



国内游戏市场回暖趋势明显 下半年或强劲触底反弹

近日,2023年上半年游戏产业数据出炉,虽然相比去年同期数据有所下滑,但环比数据却在上升。从游戏公司的经营情况看,已披露上半年业绩预告的公司中,有半数以上实现盈利。整体来看,国内游戏行业的拐点已然显现。

中国音像与数字出版协会第一副理事长、中国音数协游戏工委主任委员张毅君在中国国际数字娱乐产业大会(CDEC)上表示,按照目前的趋势运行,预计下半年将会出现较为强劲的触底反弹。

■新快报记者 陈学东

游戏用户规模创历史新高

近日,中国音像与数字出版协会发布《2023年1-6月中国游戏产业报告》,数据显示,今年1-6月,国内游戏市场实际销售收入为1442.63亿元,同比下降2.39%,环比增长22.2%。在用户规模方面,今年上半年,中国游戏用户规模达6.68亿人,同比增长0.35%,达到历史新高点。报告还显示,今年1-6月,我国电竞市场实际销售收入644.76亿元,同比增长1.2%,电竞行业正在走出疫情低谷。

在此之前的2021年和2022年,中国游戏市场实际销售收入分别为2965.13亿元、2658.84亿元,同比增速分别为6.40%、-10.33%,2022年下降十分明显。相比之下,今年上半年行业有回暖迹象。

张毅君在解读上述报告时指出,收入同比下降的主因,是用户消费意愿及消费能力1-4月尚未恢复;进入5月后,尽管市场收入出现较大增幅,仍无法抵消此前降幅。按此趋势运行,预计下半年将会出现较为强劲的触底反弹。

行业市场的转变,自然也体现在游戏厂商的业绩上。据悉,目前已经有超过10家A股游戏行业上市公司披露了2023年上半年度业绩预告,其中,世纪华通(002602)、浙数文化(600633)、完美世界(002624)、姚记科技(002605)、冰川网络(300533)、天娱数科(002354)等多家公司在今年上半年预计实现盈利,游族网络(002174)、凯撒文化(002425)、惠程科技(002168)等公司则预计亏损。

在预计盈利的公司中,净利润最高的公司为世纪华通,预计实现净利润金额为8亿元~9.5亿元,同比增长64.76%~95.65%。其

次则为浙数文化,净利率预计金额在5.8亿元~6.9亿元之间,同比增长幅度则在147.45%~194.38%之间。此外,姚记科技、天娱数科也均有不错的增幅表现,而完美世界和冰川网络业绩则预计有所下滑。

进入存量时代“内卷”加剧

虽然游戏行业公司数量不少,但从当前国内游戏市场格局来看,腾讯和网易两大巨头牢牢锁定第一、二把交椅,收入远超其他游戏行业公司。有数据显示,2023年一季度,腾讯和网易的收入占据了国内前十大游戏厂商总营收的80%以上。

除腾讯、网易两大巨头之外,排在前面的则要数三七互娱(002555)和世纪华通,今年一季度营业收入都在30亿元以上。此外,完美世界、游族网络、吉比特(603444)、巨人网络(002558)等游戏公司今年一季度的营业收入均在20亿元以下,规模相对较小。

还有一些未上市的优秀厂商,也凭借精品游戏,给腾讯和网易带来了竞争压力。最具代表性的就是米哈游,该公司成立于2012年,最初是一家小型工作室。几年内,其先后推出《崩坏》《未定事件簿》《原神》等爆款游戏,特别是2017年推出的《原神》,一度被称为“现象级”作品,据Sensor Tower商店情报数据显示,截至《原神》3.0版本上线,该游戏在App Store和Google Play商店的全球累计收入已经突破36亿美元,合计约260亿人民币,让米哈游赚得盆满钵满。凭借《原神》,米哈游跻身一线游戏厂商。今年4月,米哈游又推出新作《崩坏:星穹铁道》,该游戏上线前就已经斩获了全网3000万的预约量。

除米哈游外,完美世界推出的诛仙系列,三七互娱推出的《凡人修仙传:人界篇》《斗罗大陆:魂师对决》,朝

夕光年推出的《神仙道3》等均取得不错效果。

然而,整体来看,国内游戏行业虽然精品频出,但已经进入了存量时代,行业增幅缓慢甚至负增长阶段。根据游戏工委发布的2020年、2021年、2022年的《游戏产业报告》,中国游戏产业在三年内的实际销售收入增长率分别为3.7%、6.4%、-10.33%,市场天花板已现。

游戏出海进程加快

随着国内游戏市场见顶,缓解“内卷化”、开拓更多市场可能性成为业内众多厂商的新思路。在此过程中,2021年游戏版号发放暂缓加快了国内游戏厂商出海的进程。

众多游戏公司也把海外业务作为新增量。2022年以来,包括腾讯、网易、三七互娱等厂商纷纷杀入海外市场。腾讯的《王者荣耀》在海外取得亮眼的成绩,常年蝉联全球手游畅销榜冠军;网易则依靠《阴阳师》《荒野行动》等自研游戏打开日本市场;三七互娱的《Puzzle & Survival》连续多月稳居中国出海手游收入榜前三名……

从海外营收看,美国、日本、韩国成为我国游戏厂商的主要营收来源。根据《2022年中国游戏出海情况报告》,中国自主研发游戏在海外市场的实际销售收入约为173.46亿元,同比下降3.7%。其中,在美国、日本、韩国的销售额占总销售额的比重分别为32.31%、17.12%和6.97%。

张毅君表示,在全球游戏市场整体低迷背景下,我国游戏产业正逐渐走出低谷,呈现上升态势;面对充满挑战的下半年,仍需提振行业信心,完善生态布局,坚持正确价值导向,忠实履行社会责任,持续深化未成年人保护工作,推动我国游戏行业迈向规范化、精品化、多元化和国际化的新高峰。



一周游闻

《博德之门3》 在线人数突破80万



新快报讯 在刚刚过去的周末,拉瑞安工作室 CRPG 新作《博德之门3》正式版成为众多玩家的心头好,巅峰在线人数不断突破,并且突破了80万的大关。这个在线人数同时也是今年内Steam新游第二,第一的是《霍格沃茨之遗》上半年创造的87万在线纪录,不过《博德之门3》超越它只是时间问题。《博德之门3》是一款回合制角色扮演类游戏。游戏在2019年E3游戏展上公布,经过多年的EA阶段后,终于在上周全面发布。

游戏背景定为一支邪恶的种群心怀恶意重归博德之门,企图从内部颠覆、蚕食乃至腐化被遗忘国度的一切。游戏开发者Swen Vincke表示这部游戏“是为了创造一个具有互动性、系统地,且尊重玩家意愿的游戏世界,并将我们的团队技术应用于‘龙与地下城’这个丰富的游戏主题中”。游戏被定位为3A级别游戏,时长会超过100小时。在本作中将会有系列前作《博德之门》和《博德之门2》的角色回归,也会有前两作中的事件引发的故事。

《使命召唤:现代战争3》 将于11月10日推出



新快报讯 8月8日,发行商动视公布了《使命召唤:现代战争3》的首个先导预告,并确认该作将于11月10日正式推出,该作是使命召唤系列的第20部作品。需要注意的是,预告片的色调由以往现代战争的绿色色调变为了红色。预告视频中可以看到一些类似于《使命召唤:现代战争2》中“无俄罗斯人”情节的画面。此外,还可以听到一些对话片段,似乎来自于普莱斯上尉和菲利普·格雷夫斯。

除了游戏的名称和发售日期,动视目前还没有透露更多关于游戏的信息。据传闻,开发《现代战争3》的主要团队是锤子公司,还有其他一些动视的工作室为其提供支持。虽然目前还没有公布游戏将登陆哪些平台,但是可以肯定会在PC、Xbox Series X和S以及PlayStation 5上发售。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会

