



## 游戏公司半年报： 业绩分化明显 出海挑战加剧

在全球游戏产业普遍仍未回暖的大背景下，中国游戏产业开启了艰难的触底反弹。游戏公司半年报出炉，行业龙头业绩集聚效应明显。

近日，A股及港股上市游戏公司相继公开了2023年的中期业绩报告。从目前已公开的游戏公司半年度数据来看，上半年新产品贡献增量、内部运营降本增效是实现业绩增长的主要因素。

整体来看，上半年游戏产业仍处于蓄力承压的“暖机”阶段，新游业绩未能及时反馈，以及存量产品流水下滑，也让产业对于下半年的业绩表现寄予了更高的期望。

■新快报记者 陈学东

### 一周游闻



### 《无限法则》 宣布12月1日停服

**新快报讯** 此前曾受到不少玩家好评的《无限法则》终究还是走到了尽头。游戏官方于近期宣布，《无限法则》将于今年12月1日停服。从9月1日16:00开始，《无限法则》游戏内购买、支付虚拟物品或任何其他相关交易已经停止，而且游戏本身也已无法从Steam等商店下载。在12月1日16:00，《无限法则》将正式终止运营，在此之后玩家无法再玩该游戏。此外，官方还表示将自终止日起保留玩家数据40天，玩家可以对这些数据提出相关请求。

《无限法则》是腾讯北极光工作室在2018年推出的一款免费大逃杀游戏。《无限法则》凭借其优秀的画面，独特的规则以及颇有创意的技能设定在当年吃鸡热潮中脱颖而出，吸引了不少玩家。然而，由于迟迟拿不到版号，加上后续更新脚步放缓，逐渐埋没于后续涌现的各路吃鸡新秀中，颇为可惜。



### 《HypeSquad》 9月25日开启终测

**新快报讯** 网石旗下的动作大逃杀端游《HypeSquad》，将到9月25日为止进行最终测试，并放出了预告视频。《HypeSquad》的此次测试将添加名为“征服模式”的新模式。在新模式中，开发组将玩家数量从9对9减少到6对6。征服模式的一大特点是，当团队成功征服基地时，可将敌人从基地的中心点驱逐出去。

《HypeSquad》作为一款以未来城市为背景的动作大逃杀端游，将通过Steam和Epic Games Store正式上线。游戏具备使用多种武器展开近战的单人玩法，或者组成三人小队并展开战斗的大逃杀玩法等。另一方面，从游戏的Steam中可以看出，目前该游戏已支持简体中文的界面和字幕。



### A股游企业绩分化明显

近日，多家上市游戏公司密集发布2023年上半年业绩报告。从半年报数据来看，上半年游戏公司的业绩呈现明显分化。A股方面，游企营收和利润表现可谓“对半开”。上半年29家A股上市游企中，有14家营收出现了不同程度的下滑。盈利部分情况类似，上半年仅有14家游企实现净利润增长，15家净利润下滑的公司中，有6家出现了亏损。

头部游戏公司业绩比重更加凸显。三七互娱、世纪华通和完美世界三家上市公司营收占到A股所有游戏公司的四成。三七互娱(002555)、世纪华通(002602)和完美世界(002624)位列A股游戏公司2023年上半年营业收入排行的前三名，收入分别为77.6亿元、60.5

亿元和44.6亿元。净利润方面，排名前三的则分别为三七互娱、世纪华通和恺英网络(002517)，依次为12.26亿元、8.68亿元以及7.24亿元。

值得注意的是，有不少公司增收不增利。以完美世界为例，上半年实现营业收入44.60亿元，同比增长13.68%；归属于上市公司股东的净利润3.80亿元，同比下降66.60%。对于净利润下滑，完美世界解释称主要由于《幻塔》手游收入影响。《幻塔》已进入成熟稳定期，通过持续的内容更新、营销优化等方式延续长线生命力，但受生命周期影响，流水较上线初期的高点自然下滑，对上半年的业绩贡献较去年同期相应下降。此外，数款在营游戏产品受周期影响，在上半

年流水相较于去年同期有所回落。

曾经的“元宇宙概念股”中青宝(300052)则在上半年营收出现大幅下滑，实现营业收入1.28亿元，同比下降20.28%；归属于上市公司股东的净利润580.75万元，同比下降50.06%。对于收入的下降，中青宝表示，主要因报告期手机游戏业务收入有所下降，另外云服务业务收入亦出现波动性下滑。

此前，据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发布的《2023年1-6月中国游戏产业报告》显示，今年1-6月，国内游戏市场实际销售收入规模为1442.63亿元，同比下降2.39%，环比增长22.2%，市场处于回暖趋势。

### 港股游企两巨头稳定增长

而聚焦至藏龙卧虎的港股，头部游戏企业腾讯、网易继续稳定发挥，营收和净利润均出现了增长，其中网易净利润更是大幅增长58%。

值得关注的还有，心动、中手游、创梦天地、青瓷游戏、飞鱼科技这五家公司在上半年扭亏为盈，而在续亏的四家游企中，仅有友谊时光一家亏损面进一步扩大。

腾讯控股(00700.HK)财报披露，游戏业务今年Q1与Q2的收入之和为928

亿元，同比增长7.78%，其中Q1由于涵盖了春节档，因此多款老游戏如《王者荣耀》等成绩十分突出，而在Q2季度中，一些“次新游”逐渐开始发力，如《金铲铲之战》《暗区突围》实现了较大幅度的增长。另一方面，在《VALORANT》《胜利女神：妮姬》《PUBG MOBILE》等游戏的带动下，腾讯游戏国际市场的收入在Q1、Q2均保持着较高的增速，共同推动了整体业绩的增长。

相较业务大而全的腾讯，游戏业务

比重更高的网易(09999.HK)的业绩情况更能直观反映游戏行业当下的实际状况。网易上半年业绩尤为出色，取得净利润148.7亿元，同比大幅增长了58%。

老产品方面，去年底惊艳众人的《蛋仔派对》仍在持续增长，其活跃用户数在今年夏天再创新高，超过了春节期间的峰值，《永劫无间》在今年推出免费版后又增加了1000万新用户。而在新产品方面，6月接连上线的《超凡先锋》《巅峰极速》和《逆水寒》3款新游表现颇为亮眼。

### 游戏出海挑战加剧

出海则是游戏行业的另一关注焦点。从整体数据来看，今年上半年，游戏出海环境存在挑战。此前，据《2023年1-6月中国游戏产业报告》披露，自研游戏海外市场实际销售收入82.06亿美元，同比下降8.72%。报告称，海外主要市场中，用户消费意愿和能力同样受到经济下行影响，日趋激烈的市场竞争，使海外市场营销成本明显升高。

在GameLook统计的有披露海外营收情况的27家上市公司中，仅有10家公司海外营收出现了增长，16家公司海外营收下滑。值得一提的是，这10家增长的公司里还有不少是因为此前没有探索海外市场、营收基数小，而在报告期内进行了些许尝试从而导致了海外收入暴增，由此可见今年出海挑战颇多。

根据SensorTower发布的《2023年海外手游市场洞察报告》显示，2022年H2-2023年H1这段时间里，海外手游

市场环比增幅最大的几个品类都是一些休闲化的品类，如桌游、体育、解谜等，而重度品类如策略、动作、RPG等品类均出现了一定的下滑。众所周知，中国游戏公司出海的品类主要集中在SLG与RPG领域，细分赛道的乏力也导致了营收下滑。

有业内人士表示，虽然面临严峻的挑战，但出海仍是增长的机会点。如何实现长线发展成为了各家游戏公司在出海过程中不得不去面对的问题，机会与挑战并存仍是海外市场的现状。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会