

## 疫情之前，Paytm First Games 在 2020 財年淨虧損增長 224%

Harshit Rakheja, 2021 年 2 月 11 日, Inc42

- 在 2020 財年，Paytm First Games 的營收為 1.94 億盧比，較 2019 財年的 1.25 億盧比同比增長 55%
- 在總收入中，略高於 1.7 億盧比的是運營收入，其中包括該公司來自競賽、廣告、應用內部購買和聯盟備金的收入
- Paytm First Games 稱，在 2020 年印度疫情封鎖期間，每天有超過 7.5 萬名新用戶加入該平臺



如果線上遊戲的潛力以前還不明顯，那麼 2020 年肯定會讓人們意識到這一點，並有越來越多的人歡呼它是朝陽產業。從拉米紙牌、撲克和夢幻體育等技巧型線上遊戲，到休閒電子遊戲，再到電子競技，印度的線上遊戲平臺為所有玩家都提供了應有的內容。同時，在新冠肺炎封鎖期間，許多人都在智能手機上尋找有趣的應用程式來消磨時間。

通過研究 Paytm First Games 公司的財務表現，我們可以看到這種增長的前奏。在截至 2020 年 3 月 31 日的財年（FY20）中，該公司是 One97 Communications 的子公司，擁有並運營印度數字支付巨頭 Paytm，其收入為 1.94 億盧比，較 19 財年的 1.25 億盧比同比增長 55%。

在總收入中，運營收入略高於 1.7 億盧比，其中包括該公司在 Paytm First Games 平臺上舉辦的比賽收入、廣告收入、應用內部購買收入以及附屬佣金收入。競賽收入占公司運營收入的 95.44%，廣告和應用內部購買占運營收入的 4.42%，聯屬佣金占總收入的 0.14%。

值得注意的是，為了讓用戶參與 Paytm First Games 平臺上的遊戲比賽，比賽收入包括平臺費用和參與費。這一比賽收入扣除了支付給特定用戶的現金獎勵和類似獎勵。

在同一時期，Paytm First Games 的總支出費用增長了 205%，從 19 財年的 3.914 億盧比增加到 20 財年的 11.934 億盧比。因此，該公司的淨虧損增長了 224%，從 19 財年的 2.987 億盧比增加到 20 財年的 9.7 億盧比。雖然這種損失確實有所增加，但需要注意的是，Paytm First Games 遊戲平臺只是在 2018 年才上線。

對於公司費用的拆分，員工福利費用增加 55%至 2.05 億盧比；折舊、損耗和攤銷費用增加 33%至 2400 萬盧比；而包括租金、法律和廣告服務在內的其他支出增長了 301%，達到 9.63 億盧比。

值得注意的是，Paytm First Games 的廣告和促銷費用增加了 1226%，從 19 財年的 2700 萬盧比增加到 20 財年的 3.58 億盧比。

## 疫情後的繁榮

Paytm First Games 於 2018 年 1 月在印度推出，是 Paytm 與中國遊戲和娛樂公司亞博科技控股有限公司 (AGTech Holdings Limited) 的合資企業。Paytm 在 2019 年將遊戲平臺 (由 Gamepind) 更名為 Paytm First Games。

文檔指出，儘管 Covid-19 大流行影響了世界各地大多數公司的運營，但 Paytm First Games 的運營並未受到疫情的較大負面影響。考慮到這些檔只披露了 Paytm First Games 到 2020 年 3 月底的業績，預計該公司收入將在 2021 財年進一步增長。

文檔稱：“隨著更多的人呆在家裏，PFG 平臺上的遊戲用戶、訪客和交易數量顯著增加。”

去年，PFG 聲稱該平臺擁有超過 50 萬的日活躍玩家，他們每天花 32 至 45 分鐘在裏面暢玩 100 多款遊戲。今年 3 月，當印度宣佈全國封鎖時，PFG 聲稱每天新增超過 7.5 萬名用戶。

儘管根據該公司自己的說法，2020 財年的用戶數量可能很樂觀，但在當前 2021 財年，該平臺也遇到了一些麻煩（稍後會詳細介紹）。

文檔還提到，該公司已經批准了在中國成立一家全資子公司的計畫，以便在中國獲得技術支持服務和探索商業機會。然而，在財務檔審查期間，這家中國子公司並未成立。

## 印度線上遊戲在技巧、機會和監管之間遊走

一些線上遊戲在技巧、機會和嚴格的規則之間遊走，宛如走鋼絲。

自 20 世紀 60 年代以來，印度最高法院的判決一直認為，撲克和拉米紙牌等遊戲的“技巧”元素占主導地位，多過了“機會”元素。因此，最高法院裁定，這兩種遊戲都是基於技巧的紙牌遊戲，因此應免受反賭博法規的限制。

然而，考慮到印度境內不同的行政區制定了自己的法律，有些行政區乾脆禁止所有真錢卡牌遊戲。這些地區包括泰倫加納邦和奧裏薩邦，那裏全面禁止賭博紙牌遊戲。

在錫金和那加蘭邦等邦，儘管各自的邦政府已將在技能類遊戲上押注資金排除在賭博範圍之外，但線上遊戲門戶網站的運營商必須獲得在邦內經營此類遊戲的許可證。

另外，有些遊戲表面上看起來像是技能遊戲，但它們的規則和功能可能不符合法律定義，這也讓情況變得更加複雜。

今年 9 月，Paytm First Games 在谷歌 Play Store 被下架，後者告訴 Paytm，“其應用違反了谷歌的反賭博政策——打著現金返還計畫的幌子，每天都在舉辦夢幻體育比賽，而這在 Play Store 的政策中是被禁止的。”

Paytm 也被發現通過其核心支付 app (Paytm app) 進行推廣 Paytm First Games。有消息指出，以印度夢幻體育市場領導者 Dream11 為首的印度夢幻體育聯合會組織 (FIFS)，已提醒谷歌，Paytm 操作違反谷歌遊戲商店政策。

在應用程式被下架後，Paytm 在其一篇博文中指責谷歌濫用其壟斷地位，並向應用程式開發商施壓。

2020 年下半年，印度南部的安德拉邦和卡納塔克邦宣佈真錢網路遊戲為非法。此前，這兩個邦的高等法院提起了一系列公益訴訟，稱線上撲克和拉米紙牌讓年輕人沉迷於賭博，往往導致部分自殺悲劇。

本月，喀拉拉邦高等法院提出了一項抗辯，要求在該邦禁止所有形式的網路遊戲。雖然印度各大線上遊戲平臺仍然在這個邦提供服務，但這些平臺上的真錢遊戲對那裏的用戶來說是不可使用的。

根據 Inc42 Plus 的一份報告《解鎖手機遊戲：12 億美元背後的印度機遇》，截至去年，印度手機遊戲市場擁有 3.26 億手機玩家，預計到 2020 年底，印度手機遊戲市場將達到 12 億美元。以這樣的市場規模，印度應在 2020 年位居全球第 6 位，並在用戶基礎方面躋身前 5 大手機遊戲市場。

此外，該市場預計將以 6.1% 的複合年增長率增長，並在 2025 年達到 16 億美元的市場規模。