

Epic 撼动“苹果税”:渠道高比例抽成何时休?

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

5月9日,美国游戏公司Epic旗下《堡垒之夜》发表声明,已向美国区App Store提交《堡垒之夜》上架申请。

缺席5年或重返App Store

上述禁令发布后,苹果公司股价一度下挫3%。

截至5月14日,App Store尚未通过《堡垒之夜》的申请。Epic公司CEO Tim Sweeney 在社交网站上转发的消息显示,《堡垒之夜》提交申请100个小时后仍未得到通过,就App Store 的审查来说时间久得不同寻常。

Tim Sweeney 表示,Epic 周五(5月16日)需要对《堡垒之夜》进行常规的每周内容更新,并且要同步到所有平台,因此其已经撤回此前版本在App Store 上的上架申请,并就新版本重新提出申请。

如果苹果公司批准将《堡垒之夜》重新上架,这将是该游戏自2020年下架后首次重返美国iOS平台。本次提交版本将包含跳转网页的第三方支付选项。

基于iOS的封闭性,苹果要求平台上所有App 都通App Store 分发,不能直接从App 开发商或第三方应用商店下载,App Store 分发的

多年抗争平台抽成

除了苹果,Epic 此前还将谷歌告上法庭,为了削弱Steam 的竞争力成立自家游戏商城。

Tim Sweeney 近期在外媒的采访中透露,Epic 诉Apple 案中的法律费用已超过1亿美元,如果考虑到因游戏下架损失的收入,这5年对Epic 的影响已经达到10亿美元甚至更多。

Epic 是一家游戏开发商兼游戏引擎供应商,旗下虚幻引擎在全球市场份额位居第二。与市场份额第一的Unity 相比,虚幻引擎画面渲染更强、实现自定义内容更容易,主要应用于PC、主机等高性能硬件平台。

2017年,Epic 旗下大逃杀游戏《堡垒之夜》发布,并逐渐成长为该公司的代表产品。

由于与苹果公司存在官司纠

近日,美国加州法院要求苹果不再对跳转到App 外支付的行为收费,而后者表示将对此提起上诉。

这是Epic 和苹果5年诉讼纠纷

所有App 都需要经过苹果批准,并需要符合App Store 的计费政策。在此基础上,苹果对其平台上的付费进行抽成,比例通常为30%。

2020年,Epic 试图绕过苹果公司App Store 30%的抽成规则,让玩家直接在《堡垒之夜》游戏内付费,从而被App Store 下架。此后,Epic 和苹果展开了长达近5年的诉讼之争。

4月30日,美国加州地方法院的一名法官裁定,苹果未能遵守App Store 向开发者提供商店外支付渠道的命令,判决其不得对用户iOS 应用外渠道的购买收取佣金,也不得以提示外部链接潜在风险等方式阻止用户进行外部购买。

这名法官补充道,其已经将此案提交给美国检察院,来调查是否起诉苹果公司和财务副总裁Alex Roman 藐视法庭罪。

Epic 于2021年向法院提交了一份财务报表。财报显示,《堡垒之夜》2018年的全年收入达到54.77亿美元,2019年达37.09亿美元,贡献了Epic 大部分的游戏业务收入。

在2018年和2019年,Epic 总收入分别为56.28亿美元和42.21亿美元,其中引擎收入分别为1.24亿美元和9700万美元,Epic 游戏商城收入分别为200万美元(Epic 游戏商城于当年年底上线)和2.33亿美元,绝大部分的收入则来源于《堡垒之夜》。

除了苹果,Epic 此前还将谷歌告上法庭,为了削弱Steam 的竞争力成立自家游戏商城。和苹果一样,谷歌和Steam 也会对平台上的交易进行抽成,比例通常为15%~30%。

的最新进展。此前,美国法院裁定不允许苹果禁止开发者提供链接或其他信息以引导用户在苹果应用外购买,这使得苹果30%的抽成模式面临威胁。

对此,苹果方面表示,强烈反对该裁决,将提起上诉。

Epic 和苹果的诉讼案最初在2021年迎来判决,在2023年提起上诉。2021年,法院发布禁令,不允许苹果禁止开发者提供链接或其他信息以引导用户在苹果应用外购买。这意味着苹果或将无法征收15%~30%的服务费。

上述禁令发布后,苹果公司股价一度下挫3%。

在智能硬件“卷”到一定瓶颈的阶段,服务业务对苹果来说更加重要。2024年,苹果包含App Store 在内的服务业务收入比重大约为25%。

苹果试图对在第三方渠道支付的费用收取佣金。这不仅招致许多公司的不满,也被法院认为是对禁令的无视。苹果方面则对此提出反对,认为美国联邦法院“不能强迫苹果永久免费开放对其产

2024年10月7日,美国加州一名法官就Epic 诉谷歌发布最终裁决:在当年11月起的三年内,谷歌必须在安卓平台提供Google Play 的替代选项。谷歌还必须允许第三方安卓应用商店访问Google Play 的应用程序目录,并且要在Google Play 上提供第三方应用商店的下载渠道。

此外,Epic 和谷歌还将成立三人委员会,负责审查与谷歌合规性相关的技术问题。

随后谷歌发布声明称,将针对Epic 反垄断案件的判决提出上诉,并要求法院暂停实施这一强制令,原因是这一判决忽略了苹果和安卓存在竞争。



Epic 旗下《堡垒之夜》游戏画面。

本报资料室/图

品和服务的访问”。

Tim Sweeney 近期就这一诉讼进展公开表示:“这是开发者的一场巨大胜利,这意味着所有开发者都可以在苹果的支付服务之外,提供自己的支付服务。这迫使苹果参与竞争,而这正是我们一直以来所追求的。”

受此消息影响,谷歌母公司当日股价下挫2%。

2018年,由于不满于Steam 平台30%的抽成比例,Epic 推出Epic 游戏商城,将抽成比例定为12%,并通过《堡垒之夜》以及许多顶级游戏的独家分销为商城招徕用户。

今年2月,Epic 发布Epic 游戏商城2024年度回顾报告。报告显示,其2024年PC 用户达到2.95亿,月均活跃用户达到6700万。而这与Steam 所占市场份额仍无法相比。

根据Steam 方面披露,其2024年首次突破了3900万用户同时在线大关。《Steam 2024 年度概况》根据公开数据测算,Steam 2024 年月活用户约为1.8亿。

渠道话语权渐弱

2024年年底,叠纸游戏宣布推出“叠宝袋”功能,为玩家提供游戏外的网页和微信公众号充值渠道。据第三方平台测算,在过去的2024年,该公司旗下《恋与深空》累计流水预估为60亿元。

不管是苹果还是谷歌,目前尚未完全接受法院判决。Epic 游戏商城上线多年,市场份额仍远远落后于Steam,从中也可以看出抽成比例并非开发者和玩家选择一家平台的决定因素。

但是,移动设备应用平台的话语权正逐渐减弱,而内容生产商的话语权却在逐渐崛起。

2024年6月,腾讯旗下手游《地下城与勇士:起源》运营团队发布公告,称将不再上架部分安卓平台的应用商店,推荐安卓端的新玩家前往官网下载游戏,成为腾讯旗下第一款选择下架安卓渠道的手游。在此之前,《地下城与勇士:起源》上架一个月左右,并持续位于中国大陆iPhone 平台畅销榜第一名。

2020年,《原神》上线后,在国内除了官服和B站(哔哩哔哩)服务器,渠道方面仅上线了小米服务器。2024年,《原神》小米服宣布关停。根据Sensor Tower 数据,从2020年上线到2022年,《原神》手机端的总收入突破30亿美元。

2024年年底,叠纸游戏宣布推出“叠宝袋”功能,为玩家提供游戏外的网页和微信公众号充值渠道。据第三方平台测算,在过去的2024年,该公司旗下《恋与深空》累计流水预估为60亿元。

此外,米哈游、网易、莉莉丝、三七互娱等游戏公司都已经建立自己的充值页面。

对于苹果抽成取消与否带来的影响,记者联系多家公司采访,截至发稿未获回复。

完美世界转型:不盲目追求爆款

本报记者 李哲 北京报道

“我希望团队不要盲目追逐所谓的爆款。”近日,完美世界(002624.SZ)董事长池宇峰在2024年业绩说明会上谈及公司游戏业务的发展逻辑时表示,游戏产品归根到底,要带给玩家可玩性、娱乐性和情绪价值。

在过去的2024年,完美世界遭遇转型阵痛,随着业务条线的调整,其相继关停了包括《完美新世界》(Perfect New World)《灵笼》《代号Lucking》《代号新世界》在内的多款游戏,并对员工进行优化。截至2024年年底,完美世界在职员工数量同比下降32%。

与此同时,为激励核心员工,完美世界于近日抛出2025年员工持股计划(草案),拟向500名核心员工(不包括公司董事、监事及高级管理人员)转让不超过2877.35万股股票,转让价格为6.80元/股。

遭遇转型阵痛

财报数据显示,2024年完美世界实现营收55.7亿元,同比下滑28.50%;净利润亏损12.88亿元,同比下滑361.98%;扣非净利润亏损13.13亿元,同比下滑723.82%。

对于上述业绩表现,完美世界方面表示,随着游戏及影视行业竞争加剧,其在探索业务转型升级的过程中,遇到阶段性困难与挑战,2024年部分新游戏及影视项目不及预期,形成亏损;部分在研游戏预期收益不佳,确认关停相关损失;部分在营游戏流水下滑,业绩贡献同比下降;影视业务相关的存货减值损失及坏账损失等拖累当期业绩;叠加针对被投资企业确认

裁撤与激励

完美世界在对上述游戏项目进行调整的同时,也裁撤了部分人员。财报显示,2024年年末完美世界员工总人数为3905人,较2023年年末减少1849人,同比下降32%。

与此同时,为激励部分核心员工,完美世界于近日发布《2025年员工持股计划(草案)》(以下简称《草案》)《草案》中提到,本次员工持股

一季度业绩回暖

在经历了转型阵痛后,完美世界2025年一季度的业绩实现增长。

财报数据显示,完美世界在2025年一季度实现营业收入20.23亿元,同比增长52.22%;净利润3.02亿元,同比增长1115.29%。其中,游戏业务实现营业收入14.18亿元,同比增长10.37%。游戏业务归属于上市公司股东的净利润为2.92亿元,其

的损失,导致2024年业绩亏损。

2024年,游戏业务在完美世界总营收中占比达到93%,但该业务营收同比下滑22.32%。从各细分游戏品类的营收情况来看,PC 游戏在总营收中占比为42.34%,营收同比增长6.62%;移动游戏在总营收中占比为45.82%,同比下滑37.55%;主机游戏在总营收中占比为1.20%,同比下滑35.72%。

可见,在完美世界的游戏板块中,2024年移动游戏的下滑幅度较为明显,进而拖累了整体的业绩表现。

在2024年财报中,完美世界方面表示,其相继关停了包括《完美新

计划的股票来源为公司回购专用证券账户持有的公司股份,总规模预计不超过2877.35万股,占公司目前股本总额的1.48%。其中,为满足公司可持续发展的需要及不断吸引和留住优秀人才,本次员工持股计划拟设置预留份额,对应股票数量不超过575万股,约占本次员工持股计划拟授予总规模的20%。

中包括出售乘风工作室的处置收益,计入非经常性损益;扣除非经常性损益后,游戏业务归属于上市公司股东的净利润为1.63亿元。

对于2025年一季度的业绩表现,完美世界方面向《中国经营报》记者表示,《诛仙世界》在一季度确认收入带动业绩增长。根据企业会计准则相关规定,玩家充值在玩

世界(Perfect New World)《灵笼》《代号Lucking》《代号新世界》在内的多款游戏,并相应进行人员优化。这些游戏项目合计亏损3.97亿元,其中包含研发费用及人员优化补偿金支出,以及就预付IP 方的保底分成款、团队所属于子公司的商誉、开发支出等资产确认减值损失等。

同时,《一拳超人:世界》《乖离性百万亚瑟王:环》两款游戏在2024年开启公测,表现不及预期。2024年这两款游戏合计亏损约3.43亿元。其中包含收入无法覆盖其研发投入、市场营销等支出形成的亏损,支付的人员优化补偿金,以及就预付IP 方的保底分成

按照计划,参与本次员工持股计划的员工总人数不超过500人(不含预留份额),全部为公司的骨干人员及董事会认为对公司未来发展有卓越贡献的员工,不包括公司董事、监事及高级管理人员。

本次员工持股计划的股票授予价格为6.80元/股(含预留份额)。截至2025年5月15日收盘

家生命周期(或月卡期限)内递延确认为收入。端游产品因用户黏性较高,玩家生命周期显著长于移动游戏,《诛仙世界》的较多玩家充值延续至后续会计期间,确认收入并产生利润。

2024年12月19日,新国风仙侠MMORPG 端游《诛仙世界》正式上线。完美世界方面介绍称,《诛仙世界》公测首30天流水超4



完美世界电竞主办的“2024上海Major”赛事现场。

公司官网/图

款、开发过程中形成的无形资产等确认的资产减值损失。

谈及完美世界在游戏业务方面的核心逻辑,池宇峰表示,其希望团队不要盲目追逐所谓的爆款。游戏产品归根到底,要带给玩

时,完美世界股价为12.77元/股。

对于这一定价策略,完美世界在回应投资者时表示,员工持股计划的持有人是公司的基石员工,是公司战略的執行者及团队的中流砥柱,对于公司的持续稳定发展具有重要的作用。在符合法律法规等相关规定、参考市场通行做法且充分考虑员工持股计划激励效果

亿元。这进一步巩固了完美世界在MMORPG 领域的传统优势,有望成为经典品类赛道的又一款长线产品。

谈及后续游戏业务的发展方向,完美世界方面在回应投资者时表示,其将稳步推进《诛仙2》等经典品类和《异环》《代号Z》等潮流品类的研发、测试及上线工作,并以小规模、轻量级投入积极探索新

的基础上,公司决定本次员工持股计划的股票授予价格,旨在最大程度地激发员工的工作积极性,提高核心员工对公司长期稳定发展的责任感和使命感。

此外,完美世界在公告中提到,其现金流充足,财务状况良好,实施上述员工持股计划不会对日常经营产生不利影响。

的发力点。

同时,记者注意到,完美世界是《DOTA2(刀塔)》及《CS(反恐精英:全球攻势)》在中国大陆地区的独家运营商。完美世界方面向记者表示,2024年及2025年一季度,《CS(反恐精英:全球攻势)》流水同比延续增长趋势,持续贡献稳定业绩,是其产品矩阵中一款长线运营的常青游戏。