

# 上半年游戏财报透视：腾讯网易领跑

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

据《中国经营报》记者不完全统计,截至9月5日,至少37家上市游戏公司已经发布中期报告。其中,19家公司实现了收入增长,15家公司实现收入、利润双增长。从营收规模来看,今年上半年

## 腾讯重回竞技场

相比腾讯,网易上半年增收不增利。

腾讯今年上半年实现营收3206.18亿元,同比增长7%;净利润895.19亿元,同比增长72%。其中,在第二季度,腾讯的增值服务业务同比增长6%,达到788亿元。

腾讯董事会主席兼首席执行官马化腾在财报中表示:“我们的本土市场游戏收入恢复成长,国际市场游戏收入加速成长,得益于数千长青游戏用户参与度的提升,以及若干新游戏的成功发布。”

财报显示,在第二季度,因《PUBG MOBILE》表现强劲,以及Supercell游戏人气的提升,腾讯国际市场游戏收入增长至139亿元,增幅均为9%;本土市场游戏收入恢复同比增长,增长9%至346亿元,主要由于《无畏契约》的收入增长及《地下城与勇士:起源》(以下简称《DNF手游》)的成功发布。

马化腾点名了数款业绩贡献较大的竞技游戏:《王者荣耀》和《和平精英》第二季度流水恢复同比增长,《火影忍者》手游月均活跃账户数达到1000万,新品《DNF手游》激活数百万IP粉丝,Supercell旗下《荒野乱斗》流水同比增长超10倍。

今年上半年,腾讯多项措施着力于竞技游戏。

6月20日,《王者荣耀》国际服《Honor of Kings》上线东南亚、北美、欧洲、日韩和拉美等市场,游戏上线后迅速登顶东南亚、北美等12个市场的免费榜。

游戏市场调研公司Sensor Tower发布的《游戏聚焦2024年上半年回顾》显示,手机、Steam游戏全球畅销榜TOP10中,《王者荣耀》位列第二名,《王者荣耀》产

年,腾讯(00700.HK)和网易(09999.HK、NTES.US)依然以断层优势领跑,在中国游戏市场占据绝对龙头位置。在A股市场,世纪华通(002602.SZ)以92.76亿元的营收规模跃居首位;三七互娱(002555.SZ)紧随其后,营收为92.32亿元。

品的全球发行在今年上半年推动MOBA品类游戏的下载量从1.21亿次大幅上升至2.15亿次。

《DNF手游》于今年5月21日上线,表现强劲。Sensor Tower数据显示,截至7月,该游戏已连续两个月包揽中国iOS和全球手游月度畅销榜榜首,并在70天时间内通过iOS渠道创下6亿美元的收入。

在腾讯财报电话会议上,该公司高管透露,腾讯方面对《DNF手游》的可持续性非常乐观,其中一个原因是这款游戏上线60多天后的留存表现良好。此外,该高管还透露,《DNF手游》有充足的储备内容,“它的开发周期非常长,后续内容也非常丰富。这些内容都已准备好了,我们可以择机发布”。

腾讯方面在电话会议上表示,将更多以内容为驱动的游戏体验融入竞技游戏中。预计于9月上线的射击游戏《三角洲行动》或将成为这样一个代表。腾讯方面表示,《三角洲行动》将是一个将电竞赛3A体验和竞技性PvP玩法结合起来的例子。

《元梦之星》在这次财报中并未提及。《元梦之星》是腾讯于2023年年底推出一款派对游戏,被外界视为网易《蛋仔派对》的对标产品。根据App数据分析平台点点数据,《蛋仔派对》9月5日在游戏免费榜排名第13名,近一个月来基本在第10名上下;《元梦之星》在游戏免费榜排名第57名,与竞品相比较为逊色。

相比腾讯,网易上半年增收不增利。其实现营业收入同比增长6.69%,达到523.38亿元,其中游戏及相关增值服务业务净收入



《DNF手游》参展2024年ChinaJoy。

本报资料室/图

为415.16亿元。但同期净利润同比下跌1.61%,为146.31亿元。

根据点点数据,在网易上半年所有新游中,仅有《永劫无间》手游与《世界之外》首月iOS端流水突破了5000万元,同时在市场数据的延续性上没有出现明显下滑。

网易副总裁胡志鹏在电话会议上表示,《永劫无间》手游目前有着稳定的用户活跃数量,有七成的玩家未曾玩过《永劫无间》端游,有接近一半的玩家是网易的新用户。

点点数据显示,网易上半年推出的另外四款新游《射雕》《指环王:纷争》《歧路旅人:大陆的霸者》《萤火突击》首月iOS流水合计不到1亿元。对比之下,去年公测的《逆水寒》手游在今年7月流水依然高至1.61亿元。

另外,尽管《蛋仔派对》积累了大量用户,反映到流水上其转化率偏低。记者从网易方面了解到,《蛋仔派对》全球累计注册用户突破6亿人次,创作者数量超4000万。点点数据显示,目前其在游戏畅销榜排名第39,与其用户量相比偏低。

对此,网易CEO丁磊在电话会议上表示,公司正在对《蛋仔派对》用户和收入的比例关系做积极的探索,可能需要一点时间找到收入上的平衡。

## 轻量放置赛道成风口

随着游戏收入的增长,世纪华通买量费用也相应增加。

除了腾讯和网易,上半年上市游戏公司中,冲入销量榜前列的游戏产品还有心动公司(02400.HK)《出发吧麦芬》,世纪华通《无尽冬日》,B站(哔哩哔哩,09626.HK,BILI.US)《三国:谋定天下》。

上述三款游戏有一个共同的特点:主打轻量放置玩法,通过给玩家“降肝减负”杀人同类赛道。

根据Sensor Tower数据,《出发吧麦芬》5月空降中国App Store手游收入排行榜第11名,6月上升至第8名。

《出发吧麦芬》宣发负责人对记者表示,这款游戏将“放置类的轻”与“MMO的重”中的一些内容做了结合,希望让随着工作的深入与年龄的增长,没有空余时间游玩MMO游戏的玩家可以体会RPG的乐趣。

财报显示,心动公司2024年上半年营收为22.2亿元,较上年同期的17.53亿元增长26.7%;净利润2.5亿元,同比增长143.8%。《出发吧麦芬》和《心动小镇》这两款游戏的成功推出为心动公司带来收入和用户的快速增长。

由世纪华通旗下点点互动推出的《无尽冬日》系《Whiteout

Survival》的国内版本,是一款将策略和放置结合的冰雪末日生存游戏。其于4月推出小游戏版本,截至9月6日在微信小游戏畅销榜排名第三位;6月,《无尽冬日》在App Store手游收入榜空降至第19位。

世纪华通方面对记者表示,相比传统的COK-like来说,《Whiteout survival》对重度SLG进行了中度化改造,在前期弱化了原本应在SLG中占据核心地位的探险、收割资源等玩法,将更重的笔墨放在了构建“模拟经营+末日冰雪生存”这一生态闭环上。

得益于游戏等业务的推动,世纪华通在上半年的营收和净利润双双实现大幅增长:营收92.76亿元,同比增长53.33%;归母净利润11.58亿元,同比增长33.41%。

随着游戏收入的增长,世纪华通买量费用也相应增加。报告期内,该公司销售费用为29.61亿元,增长了135.54%。世纪华通方面称,这主要系游戏业务收入大幅上升,市场推广费同步上升。

B站代理发行的《三国:谋定天下》于6月13日上线。据Sensor Tower数据,这款游戏上线当天冲进中国iPhone手游畅销榜前三;B

站创下过去8年来的最高纪录,6月收入环比增长380%,首次闯进榜单前十。该游戏的成功上市,使得B站在二次元手游领域之外实现破圈。

Dataeye研究院负责人刘尊对记者表示,在《率土之滨》和《三国志:战略版》长期主导的“三国”题材SLG游戏市场,《三国:谋定天下》能突出重围,核心原因之一在于它是首个“低氪减负”的产品,让不少泛用户、非SLG核心玩家也能体验SLG的乐趣。

今年第二季度,B站游戏收入同比增长13%至10.1亿元。这让其有望在今年实现盈利。B站方面表示,将通过重塑策略游戏吸引年轻受众,以获得更多游戏收入;随着广告和游戏业务的增长,毛利率还有大幅提升空间,预计在第三季度可实现盈亏平衡。

在小游戏方面,腾讯未着重投入全新产品,但作为平台方获益颇多。财报显示,在小游戏平台服务费及手游虚拟道具销售增加等因素的推动下,其第二季度社交网络收入同比增长2%至303亿元,增值服务业务毛利同比增长12%至450亿元,毛利率由去年同期的54%提升至57%。在第二季度,小游戏流水增长30%。

# 中手游由盈转亏 下半年能否逆风翻盘?

本报记者 李哲 北京报道

近日,中手游(00302.HK)发布2024年上半年业绩报告。财报显示,中手游在上半年实现营业收入12.3亿元,同比下滑19.7%,利润则由上年同期的盈利5099.5万

## 获客成本居高不下

财报数据显示,中手游在上半年实现营业收入12.3亿元,同比下滑19.7%,利润则由上年同期的盈利5099.5万元,变为亏损2.41亿元。

对于经营业绩下滑,中手游方面在财报中表示,由于公司计划于2024年4月发行的《斗破苍穹:巅峰对决》延期到2024年6月发行,计划于上半年发行的《斗罗大陆:逆转时空》延期至2024年9月上线,且自主研发的游戏《仙剑世界》于报告期内仍处于测试期,未能产生收益,导致营收同比下降19.7%。

此外,产生净亏损的主要原因是由于中手游投资的部分企业在报告期间经营表现欠佳,导致中手游计提了相应投资减值及其他非经营性开支合计1.76亿元;及计提了非经营性金融资产减值6290万元。除上述非经营性减值、其他非经营性开支等因素影响,中手游在报告期内经营性

元,变为亏损2.41亿元。

从各业务板块表现来看,中手游的小游戏、海外市场以及IP授权业务实现增长。但是,占总营收81.1%的游戏发行业务,营收出现17.8%的下滑,这直接拖累了中手游的业绩表现。

业务仍持续产生盈利。

记者注意到,在中手游的主营业务中,游戏发行业务的营收占比达到81.1%,而这项业务的营收在上半年同比下滑了17.8%。

对此,中手游方面向记者表示,上半年,行业内新产品市场竞争持续加剧,多款行业重点游戏上线,使得获客成本居高不下,也影响了用户付费意愿,这些都是大家要共同面对的变化和挑战。公司旗下《航海王热血航线》《射雕群侠传之铁血丹心》等多款游戏已经上线超过两年,其营收能力出现下滑。以上多种原因使得游戏发行收益下降。

至于将《斗破苍穹:巅峰对决》《斗罗大陆:逆转时空》这两款游戏延期发布,中手游方面表示,上半年行业内包括《DNF》《鸣潮》等多款重点新游上线挤压市场,抬高了整体市场的获客成本,也影响了用户付费意愿。中手游根据业务布局和运营策略,下半年

中手游方面在接受《中国经营报》记者采访时表示,上半年,行业内新产品市场竞争持续加剧,多款行业重点游戏上线,使得获客成本居高不下,也影响了用户付费意愿,这些都是大家要共同面对的变化和挑战。公司旗下《航海王热血

将有序地推出已做好准备的各款优质游戏,尽快提升业绩。“基于我们已准备多时产品上线计划,我们对公司接下来的业绩增长和长线发展充满信心。”

受游戏开发收入下降以及多款自主研发游戏由第三方渠道商发行,使得游戏开发收入对应的渠道成本上升影响,中手游的毛利同比下滑27.8%,毛利率由上年同期的33.6%下降至30.2%。

财报显示,基于《仙剑奇侠传》IP打造的开放世界游戏《仙剑世界》被中手游寄予厚望。

中手游方面介绍称,《仙剑世界》定于今年10月10日开启第四次测试,iOS预约将于近期正式开启。年内将全力推进《仙剑世界》正式上线。截至目前,《仙剑世界》的预约量已近500万,在上线前将努力突破1000万。另外,《仙剑世界》是跨端游戏,在PC端上的毛利率将有机会达到近70%。在三测“风启测试”中,《仙剑世

界》PC端的次留61%、三留52%、七留36%,付费率18%,活跃Arpu(每用户平均收入)值35元,测试数据表现较好。但移动端性能在三测中,由于仍存在较多问题,所以还需要进一步优化。

中手游方面表示,由于《仙剑世界》是一款开放世界RPG游戏,预计产品上线后将采用内容型游戏运营策略,发挥IP价值优势、文化内涵、产品高品质和玩法创新性,通过跨终端发行、短视频、直播和社交传播,以及配套的影视动画内容来穿透更多玩家,增强用户黏性,降低获客成本,获得长线运营的超额利润。加以结合渠道资源合作,不会带来销售和投放费用压力。同时,开放世界是未来重要的游戏形态,可以有效提高游戏用户承载规模,延长游戏生命周期,提升游戏生命周期收入。“开放”与“创造(UGC)”两大元素将带来游戏时长和LTV(生命周期价值)的提升。

## 小游戏带来新增长点

尽管中手游在上半年业绩承压,但小游戏市场的发展为其业绩带来了新的增长点。

《2024年1—6月中国游戏产业报告》(以下简称《报告》)显示,2024年1—6月,小游戏收入166.03亿元,同比增长60.5%。其中内购产生的实际销售收入90.98亿元,同比增长81.56%;广告变现收入75.05亿元,同比增长40.74%。小游戏市场收入已连续三年保持高速增长,其中内购收入占比也在逐年提升。

中手游在半年报中提到,创新小游戏将为游戏行业带来更多新鲜的用户,并成为公司全新的业务增长点。2024年上半年,中手游推出了《消个锤子》《主公别跑》等新游戏,并计划在年内持续推出包括《乡村爱情之经营人生》《春秋玄奇》和《三千幻世》等多款小游戏产品,实现小游戏发行业务的进一步增长。

中手游方面向记者表示,其在小游戏业务方面核心竞争力在于:自身IP游戏生态里的头部IP优势,及过往丰富的IP游戏发行经验。多款自研产品均可采用App与小游戏并行模式发行。如《城主天下》《乡村爱情故事》等。

此外,中手游方面介绍称,2023年《九州仙剑传》和《全民枪神:边境王者》等多款小游戏为公司带来了超过6亿元营收,2024年上半年新推出的《消个锤子》等产品延续了过往发展态势。此前与

恺英网络合作的放置挂机手游《仙剑奇侠传:新的开始》于2023年内上线,在微信小游戏排名中取得畅销榜第五的成绩,再次验证了IP吸量能力。

此外,游戏出海已成为国内游戏公司业绩增长的新亮点。近日持续火热的《黑神话:悟空》也再次点燃了游戏公司的出海热情。

《报告》显示,2024年1—6月,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入为85.54亿美元,同比增长4.24%。

记者注意到,2023年12月在中国港澳台地区上线的《新仙剑奇侠传之挥剑问情》,在其上线首月获得上述三个地区苹果应用商店免费榜第一名、中国香港及澳门地区苹果商店畅销榜第一名、中国台湾地区苹果商店畅销榜第三名的成绩。为此,截至2024年6月30日止六个月,中手游海外业务收入1.76亿元,同比增长41.5%,海外业务收入占中手游总营收的比重达到14.3%。

对于未来的业绩发展,中手游方面向记者表示,下半年,在IP精品游戏方面,重点游戏《斗罗大陆:逆转时空》即将在9月25日上线,《聊天群的日常生活》、《火影忍者:木叶高手》以及《新三国志曹操传》也将于年内上线。此外,上半年上线的《斗罗大陆史莱克学院》以及年中上线的《斗破苍穹:巅峰对决》在下半年将持续发力,释放利润贡献。