各大游戏企业陆续披露第三季财报。多家企业出现营收、净利普降的情况。对于业绩下滑,部分企业透露,由于新游未获版号而上线进度不及预期、存量产品进入游戏周期中后期等,导致企业在研发和迭代上明显乏力,影响业绩受损。

而部分企业不同特色的IP游戏顺利发酵,成为支撑其第三季度业绩表现的主要因素。例如,完美世界拥有“诛仙”“完美世界”等多个经典IP。该公司在2022年第三季度财报中称,前三季度游戏业务实现收入54.48亿元,游戏业务实现盈利15.47亿元,同比增长约100%。

在三国类题材方面具备显著竞争优势的盛天网络,其2022年第三季度实现营业收入4.5亿元,同比增长32.44%;实现归母净利润7376万元,同比增长80.05%。盛天网络在财报中称,得益于《三国志·战略版》和《真·三国无双霸》海外发行跨推广期,游戏进入稳定运营期,所需要的推广成本大大下

降,利润较前期提高。

当前,相较之前焦急地等待版号发放,部分企业将关注的重点更多放在现存产品的推广、市场营销以及渠道拓展上。招商证券亦发布研报指出,国家新闻出版总署未发放10月游戏版号带来的影响有限,版号数量及发放频率回归常态化的长期趋势并未有改变。虽然获得游戏版号仍是重要环节,但考虑到当前低迷的游戏市场环境以及新上线游戏不及预期的表现,企业当前更多风险来自于市场环境而非是否获得版号。

值得注意的是,即使是颇具优势的IP游戏,同样都面临着市场环境变化带来的挑战。例如,不同平台转换带来的体验差异、一定期限的版权有效期、运营策略的调整转变,以及IP游戏出海对应不同区域与国家的市场选择及决策等,都可能是其变现路上的一道“拦路虎”。特别是,目前国产IP游戏产业相对薄弱,如何深度衍生开发运营考验企业的综合实力。

一周游闻

NS版《索尼克 未知边境》 将与其他平台无异



新快报讯 世嘉推出的索尼克开放世界新作《索尼克 未知边境》11月8日正式发售,由于登陆全平台,部分玩家对游戏在Switch平台上的表现表示担忧。近日该游戏制作人饭冢隆表示,本作在Switch上的表现将与其他平台没有差别。

饭冢隆表示,在如此受欢迎的硬件上进行开发极具挑战性。但好在团队使用的是“刺猬引擎”(Hedgehog Engine),团队自2011年的《索尼克世代》以来一直在使用这个内部的开发引擎,并且从那以后一直在对其进行更新,以便对游戏在所有多平台版本进行一定程度的改进。

这意味着Switch用户无需担心《索尼克 未知边境》在该平台上的表现。尽管存在一些必要的妥协,但Switch版本仍然非常具有可比性,就像它在高端PC上一样。与高端系统相比,这些折中的方案包括游戏将以30fps和较低的分辨率(很可能是720p)运行。所以团队并不需要使用相同的高端素材,但刺猬引擎能够将其缩小到与Switch非常合适的尺寸,让其就像运行在高端PC上一样。

攀登游戏《Surmount》 预计2023年发售



新快报讯 开发者Indiana-Jonas和Jasper Oprel近日公布了登山平台类型游戏《Surmount》,目前游戏已经上架Steam平台,预计将于2023年发售。《Surmount》是一款自由运动、基于物理的平台类型冒险游戏,在这里你将体验登山的乐趣。

据悉,玩家将在游戏中体验各种手工打造与程序生成的攀登挑战,并在攀登过程中了解游戏的背景故事。掌握自己独特的攀登风格,无论是独自攀登还是与朋友一起攀登,升级并定制自己的攀登者,以获得更好的机会,你或许将成为第一个登顶的人。



加入我们一起玩

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会