

“暴雪”之后 网易向阳而生？

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

网易与动视暴雪“分手”之后，其游戏毛利率水平有所回升。

2023年二季度财报显示，网易游戏业务尽管在季节性影响下环比下跌，但与去年同期相比恢复增

《逆水寒手游》“逆天”营销赚足热度

《逆水寒手游》上线爆红或许与其营销推广有关。

8月24日，网易发布2023年二季度财务报告显示，其净收入为240亿元，同比增加3.7%，环比下跌4.1%。其中，游戏及相关增值服务净收入为188亿元，同比增加3.6%，环比下跌6.3%。

“我们的旗舰游戏，如《梦幻西游》系列，一直备受玩家的推崇。同时我们也推出了《蛋仔派对》等游戏，进一步扩展了我们在休闲游戏领域的影响力。今年6月，我们推出了备受好评的《逆水寒手游》和《巅峰极速》。”网易CEO丁磊表示，公司在开拓休闲游戏市场和更新迭代传统MMO品类上卓有成效。

今年6月，网易游戏业务有多个新动作。

6月30日，网易旗下MMO游戏《逆水寒手游》上线，登上了中国iOS下载榜和畅销榜的榜首，一个月内玩家数量达到4000万。第三方机构Sensor Tower数据显示，《逆水寒手游》上市后，前30天在国内iPhone手游畅销榜基本保持在前三的位置，位列7月全球iOS手游畅销榜第二名，成为7月网易

暴雪退出改善网易利润率

暴雪的退出虽然在端游收入贡献上有些许影响，但总体有限，不利影响已逐渐消化。

从收入结构上看，移动游戏进一步成为网易游戏业务的支柱。

财报显示，来自在线游戏的净收入约占游戏及相关增值服务净收入的91.7%。其中，手游的净收入约占在线游戏净收入的73.6%，上一季度和去年同期占比分别为72.3%和66.1%。

网易二季度游戏及相关增值服务毛利润为126.76亿元，同比增长

长。手游进一步成为网易游戏业务的主力，流水占比提高。动视暴雪的退出虽然在端游收入贡献上有些许影响，但不利影响已逐渐消化。财报显示，网易游戏及相关增值服务的毛利润和毛利率同比均有所提高。

6月末，网易在游戏业务方

面有多个新动作，包括发布《逆水寒手游》《巅峰极速》《超凡先锋》，推动《哈利波特：魔法觉醒》出海等。目前，网易产品储备中还有《燕云十六声》《代号：无限大》等游戏。财报会议透露，《燕云十六声》不会晚于2024年二季度上线。

游戏发布后，《逆水寒手游》的智能NPC又为游戏赢得一波关注。玩家整活视频显示，用户可以在游戏内与角色自由对话，角色会给出其“理解”后的回答。玩家刁钻的提问和NPC笨拙的回答往往能碰撞出令人啼笑皆非的段子。

在财报电话会议上，网易高管表示，其从一开始就假定《逆水寒手游》建立在AI的大模型基础上，从最开始的玩家定制角色，到玩家跟整个世界的交互，每个方面都是用AI高效率的生产内容，提升玩家的开放世界体验，“我们也看到玩家在这样新奇的体验下，表现出对游戏强烈的黏性和自发的传播性，这对我们的游戏吸引非网派的MMO用户起到了非常重要的作用，我们也在持续地迭代AI深度内容集成的体验。”网易方面还表示，2017年Alpha Go战胜李世石后，公司就一直在AI技术上做准备，AI的应用为《逆水寒手游》的美术生产、程序开发提升了研发效率。

《逆水寒手游》系6月末上线，

是自主研发、合作开发和代理游戏的收入组合变动。随着网易与动视暴雪的合作在今年年初结束，1月底，大部分暴雪旗下游戏已经在国内下架。

信达证券研报指出，暴雪的退出虽然在端游收入贡献上有些许影响，但总体有限，不利影响已逐渐消化。随着低毛利率的代理暴雪游戏业务被优化以及热门新游贡献收

入，网易的游戏业务以及整体利润率有望保持在相对高位。

去年11月17日，动视暴雪主动踢爆合作谈判失败的次日，网易发布2022年三季度财报。这份财报显示，代理暴雪游戏对网易在2021年以及2022年前9个月净收入和净利润的贡献仅占个位数百分比，这些代理协议到期不续对网易的财务表现不会构成实质影响。

翻看上半年游戏公司业绩不难发现，出海是其中的高频词汇。近年来，游戏公司将目光投向海外，积极拓展海外市场，以期拉动业绩增长。

《2023年1—6月中国游戏产业报告》显示，今年1—6月，我国自研游戏海外市场实际销售收入为1442.63亿元，同比下降2.39%，环比增长22.16%。市场回暖趋势明显。

从企业层面来看，腾讯二季度实现营收1492.08亿元，同比增长11%，净利润375.48亿元，同比增长33%。其中，在游戏业务板块，腾讯今年二季度收入为445亿元，同比增长5%。

此外，记者从世纪华通获悉：今年上半年，该公司实现营收60.5亿元，归属于上市公司股东净利润8.68亿元，同比增长78.81%；扣非净利润7.37亿元，同比增长70.77%，整体经营效率回升。

世纪华通方面表示，其上半年利润大幅度提升，主要得益于游戏业务的强劲增长。

相比之下，另一部分公司在今年上半年则遭遇利润下滑。

其中，三七互娱实现营收77.61亿元，同比下滑4.10%，净利润12.26亿元，同比下滑27.67%。

完美世界则在上半年实现营收44.60亿元，同比增长13.68%，净利润为3.80亿元，同比下滑66.60%，经营活动现金流3.20亿元，同比下滑23.36%。对此，完美世界表示，主要系公司在运营游戏产品受生命周期影响，充值流水相较于上期有所回落，同时本期新上线游戏在上线初期集中进行市场推广，支出较上期有所增加。



8月24日，网易发布2023年二季度财务报告显示，报告期内，游戏及相关增值服务净收入为188亿元，同比增加3.6%，环比下跌6.3%。图为第二十届ChinaJoy网易游戏展位。

继续发力MMO游戏？

拉长周期维度来看，在老游戏流水保持平稳的基础上，随着新游表现强劲以及储备高关注度游戏，网易业绩具有保障。

从网易今年暑期的表现以及储备产品来看，网易似乎将继续发力MMO或具备多人在线功能的游戏。

信达证券研报指出，《蛋仔派对》今年夏天活跃用户数再创新高，超过春节期间峰值。今年4月，这款游戏首次出海测试，未来将推进本地化，在欧洲、北美、日本等市场开启更多轮测试。据Sensor Tower分析，《蛋仔派对》已连续7个月稳居中国iOS手游DAU排行榜第二名。

随着其出海进程的推进，这款游戏在全球市场积累的内容生态或将进一步巩固网易在休闲竞技和UGC赛道的领先地位。

7月6日，《永劫无间》宣布玩家数量达到2000万，并于7月14日转为免费游戏。网易高管在财报会议上表示，游戏免费可以让更多玩家参与到游戏中来，免费化后《永劫无间》的活跃用户数和收入都有了显著的增长，其认为改为免费是非常正确的决策。

网易财报会议还透露，武侠题材的开放世界游戏《燕云十六声》预计最晚发布时间不会超过2024年二季度，甚至有可能会提前。网易高管表示，《燕云十六声》与《逆水寒手游》在世界观上有很大的不同，网易在开放世界MMORPG游戏领域有丰富的经验，期待这款游戏给予用户不同的体验。

信达证券研报指出，网易拥有较强的游戏产品周期，有望获得流水的提升，同时网易在买量成本方面管理严格，游戏收益回收周期相对较短。拉长周期维度来看，在老游戏流水保持平稳的基础上，随着新游表现强劲以及储备高关注度游戏，公司业绩具有保障。

游戏上半年业绩“喜忧参半” 市场回暖趋势显现

本报记者 李哲 北京报道

近日，游戏上市公司陆续交出2023年上半年“成绩单”。从业绩表现来看，可谓是“喜忧

业绩“喜忧参半”

参半”。

《中国经营报》记者注意到，随着今年上半年游戏市场回暖，我国游戏市场销售收入实现环比增长超22.16%。具体从公司

层面来看，腾讯、网易、世纪华通等在上半年的游戏业务均呈现增长之势，而三七互娱、完美世界、吉比特等则出现不同程度的下滑。

谈及营收及净利润下滑，三七互娱方面表示，主要受运营的游戏产品所处生命周期不同影响，本期在运营的主要系处于引入期的新游戏产品，上年同期主要系处于成熟期的存量游戏，流水贡献较为稳定。



截至2023年8月31日，已公布上半年财报的109家游戏领域上市公司累计收入达到1922亿元。图为北京国际服务贸易交易会腾讯游戏展位。

此外，吉比特同样遭遇营收及净利润双降。其中，营收23.49亿元，同比下滑6.44%，净利润6.76亿元，同比下滑1.80%。

出海竞争激烈

款游戏产品。Sensor Tower数据显示，截至2023年6月，《PUBG Mobile》在海外的总收入已突破40亿美元。同时，《使命召唤手游》自2019年10月推出以来，全球玩家支出总额已超过30亿美元。

与此同时，昆仑万维在其上半年财报中提到，公司海外业务收入规模达20.2亿元，同比增长21%，海外业务占总收入比重达83%，同比进一步上升9个百分点。昆仑万维方面表示，在当前宏观背景下，这一成绩充分彰显了公司在国际市场的卓越开拓能力。

谈及出海，世纪华通方面向记者表示，公司旗下点点互动经过近四年的孵化和沉淀，自研能力得到了大幅度的提升，自研游戏在海外实现重大突破。

记者注意到，腾讯旗下《PUBG Mobile》和《使命召唤手游》是其在海外较为成功的两

AIGC引领风潮

今年上半年，人工智能的风潮吹遍游戏产业。围绕AI领域，游戏公司已经实现产品落地。其中，网易旗下《逆水寒》通过采用自研AI玩法，上线首日玩家突破4000万。

此外，昆仑万维也“重仓”AIGC。8月25日，昆仑万维旗下游戏工作室Play for Fun自研的国内首款AI游戏《Club Koala》在德国科隆展惊艳亮相。

昆仑万维方面表示，该游戏是一个以UGC为主打的高DAU产品，通过引入大量基于AI的NPC、创作工具以及衍生玩法，将为玩家带来耳目一新、充满科技

感的AI游戏体验，该游戏将在一年内正式上线。

昆仑万维CEO方汉表示，“我们的算法是为呈现尽可能人性化的方面而打造和设计的。随着不断的成长和信息输入，我们的AI模型永远不会停止成长。通过人类情感连接和互动的正向信息为AI形成正面的印象，将确保真实的人类触觉。在监测AI增长的同时，我们将不断改进和构建AI。AI最终能够从每个玩家的习惯中学习，并与我们的玩家一起成长，创造真实的感觉。”

此外，随着AIGC领域持续火爆，不论是投资机构，还是国家的

产业政策都给予前所未有的支持。众多科技企业纷纷下场推进AI大模型的建设，使得算力需求呈几何倍数的增长。

世纪华通方面向记者表示，公司目前依托两大数据中心，主动把算力基础设施升级为算力集群，向AI+IDC服务转型。今年上半年，公司整合人工智能和云数据业务相关资源，将“云数据事业部”升级为“人工智能云数据事业部”；与战略合作伙伴腾讯签订了算力综合服务合同；与利通电子签署战略合作协议，成立AI算力服务项目合资公司，全力推进算力项目的建设。