



蓝港互动风口摇摆

上市三年,连续四年亏损,亏损幅度还在进一步加大。在手机游戏、主机游戏等热门风口之后,老牌游戏公司蓝港互动2018年又看上了区块链。在普遍盈利的游戏市场,蓝港互动的身影颇为另类,对于创始人王峰来讲,“全面拥抱区块链”可能让他成为新市场的翘楚,但未必能成为蓝港互动的救心丸。



连亏四年

3月28日,在港股上市的蓝港互动公布了2017年财报,在2017年,蓝港互动实现收入4.95亿元,同比下降24.9%;毛利2亿元,同比下降31.1%;净亏损2.94亿元,亏损数额同比增长86.88%。

为数不多的亮点是海外市场,该类别收入同比上涨36%,达到1.64亿元。

这已经是蓝港互动连续四年亏损。2014年、2015年、2016年,蓝港互动的亏损额分别为1.55亿元、5379万元、1.57亿元。

与之相关,自2014年12月登陆港交所之后,蓝港互动的股价也从“高光时刻”一路下挫,从发行价9.8港元,变成如今的常年1港元在“仙股”边缘徘徊。

作为对比,目前国内外游戏上市公司数量众多且普遍盈利,不用说腾讯、网易等动辄上百亿元的净利润。在国内市场,也有三七互娱、恺英网络、完美世界、巨人网络等近10家企业2017年净利润超过10亿元,更有数十家游戏公司净利润超过1亿元。

游戏是中国互联网市场上盈利模式最为清晰的细分领域,并成为诸多互联网公司的利润支柱,但蓝港互动始终未能找到法门。

蓝港互动解释公司亏损增长的原因具体为四点:游戏业务收入的减少以及影视业务成本的增加;毛利率降低则主要由于代理手游收入占整体收入比例的上升,以及影视业务毛利率较低;集团行政开支增加,部分游戏运营和研发

的不理想;公司所持若干投资产生的已实现和未实现的公允价值利得减少。

细分业务来看,蓝港互动曾经的支柱业务手游处于营收下滑局面。2014年,手游带给蓝港互动的收入为6亿元,到了2017年,这一部分收入降至4.58亿元。而同期,整个中国手游市场规模从2014年的275亿元,暴涨至2017年的1161亿元。

除了游戏竞争的策略失误,蓝港互动过去数年强调“影游联动”,这也是不少游戏公司的选择,围绕热门IP进行游戏和影视联合开发、运营。

但目前来看,基于这种思维的游戏产品《十个冷笑话》《芈月传》《后宫甄嬛传》《蜀山战纪之剑侠传奇》等几款产品成绩并不理想。

而直接反映在影视业务上的2017年的收入仅有2269.2万元。

转型不畅

影游联动,实际上只是蓝港互动这些年多元化尝试的其中之一。在区块链之前,王峰更为人熟知的标签是,不错过任何一个风口。

2014年随着上海自贸区的推进,家用主机游戏开始解禁,Xbox One、PS4的相继入华让中国游戏玩家终于和世界接轨;2015年,文化部正式下发通知,明确指出2015年6月30日前将上海自贸区的游戏/游艺设备制造销售经验推广至全国范围。

政策的放行,一度让国产主机游戏厂商看到机会,也被认为是中国主机游戏爆发的开端。按照王峰自己的说法,

主机游戏是他一直以来的“一个梦想”。蓝港互动旗下蓝港科技的“斧子科技”启动计划甚至要早于政策解禁。

但是,主机游戏在中国发展并不顺利,2017年,家庭游戏机市场实际销售收入13.7亿元,占全部游戏市场的0.7%。鉴于大量用户选择了Xbox One、PS4等国际巨头的产品,加上主机设备的价格昂贵,几乎可以说中国主机游戏市场规模微乎其微。

大环境下,蓝港互动的“斧子”没能砍下去,虽然有声势浩大的发布会,但在2016年发布后的一个月,蓝港互动首款“战斧”主机销量不过几百台,此后逐渐在市场上失去声量。运营主机游戏的蓝港科技还曾尝试过VR类产品,也并未突破市场困境。

如今在蓝港互动的整体布局中,蓝港科技重点运营一款人工智能音箱产品——小青。据称,这是百度DuerOS与蓝港科技合作的“小青智趣计划”,联手布局语音问答游戏内容生态。

值得注意的是,尽管是新项目,蓝港互动已经准备将智能音箱“小青”区块链化。按照该公司的介绍,“小青智趣”语音互动游戏技能区块链平台,是基于区块链技术构建的人工智能游戏创作体系。

与传统的平台经营模式不同,“小青智趣”将实现“人人都可以在平台上发起内容”,而用户产生的内容将由平台打包分发至市面主流语音交互产品上。而游戏发起者、参与者、使用者、平台方、产品方都可在整个环节中获得

蓝港互动提供的数字资产并兑换增值服务。

目前市面上也出现了多款类似的智能音箱产品,宣称以区块链技术驱动,以数字资产回馈产业链参与者。但这种模式备受质疑,由于涉及数字资产,即便产品本身不进行ICO,也会有第三方平台在其中炒作。此前迅雷链克(原玩客币)就因此被监管部门问询。

再追风口

实际上,小青智能音箱的区块链化,只是蓝港互动加速靠拢区块链的冰山一角。王峰如今更为外界熟知的身份是区块链媒体“火星财经”的创始人,他亲自上阵,与诸多币圈、链圈大佬进行对话。因此,火星财经上线26天就宣布获得A轮融资,估值1.5亿元。

关于蓝港互动“全面拥抱区块链”的消息,就是从火星财经发出的。

据称,王峰在公司内部骨干会上宣布:“蓝港互动全面拥抱区块链,旗下的游戏、硬件、影视IP业务全面链化”,并正式成立区块链游戏事业部,由原蓝港游戏研发副总裁张宏亮负责。

在业务层面,除了智能音箱,蓝港互动各项重大业务都处在链化的过程中”。有消息称,蓝港互动美国分公司的竞技游戏工作室,正在同当地的数字货币机构进行接触和洽谈,思考将游戏业务和区块链技术进行融合;除《苍穹之剑2》等中重度手游外,蓝港互动还在“全方位地推进休闲游戏的区块链化设计”。

张宏亮自己也承认,区块链游戏这个风口还没有大到去跟传统行业抗衡,甚至说替代传统游戏行业。“从游戏体验上面来讲,区块链游戏没有带来革命性的进步;对商业化游戏要有合理预期,区块链游戏不会短期爆发到你想要的收入规模。”

但对于区块链,王峰还是选择了豪赌;当然我们可以赌一把,就是区块链能否获得胜利。这个问题太大,我想先做第一件事,把火星财经的资讯做好,再把社区做好”。

“我今天为什么做区块链?我是害怕掉队,害怕没人带我玩,大家知道早上3点,很多人非常焦虑。”王峰的焦虑,似乎从手机游戏延续至今,但他坚信,区块链一定会有中心化的产品和App出来;我希望今年能陆续看到这个现象”。

只是不知道,来不来得及救一下蓝港互动? 北京商报记者 魏蔚