

大家好，这里是正惊游戏，我是你们的正惊小弟。

最近《DNF》3D横版ARPG端游《OVERKILL》新宣传片被公布，韩国的Nexon公司再次受到一波关注。虽然DNF手游成了大家的有生之年系列，但并不影响Nexon继续发行自己的新游戏。

对于很多国内玩家来说，Nexon几乎是很多国内的玩家的童年，例如《跑跑卡丁车》、《冒险岛》，个个都充满了玩家的回忆。



左金正洙右宋在京

1996年虽然个人电脑还未普及，但是Nexon一款名为《风之国度》的游戏上线随之爆火，这是韩国第一款图形MUD游戏。而且这款游戏一直运营至今，号称Nexon不倒服务器就不关，2011年被吉尼斯世界纪录确认为“世界上运行时间最长的MMORPG游戏”。



于是一款名为《QuizQuiz》的益智类问答游戏与1999年问世，这款休闲类游戏在韩国短短2个月就达到同时在线人数破万，但是作为小公司的Nexon在休闲游戏上没找到盈利点的情况下，支付不了巨大的带宽。

在当时时间收费为主流的时代，如何解决用户不愿意为时间付费的休闲游戏的盈利模式成为金正洙的心病！

不过人不逼自己一把就不会知道自己原来这么牛逼！

在使用时间收费导致70%的用户流失之后，金正洙开创了首个道具收费的游戏经营模式，他没想到这将是后网游时代最热门的游戏经营模式。



这款《泡泡堂》在当时有多火爆呢，就这么说吧，如果不是这款游戏太迷人，阿伟都不可能会遇到杰哥。2003年《泡泡堂》仅在国内就实现了70万人同时在线的骄人成绩，它的火爆可以说带动了休闲游戏产业的红火。



不过当时Nexon花了400亿韩元收购了Wizet，几乎是公司账面上所有流动资金，于是开发团队认为公司没有上市想法了，涨薪没了着落纷纷离职。虽然后面《冒险岛》给Nexon带来了巨大的市场收益，但大批老技术人员离职对开发能力进行了几乎毁灭性的打击。



在Nexon虽然在休闲游戏中有所建树，但是MMORPG游戏上却一直被对手NCsoft一直牵着走。

Nexon的年销售额因此并不高，在2000年时只有268亿韩元，金正洙的目标是销售额在3000亿时才能上市。



即使有《泡泡堂》《跑跑卡丁车》《洛奇英雄传》《冒险岛》加身的Nexon却也只是在2006年销售额约在2500亿韩元，仍然未达到上市标准。

## 2.靠DNF走向顶峰，中国市场成摇钱树

这一局面一直到了《地下城与勇士》的到来有了转变。

2004年一款名为《地下城与勇士》的游戏悄悄内测，韩国玩家见证了这款现象级游戏的诞生，不夸张地说，当年网吧十个人里面，有八个都在玩DNF。

而Nexon做出的最正确的决定恐怕就是以3800亿韩元拿下Neople超过50%的股份，使Neople正式成为Nexon的子公司。

## Top Grossing Titles by Category

Worldwide, ranked by January 2021 earnings

	PC	CONSOLE	MOBILE
1	Dungeon Fighter Online	Call of Duty: Black Ops Cold War	Free Fire
2	League of Legends	NBA 2K21	Pokémon GO
3	Crossfire	Grand Theft Auto V	Peacekeeper Elite
4	Fantasy Westward Journey Online	FIFA 21	Honor of Kings
5	World of Warcraft West	Fortnite	Candy Crush Saga
6	Valorant	Apex Legends	Coin Master
7	Counter-Strike: Global Offensive	Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2	Roblox
8	Roblox	Call of Duty: Modern Warfare	Homescapes
9	World of Tanks	Assassin's Creed Valhalla	Last Shelter: Survival
10	Fortnite	Genshin Impact	Gardenscapes

在对《冒险岛》和DNF的收购大获成功后，Nexon对于其他有潜力公司的收购也从未停止。欧美的拳头公司成为他下一个准备收购的目标，当然，结局大家都知道，拳头最终被腾讯收购。



也正是这样的家底让Nexon的收购野心不断扩大，2012年有媒体曝出Nexon还联系老对手NCsoft一起收购北美最大的游戏公司EA，不过最终因为EA董事方拒绝导致收购失败。



之后Nexon可以说是潜水式的度过了几年，在2016年的时候与腾讯签订了《地下城与勇士》10年的版权，2018年又和腾讯联合推出了《跑跑卡丁车》手游版，从此以后Nexon似乎就将研发重心偏向于手游端。



经过售卖股权这一遭之后，Nexon看起来是要专心搞手游了。

Nexon在今年年初的时候表示，将会在2021年推出《地下城与勇士》移动版、《跑跑卡丁车：漂移》和旗下Embark工作室开发的新作，不过这几款游戏在当今手游市场竞争如此强烈的情况下，似乎未来并不光明。



可能是受到马斯克的影响，

Nexon在2021年年初高调收购了1亿美元约1717枚比特币，进军虚拟货币市场。



话说回来，Nexon前段时间公布了今年第一季度的财报，财报表示公司收入达到883亿日元（约合8.06亿美元）的收入，同比增长7%；运营收入433亿日元（3.95亿美元），同比上升了4%。不过，Nexon第一季度460亿日元（4.2亿美元）的净利润则比去年同期下降了8%。

可见虽然Nexon仍然在把持着大部分游戏市场，但是需要付出更多的研发和宣发成本，目前手中的营收能力相较以前确实显露了颓势。





看到这里小弟跟你讲，  
长远地看似乎Nexon在未来的发展道路仍然遍布荆棘坎坷，不过这个伴随着一代人童年的游戏公司，谁不想他可以一直经营下去呢，万一再打造一款爆款游戏呢？

最后一个正惊问题：你觉得《泡泡堂》和《跑跑卡丁车》会出怀旧服吗？