



中国游戏产业的寒冬？

20181130

缘起

昨天下班前被告知第二天早会，然后就是“吹不散这点点愁”，市场的情绪这么丧，真不知道讲什么资讯好。

人丧的时候，总要排解，混着、熬着，“保持微笑”，等待下一轮刺激的到来。

找资讯的时候，看到**Steam China**在上海浦东落户了，刚好自己最近也在打游戏，那就简单梳理下这次中国游戏产业的“寒冬”吧。

人面桃花

2008年初升高的暑假，一个偶然的机会，《仙剑奇侠传四》，人生的第一次通宵献给了游戏。

2010年高三前的暑假，《古剑奇谭》，开始花钱买正版，历史观被影响了。

2011年高考后的暑假，《仙剑奇侠传五》，突然觉得倦了。

——这是一段关于大宇资讯、上海软星、上海烛龙的口水官司，笼罩着民族游戏的梦想和国产单机游戏产业的困境。

2012-2017：手游、电竞、游戏直播迅猛发展，PC端网游陨落，主机游戏和以Steam为代表的国外单机在中国稳步发展，国产单机作品世界观崩塌。——这段时间，我用以消磨时间的游戏是扫雷和数独。

人面桃花



确实不认得他们。

人面桃花

2018年，流年不顺，听闻《古剑奇谭三》要发售后，觉得可以借以排解，便于7月初组了台主机，耗资近万（游戏只要99元）。

时隔多年再入坑，才发现，中国自己的游戏平台竟然建起来了——皖新传媒“方块游戏”，腾讯“WeGame”。

同时，PC端网游也突然有种回归的趋势——网易的显卡杀手《逆水寒》、网元圣唐推迟了五六年的《古剑奇谭网络版》。

这背后是什么呢？

“电子海洛因”？

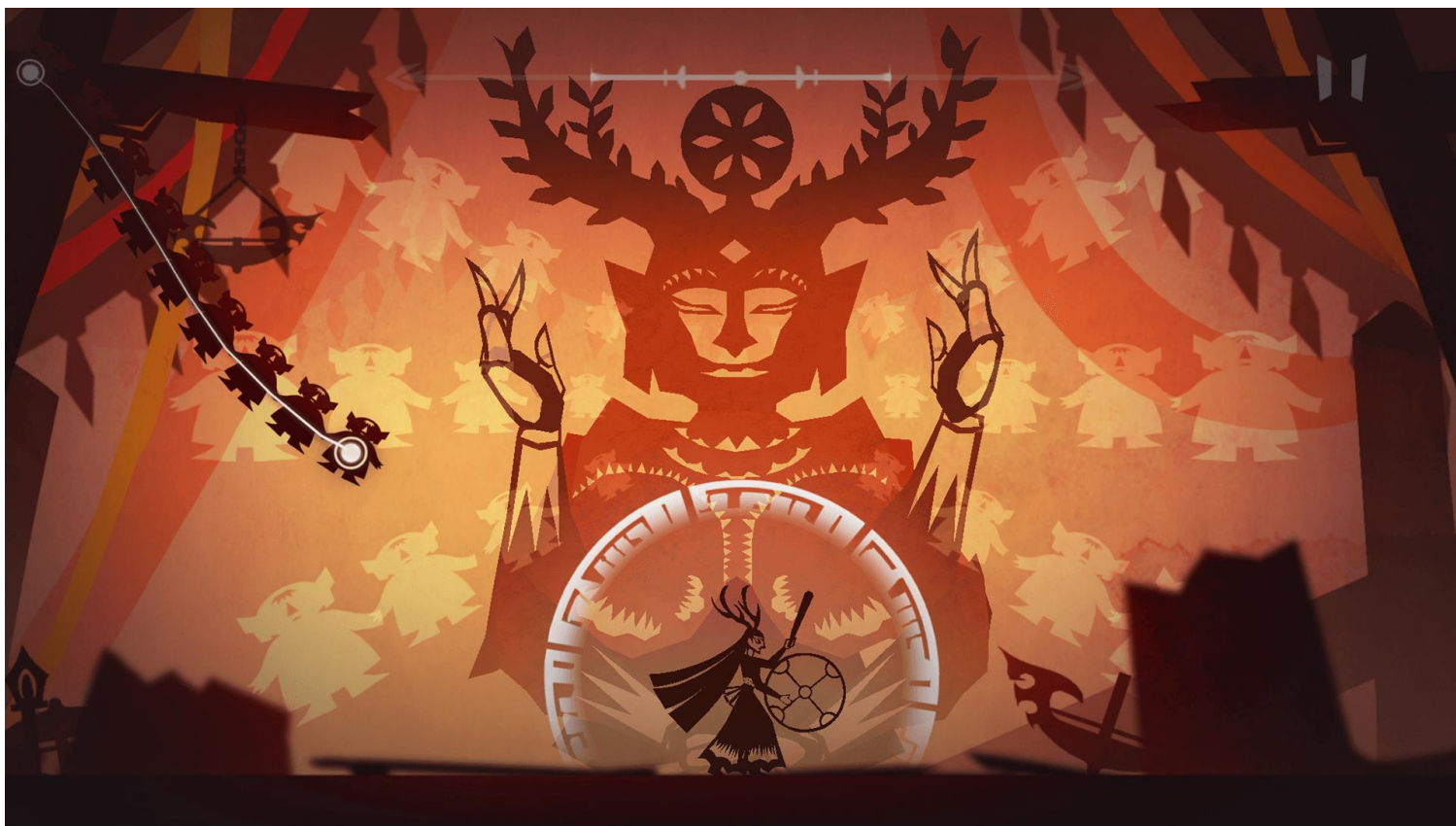
当下时代，正同时发生着两类人口大迁徙。

一次延续百年，浩浩荡荡，蔚为大观。这是自工业革命以来便开始的城市化进程，它重新构建了生产关系和世界运行的规则。中国当下的经济发展便建立在这一迁徙的基础上。

另一次几乎每个人都在经历，但反而容易忽略，那便是从现实世界迁移到虚拟世界。

——你在玩游戏的时候，已经顺便改变了世界；Madoka；漫游学人（acgnist）；2018-09-22

“电子海洛因”？



“电子海洛因”？

《尼山萨满》是一款功能游戏，改编自少数民族传说《尼山萨满传》，有着浓厚的满族文化特色。玩家扮演的就是尼山萨满，为了拯救无辜的孩童，敲击萨满鼓，穿梭幽冥间。

这款游戏兼顾了娱乐性，也做出了民族文化特色，游戏刚上线就获得了 **App Store** 和 **TapTap** 的首页推荐，在玩家群中也获得了不错的口碑。

“电子海洛因”？

- 1、游戏是人的天性，人需要游戏。
- 2、如今，人们正在重新认识游戏。
- 3、功能游戏在今年的兴盛，便是游戏产业成熟和自觉的标志。功能游戏主要目的不是为了娱乐，而是为了解决现实问题。
- 4、游戏产业发展的背后，是社会生活的变革，也伴随着社会观念的演变。

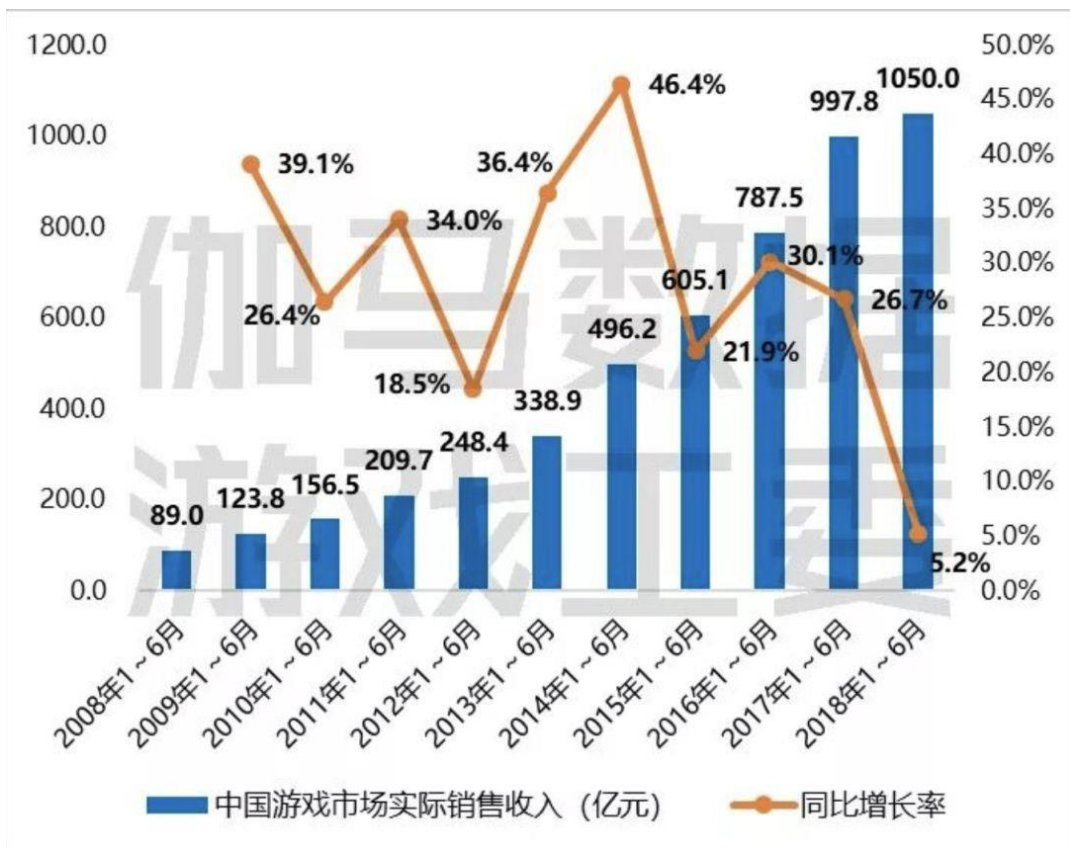
寒冬

自2016年6月15日发审会批准吉比特在上交所IPO后，截至目前，尚未有游戏企业登陆A股。

在A股大门难敲开的情况下，不少游戏公司选择赴港IPO，除指尖悦动、第七大道先后登陆港股，多益网络、创梦天地、汇量科技、玩咖、创嘉控股也先后递交了IPO申请，港股有望成为游戏公司又一大主战场。

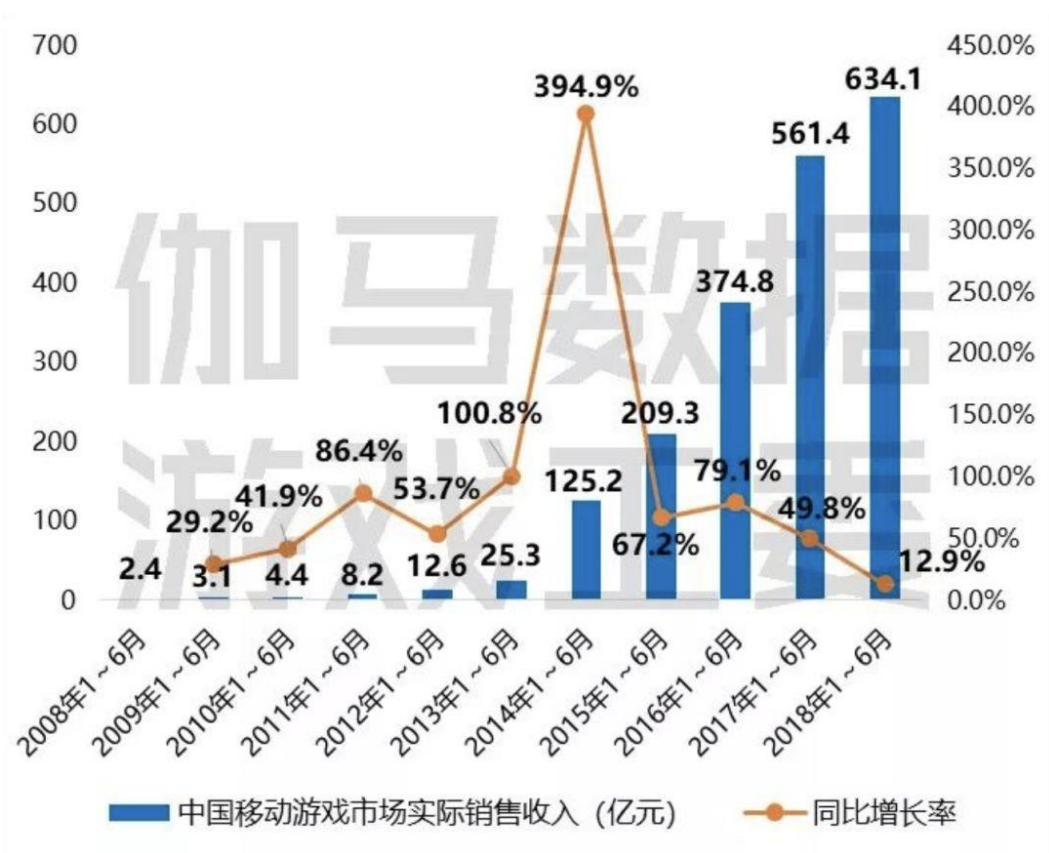
游戏公司急于上市所反映的是对资金的渴求。

寒冬



数据来源：《2018年1-6月中国游戏产业报告》

寒冬



数据来源：《2018年1-6月中国游戏产业报告》

寒冬

腾讯 (指标/季度)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2		Q3	
营收增速	55%	59%	61%	51%	48%	30%		24%	
游戏营收增速	34%	39%	48%	32%	26%	6%		-4%	
游戏营收占比	70.85%	42.15%	41.16%	36.70%	39.13%	34.20%		32.02%	
手游营收增速	57%	39%	84%	59%	68%	19%	环比-19%	7%	环比11%
端游营收增速	24%	29%	27%	13%	持平	-5%	环比-8%	-15%	环比-4%

2017年至2018年Q3腾讯游戏业务营收情况（未特别标注均为同比增速），36氪根据财报整理

网易 (指标/季度)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
营收增速	72%	49%	35%	21%	4%	22%	35%
游戏营收增速	78%	46%	24%	-11%	-18%	7%	28%
游戏营收占比	78.69%	70.49%	65%	54.79%	61.81%	61.78%	61.39%

2017年至2018年Q3网易游戏业务营收情况（未特别标注均为同比增速），36氪根据财报整理

寒冬

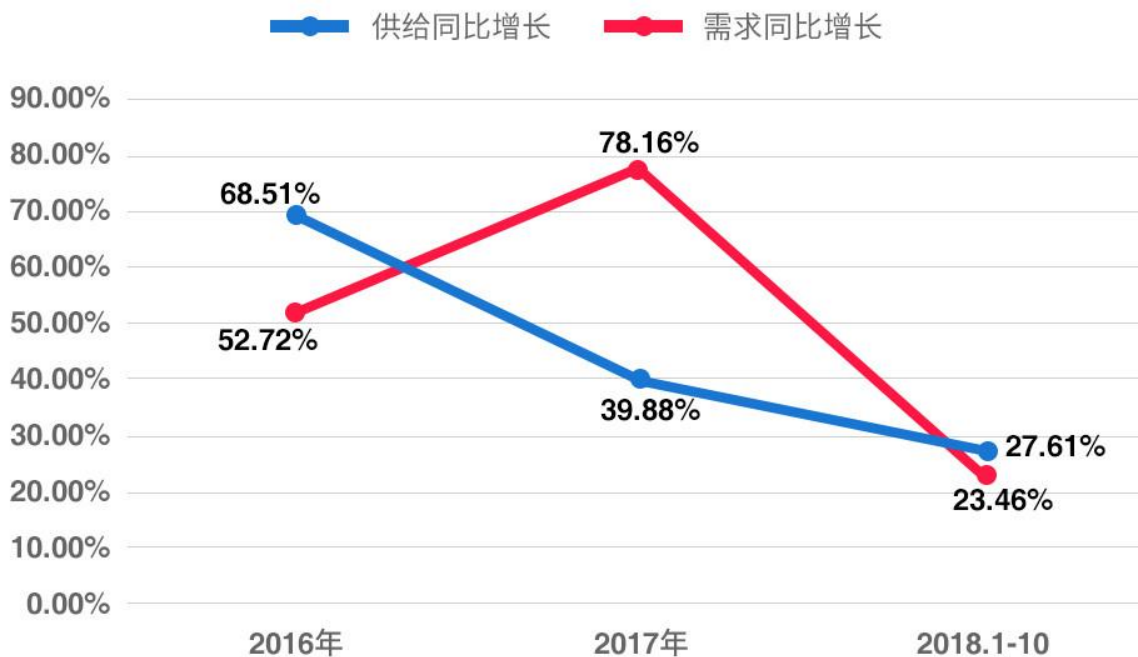
此前某知名游戏公司高管在接受36氪采访时曾表示，腾讯的吃鸡游戏每月亏损高达20至30亿元，按照其吃鸡游戏的市场周期来算，亏损已累计超过200亿元。不仅亏损严重，36氪还从多名消息人士处获悉，虽然时间未定，但吃鸡游戏确定将被下架（注：存疑）。这意味着腾讯此前的投入都将付诸东流。

主打手游的持续亏损也直接拖累了游戏业务的增长。到本季度，腾讯游戏业务营收增速首次下降，其中端游业务连续两个季度同比环比双跌，手游业务增速为历年新低。此外，游戏业务营收占总营收的比重进一步下降至32%，创新低。

——焦点分析 | 游戏生意不好做，腾讯网易要找新的出路; 彭倩; 36Kr; 2018-11-20

寒冬

游戏行业人才供需趋势



数据来源：猎聘大数据

寒冬之政策

2016年6月2日,原国家新闻出版广电总局发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》,规定**游戏运营需要版号,没有版号的游戏无法设置内购**,而内购是游戏主要的变现渠道。

2017年下半年,吴明明公司提交了一款游戏申请版号,但主管部门的游戏审批工作却突然暂停了,这款游戏的审批工作搁置在了广电总局。

真正的审批工作停滞是在今年3月29日,原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》,称因**机构改革(注:好理由)**,将影响游戏审批工作进度。

自此之后,再无新的游戏版号获批。

——**版号停发、总量调控,中小游戏商集体入冬;段倩倩;第一财经; 2018-09-27**

寒冬之人口



数据来源：《2018年1-6月中国游戏产业报告》

寒冬之人口

- 1、玩家数量增长带来的人口红利已经消耗殆尽，游戏行业营收方向很可能从做增量转变为深耕存量。
- 2、依托增量用户获得营收增长的游戏公司将面临不得不投入更大的成本来获得收入的局面。
- 3、中国的用户组成结构也在增量放缓后发生了变化。



中国游戏市场用户构成呈金字塔状，最顶层用户拥有着玩家群体中最高游戏审美，他们的选择也倾向于国外3A大作（高成本、高体量、高质量的单机游戏），对游戏品质相当挑剔。从金字塔向下，越处于用户层级底端，用户的游戏阅历越少，游戏审美越差，对游戏品质的要求也相对较低，这让中国出现了大量“竞底”公司。

寒冬之消费

有数据表明，今年5月份内地消费总额增速只有8.5%，创下了2003年以来的最低增速记录。相对，房贷数据却仍然保持着较高增长，未来消费空间进一步被透支。房屋消费占用了国内家庭大部分资金和可支配资产，这让人们不得不降低自己的消费意愿，尽量保持低欲望，并对支出“精打细算”。在房屋消费占比不断提升，居民杠杆不提加大的状况下，其他消费被“挤出”，也就形成了“挤出效应”。

消费透支的后果正在慢慢传导向游戏行业，“挤出效应”不但挤出了实体经济，也让“游戏”这样的介于“虚实之间”的行业受到了影响。很多玩家表示，目前压力很大，能够用在游戏上的钱实在不多，而与此同时，迫于营收压力的游戏公司还在进一步挤出玩家的余利。

寒冬之消费

以往游戏行业受到“**口红效应**”加持，在经济走势趋下的情况下以“廉价娱乐”产品的身份对冲了部分“挤出效应”带来的负面影响。对应“**廉价的非必要之物**”，同时具备“娱乐”属性的游戏对消费者起到了比“口红”等产品更多的“安慰”作用，在透支消费的大环境下，“小闲钱”正好促进了游戏产品内的**小宗消费**。

但和“口红”不同的是，游戏消费很多情况下是**持续性消费**。即使目前有很多买断制产品，但大多数（包括买断制）产品的营收是要求持续的，无论是人物属性还是道具的数值都会“被迭代”，在数值膨胀下，玩家不得不持续投入金钱和精力。

寒冬之消费

游戏厂商也乐于利用“小宗消费”（首充，月卡）手段激活玩家消费意愿，诱导其进行持续性消费。

但如今的娱乐手段相比以前更加多元化，以“短视频”为代表的娱乐手段正在整个互联网市场中大张旗鼓的“攻城略地”，新的更具诱惑力的“口红”正在不断出现。而游戏被新兴事物踏过护城河的同时，业绩压力也要求游戏产品的ARPPU(每付费用户平均收益)不断抬升，要求玩家从“小宗消费”过渡到“千元，万元”级，这让游戏处于一个非常不利的地位。

有些玩家表示，相对于游戏，“抖音”“微博”等娱乐方式耗时更短，投入精力更少，同时消费也更低。他们不是不喜欢玩游戏，只是随着年龄的增长，越来越没空玩游戏，也越来越“玩不起”游戏。

现象一：手游“端游化”

- 1、在自己游戏的官网推出**PC版**下载链接的手游随处可见，其中多数是安卓**模拟器**。
- 2、现在，手游总在模拟另一种设备的交互方式。在现在的手游中，你随处可见一套虚拟的**按键与摇杆**。摇杆控制着人物前后左右移动，然后人物的技能则做成一个可以点击的按钮图标。
- 3、不仅仅是**PC**，许多热门手游也尝试发行**主机版**。模拟器或手游**PC**客户端的存在，可以让玩家们在不同平台游玩同一款游戏——**多平台共通**，这的确是未来的趋势。

背后：从轻度到重度，游戏玩家在成长

现象二：入华之路

11月28日下午，随着微博游戏官方账号发布了一则关于“Steam China”落户上海浦东”的消息，中国游戏界期盼已久的「Steam 中国版」最终“实锤”。

Steam 游戏平台隶属于 Valve Software（维尔福软件公司，简称：V社，代表作《半条命》《DOTA 2》《CS GO》等），是全球最大的综合性数字发行平台之一，自2002年面世以来，已有数万款游戏在平台上发行、更新、运营。

而事实上，早在今年6月就有消息传出，完美世界旗下全资子公司完美世界征奇与 Valve 共同宣布，将在已有的合作伙伴关系基础上，开启“STEAM中国”项目的合作，该项目将为中国的游戏玩家和开发者提供一个触达 Steam 上丰富多彩游戏及娱乐产品的新通道。

此前，完美世界已与 V 社合作多年，后者开发的《CS: GO》和《DOTA 2》两款爆品端游，其中国地区代理商就是完美世界。

现象二：入华之路



摇头晃脑的橘子树

#Steam China落户上海#

全世界被游戏迫害的孩子的家长，专家，记者，大v，联合起来！
救救孩子！

Steam中国滚出中国！

孩子们失去的只会是精神鸦片！

而他们得到的，将会是整个世界！



11月28日 17:48 来自 iPhone客户端

收藏

转发 47

评论 35

👍 238

现象二：入华之路

11月21日，随着《彩虹六号：围攻》的第三年第四季更新正式公布，育碧宣布取消此前引起广大玩家不满的美术造型变化更新，这场分歧最终以“玩家们的胜利”收场，而育碧为适合中国政策将面向全球玩家的游戏进行场景“和谐”，终究是成了一个笑话。

同期，暴雪的麻烦更大。21年前，《暗黑破坏神》初代曾经在暴雪面临压力时助其走上PC游戏神坛，这一次，暗黑手游的推出却直接将暴雪拖入中年危机。11月3日，Wyatt Cheng在台上公布《暗黑破坏神：不朽》手游，短短一天时间，Youtube上暗黑手游的宣传片就被喷了近40万次，现场一位粉丝更当众拆台：“这是一个过时的愚人节玩笑吗”？

现象二：入华之路

手游时代的来临固然是游戏行业发展的趋势，但中国绝对贡献了最核心的力量，暴雪此次冒着严重的信任危机也要推出手游，何尝不是考虑进入中国后把入门门槛降低？毕竟《王者荣耀》的先例在前，面对这块“肥肉”想不动心都难。

可是，育碧迎合中国，将自己置于全球玩家的对立面，暴雪迎合趋势，罔顾经典IP资深用户的感受，这些国外游戏大厂在把手深入国内市场时，不可避免地要在两方不能兼顾的现实下抉择，而一旦走偏，无疑是在自毁根基。尤其是现在，政策风云变幻，他们不得不再次在新的底线边缘试探。

而这只是其一。国外游戏公司在中国进行游戏发行时，必须通过中国代理公司或成立合资公司，这使得国外游戏公司的游戏在中国境内一半以上的知识产权属于中国公司。

现象三：出海破冰

因为版号的限制等问题，**出海成为了三七互娱今年的战略重点之一**。下半年伊始，三七互娱发行的《江湖大梦》（《楚留香》海外用名）就正式登陆台港澳和新马等市场；九月中旬，由三七互娱旗下**37GAMES**发行的RTS手游《Stone Arena》也正式于海外多个国家和地区上线。

网易和腾讯早在几年前就开始了海外布局。受到国内“吃鸡”游戏无法商业变现的困扰，**今年腾讯更是加大了在海外的推广力度**。

据日经中文报道，11月6日，日本DeNA公司宣布，与中国腾讯开展合作。名为《传说对决》的腾讯手游近期将在日本上线，除了带日文翻译外，还将起用人气声优为游戏角色配音。DeNA公司宣传部门表示，“今后还将讨论上线腾讯的其他手游。”

网易游戏自研能力很强，在海外发展亮眼，例如《第五人格》拿下日本App Store游戏类APP榜首。**Q3海外游戏业务首次在网易游戏业务中贡献超过10%的营收**。

总结



参考21th century Game Design , 游戏论坛 (WeChat : eplay520)制图

总结

- 1、从社会发展的角度，游戏产业发展的**内生动力是足够的**，但其**结构、成熟度与社会价值取向**也将发生变化。
- 2、从游戏行业的角度，**玩家结构的变化**是游戏企业发展战略的重要参考。而**玩家数量的趋近饱和**已经很明显了。由此可见，“竞底”公司和落后产能难逃被淘汰的命运，**行业洗牌**是必然。
- 3、游戏产业的持续增长，平台化进程的深化，给**独立游戏**的发展创造了良好的土壤。**功能游戏**和**精品小作**可能会引领一波浪潮。虽说他们或许改变不了被大厂收购的宿命，但**这也是我们作为投资人的大好机会**。
- 4、IP产业变得惨淡的当下，也是从业者反思的绝好时机，“**适当地慢下来点，做些思考，做些调整，很有必要**”。

PS：真心希望，中国的主机游戏、VR游戏以及3A大作会在这此寒冬过后的春天迎来真正的生长。

参考

<https://36kr.com/p/5154470.html>

<https://36kr.com/p/5146948.html>

<http://news.yzz.cn/eyes/text-m/201808-1474898.shtml>

<https://36kr.com/p/5151533.html>

<https://36kr.com/p/5162700.html>

<https://36kr.com/p/5155047.html>

http://www.sohu.com/a/248258969_385913

<https://36kr.com/p/5164434.html>

<https://36kr.com/p/5164559.html>

<https://36kr.com/p/5161167.html>