

## 腾讯领跑 2021 年上市公司游戏收入排行榜，网易排名高于任天堂

荷兰市场研究公司 Newzoo 近日在公司官网发表文章，对 2021 年全球上市公司游戏业务的概况进行了总结。

根据 Newzoo 统计，2021 年游戏业务营收最高的全球前十家上市公司的(游戏)总收入达到 1260 亿美元，同比增长 10.2%，占全球游戏市场年收入(1927 亿美元)的比例约为 65%。但 Newzoo 在文章中提到，与第 11~25 名及排名更靠后的上市公司相比，前十家上市公司的游戏收入增速较慢，因此，这些业内巨头都在试图通过收购和并购来寻求进一步增长。

### 腾讯仍然是全球游戏业务收入最高的公司，拥有巨大领先优势

在 2021 年，腾讯的游戏业务收入达到 322 亿美元，同比上升了 9.9%。在线服务型游戏是腾讯游戏营收增长的主要引擎。按照 Newzoo 的说法，腾讯游戏收入增长中的大部分来自海外游戏。随着腾讯于去年第四季度成立新的欧美发行部门 Level Infinite，预计这种趋势还将继续下去。

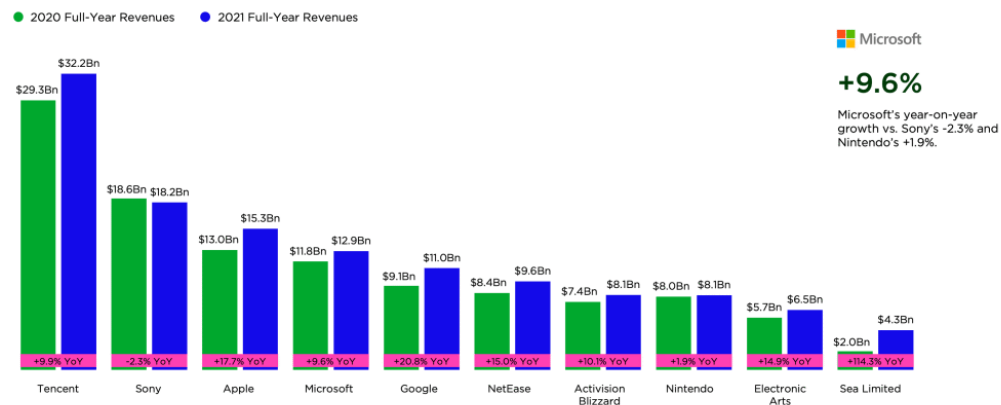
Newzoo 称在中国市场，MOBA 手游《王者荣耀》推动着腾讯游戏的收入增长，而在海外市场，《皇室战争》的一次版本更新也推动了其营收和玩家活跃度大幅上升。另外，得益于 Netflix 热播动画剧集《英雄联盟：双城之战》的拉动，这款 PC 端 MOBA 游戏的收入也有所增长。

### 索尼、任天堂面临挑战，订阅服务 Xbox Game Pass 推动微软营收健康增长

2021 年全球上市公司游戏业务收入排行榜上，索尼、任天堂分别排名第 2 和第 8，不过，由于种种原因，这两家公司的业绩增长都很难达到 2020 年的高度。

## Top 10 Public Companies by Game Revenues

Comparing 2020 and 2021



Source: © Newzoo | Global Games Market Report April 2022 [newzoo.com/globalgamesreport](https://newzoo.com/globalgamesreport)  
Based on analysis of annual and quarterly financial reports published by a number of relevant publicly listed game companies. For companies that do not split out their game revenues, the analysis includes estimates, which may or may not be indicated explicitly. Revenues (GAAP) are restated to reflect Calendar Years, therefore do not necessarily match reported Fiscal Year results of individual companies. Revenues exclude hardware sales and other non-game sales to the extent publicly available. Microsoft, Sony, and Nintendo estimates represent all Xbox, PlayStation, and Nintendo non-hardware platform revenues.



[出海痛点很多？点击这里解决](#)

这些原因包括：2020 年，索尼推出了新一代主机 PS5，以及《蜘蛛侠：迈尔斯·莫拉莱斯》等第一方护航大作；《最后生还者 2》《对马岛之魂》等几款备受玩家期待的 PS 第一方游戏发布，任天堂游戏《集合啦！动物森友会》也在问世后迅速风靡全球；受疫情影响“宅经济”影响，更多人对主机游戏产生了兴趣，并且愿意在游戏中消费。

相比之下，微软在去年的游戏业务收入经历了 9.6% 的同比增长(索尼下滑 2.3%、任天堂仅

增长 1.9%)。Newzoo 指出, 订阅服务 Xbox Game Pass 帮助微软吸引了更多玩家, 从而推动了游戏业务营收增长。就在前不久, Game Pass 订阅用户数达到了 2500 万的里程碑。

### 手游: SEA Limited 去年收入飙升, 但即将面临巨大挑战

2021 年, 全球移动游戏市场的营收同比增长了 12.5%。作为 App Store 和 Google Play 的运营方, 苹果、谷歌公司的游戏业务收入分别上升了 17.7% 和 20.8%。

与此同时, 由于战术竞技手游《Free Fire》获得了空前成功, 在东南亚、拉丁美洲和印度吸引了海量玩家, 开发商 Garena 的母公司 Sea Limited(排名第 10)去年营收实现了三位数百分比的增长。

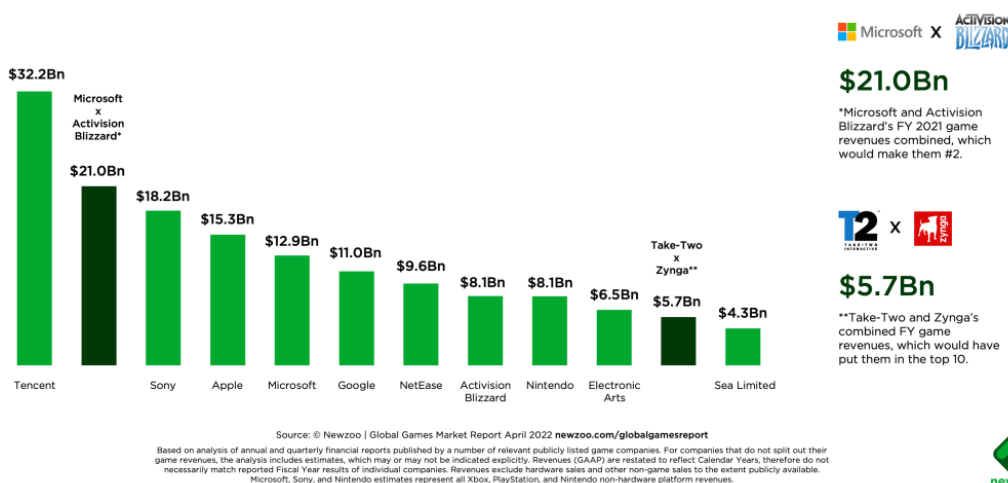
但值得注意的是, 《Free Fire》已经在印度被封杀, 这无疑会对其未来增长造成限制。此前, 《Free Fire》在印度的下载量、每日活跃玩家数(DAU)占比分别为大约五分之一和四分之一。而在相关禁令实施后, Sea Limited 的市值下跌了 16.6%。Garena 在最新财报中表示, 预计公司 2022 年的净预售服务收入将会介于 29 亿到 31 亿美元之间——远远低于 2021 年数据(43 亿美元)。

### 收购热潮如何改变上市公司的游戏收入排名

Newzoo 在文章中提到, 如果微软顺利收购动视暴雪, Take-Two 对 Zynga 的收购也没有遇到任何阻碍, 那么在未来几年里, 上市公司游戏收入 Top10 的格局可能会发生巨大变化。

## Combined, Microsoft and Activision Game Revenues Exceed Sony's

Top companies by game revenues for full-year 2021 could show a turning tide in the games market



更具体些说, 2021 年微软和动视暴雪的游戏总收入达到 210 亿美元, 如果动视暴雪是微软的一家子公司, 那么微软就将超越索尼和苹果, 在榜单上排名第 2。如果 Take-Two 在 2021 年已经收购 Zynga, 那么该发行商也将跻身榜单前十, 排名第 9。

文章信息来自于手游那点事, 不代表麦炽科技官方立场, 内容仅供网友参考学习。对于因本网站内容所引起的纠纷、损失等, 麦炽科技均不承担侵权行为的连带责任。