

疫情之前，Paytm First Games 在 2020 财年净亏损增长 224%

Harshit Rakheja, 2021 年 2 月 11 日, Inc42

- 在 2020 财年，Paytm First Games 的营收为 1.94 亿卢比，较 2019 财年的 1.25 亿卢比同比增长 55%
- 在总收入中，略高于 1.7 亿卢比的是运营收入，其中包括该公司来自竞赛、广告、应用内部购买和联盟佣金收入
- Paytm First Games 称，在 2020 年印度疫情封锁期间，每天有超过 7.5 万名新用户加入该平台



如果在线游戏的潜力以前还不明显，那么 2020 年肯定会让人们意识到这一点，并有越来越多的人欢呼它是朝阳产业。从拉米纸牌、扑克和梦幻体育等技巧型在线游戏，到休闲电子游戏，再到电子竞技，印度的在线游戏平台为所有玩家都提供了应有的内容。同时，在新冠肺炎封锁期间，许多人都在智能手机上寻找有趣的应用程序来消磨时间。

通过研究 Paytm First Games 公司的财务表现，我们可以看到这种增长的前奏。在截至 2020 年 3 月 31 日的财年（FY20）中，该公司是 One97 Communications 的子公司，拥有并运营印度数字支付巨头 Paytm，其收入为 1.94 亿卢比，较 19 财年的 1.25 亿卢比同比增长 55%。

在总收入中，运营收入略高于 1.7 亿卢比，其中包括该公司在 Paytm First Games 平台上举办的比赛收入、广告收入、应用内部购买收入以及附属佣金收入。竞赛收入占公司运营收入的 95.44%，广告和应用内部购买占运营收入的 4.42%，附属佣金占总收入的 0.14%。

值得注意的是，为了让用户参与 Paytm First Games 平台上的游戏比赛，比赛收入包括平台费用和参与费。这一比赛收入扣除了支付给特定用户的现金奖励和类似奖励。

在同一时期，Paytm First Games 的总支出费用增长了 205%，从 19 财年的 3.914 亿卢比增加到 20 财年的 11.934 亿卢比。因此，该公司的净亏损增长了 224%，从 19 财年的 2.987 亿卢比增加到 20 财年的 9.7 亿卢比。虽然这种损失确实有所增加，但需要注意的是，Paytm First Games 游戏平台只是在 2018 年才上线。

对于公司费用的拆分，员工福利费用增加 55%至 2.05 亿卢比；折旧、损耗和摊销费用增加 33%至 2400 万卢比；而包括租金、法律和广告服务在内的其他支出增长了 301%，达到 9.63 亿卢比。

值得注意的是，Paytm First Games 的广告和促销费用增加了 1226%，从 19 财年的 2700 万卢比增加到 20 财年的 3.58 亿卢比。

疫情后的繁荣

Paytm First Games 于 2018 年 1 月在印度推出，是 Paytm 与中国游戏和娱乐公司亚博科技控股有限公司 (AGTech Holdings Limited) 的合资企业。Paytm 在 2019 年将游戏平台 (由 Gamepind) 更名为 Paytm First Games。

文件指出，尽管 Covid-19 大流行影响了世界各地大多数公司的运营，但 Paytm First Games 的运营并未受到疫情的较大负面影响。考虑到这些文件只披露了 Paytm First Games 到 2020 年 3 月底的业绩，预计该公司收入将在 2021 财年进一步增长。

文件称：“随着更多的人呆在家里，PFG 平台上的游戏用户、访客和交易数量显著增加。”

去年，PFG 声称该平台拥有超过 50 万的日活跃玩家，他们每天花 32 至 45 分钟在里面畅玩 100 多款游戏。今年 3 月，当印度宣布全国封锁时，PFG 声称每天新增超过 7.5 万名用户。

尽管根据该公司自己的说法，2020 财年的用户数量可能很乐观，但在当前 2021 财年，该平台也遇到了一些麻烦（稍后会详细介绍）。

文件还提到，该公司已经批准了在中国成立一家全资子公司的计划，以便在中国获得技术支持服务和探索商业机会。然而，在财务文件审查期间，这家中国子公司并未成立。

印度在线游戏在技巧、机会和监管之间游走

一些在线游戏在技巧、机会和严格的规则之间游走，宛如走钢丝。

自 20 世纪 60 年代以来，印度最高法院的判决一直认为，扑克和拉米纸牌等游戏的“技巧”元素占主导地位，多过了“机会”元素。因此，最高法院裁定，这两种游戏都是基于技巧的纸牌游戏，因此应免受反赌博法规的限制。

然而，考虑到印度境内不同的行政区制定了自己的法律，有些行政区干脆禁止所有真钱卡牌游戏。这些地区包括泰伦加纳邦和奥里萨邦，那里全面禁止赌博纸牌游戏。

在锡金和那加兰邦等邦，尽管各自的邦政府已将在技能类游戏上押注资金排除在赌博范围之外，但在线游戏门户网站的运营商必须获得在邦内经营此类游戏的许可证。

另外，有些游戏表面上看起来像是技能游戏，但它们的规则和功能可能不符合法律定义，这也让情况变得更加复杂。

今年 9 月，Paytm First Games 在谷歌 Play Store 被下架，后者告诉 Paytm，“其应用违反了谷歌的反赌博政策——打着现金返还计划的幌子，每天都在举办梦幻体育比赛，而这在 Play Store 的政策中是被禁止的。”

Paytm 也被发现通过其核心支付 app（Paytm app）进行推广 Paytm First Games。有消息指出，以印度梦幻体育市场领导者 Dream11 为首的印度梦幻体育联合会组织（FIFS），已提醒谷歌，Paytm 操作违反谷歌游戏商店政策。

在应用程序被下架后，Paytm 在其一篇博文中指责谷歌滥用其垄断地位，并向应用程序开发商施压。

2020 年下半年，印度南部的安德拉邦和卡纳塔克邦宣布真钱网络游戏为非法。此前，这两个邦的高等法院提起了一系列公益诉讼，称在线扑克和拉米纸牌让年轻人沉迷于赌博，往往导致部分自杀悲剧。

本月，喀拉拉邦高等法院提出了一项抗辩，要求在该邦禁止所有形式的网络游戏。虽然印度各大在线游戏平台仍然在这个邦提供服务，但这些平台上的真钱游戏对那里的用户来说是不可使用的。

根据 Inc42 Plus 的一份报告《解锁手机游戏：12 亿美元背后的印度机遇》，截至去年，印度手机游戏市场拥有 3.26 亿手机玩家，预计到 2020 年底，印度手机游戏市场将达到 12 亿美元。以这样的市场规模，印度应在 2020 年位居全球第 6 位，并在用户基础方面跻身前 5 大手机游戏市场。

此外，该市场预计将以 6.1% 的复合年增长率增长，并在 2025 年达到 16 亿美元的市场规模。