

# 雪球访谈

进口版号时隔500多天重启，游戏行业要回暖了吗  
？

2022年12月29日

**雪球**

聪明的投资者都在这里

## 免责声明

本报告由系统自动生成。所有信息和内容均来源于雪球用户的讨论，雪球不对信息和内容的准确性、完整性作保证，也不保证相关雪球用户拥有所发表内容的版权。报告采纳的雪球用户可能在本报告发出后对本报告所引用之内容做出变更。

雪球提倡但不强制用户披露其交易活动。报告中引用的相关雪球用户可能持有本报告中提到的公司所发行的证券并进行交易，也可能与这些公司或相关利益方发生关系，雪球对此并不承担核实义务。

本报告的观点、结论和建议不构成投资者在投资、法律、会计或税务等方面的任何操作建议。投资者应自主作出投资决策并自行承担投资风险，根据本报告做出的任何决策与雪球和相关雪球用户无关。

股市有风险，入市需谨慎。

## 版权声明

除非另有声明，本报告采用知识共享“署名 3.0 未本地化版本”许可协议进行许可（访问 <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.zh> 查看该许可协议）。



# 访谈嘉宾



Takun V 互联网金融行业资深从业人士

## 访谈简介

12月28日，国家新闻出版署发布12月国产网络游戏审批信息，共有84款游戏获批。值得注意的是，国家新闻出版署还公布了2022年首批进口游戏版号审批结果，有44款进口游戏过审，距离上一次进口游戏版号获批已过去548天。

中信证券指出，进口版号时隔一年半再次发放，同时之前获发版号相对较少的腾讯本次也有重点游戏获发版号，游戏行业政策企稳进一步得到验证。随着游戏政策环境企稳，同时在游戏消费修复+出海广阔空间+虚实结合数字底座等未来的主线驱动业绩增长的背景下，未来游戏行业将会逐渐迎来板块业绩和估值修复的机会。

那么游戏板块要回暖了吗？未来有哪些个股值得投资？今天我们邀请到@Takun做客雪球访谈与大家探讨这一话题，感兴趣的球友们快发起提问吧！

[\(进入雪球查看访谈\)](#)

本次访谈相关股票：腾讯控股(00700),网易(NTES),XD吉比特(SH603444),中青宝(SZ300052)

以下内容来自[雪球访谈](#)，想实时关注嘉宾动态?立即[下载雪球客户端](#)关注TA吧!

[问] zhujunyuan:

对@Takun 说：版号重启对主机游戏有没有影响，主机游戏未来还有没有空间，A股有没有合适的标的可以参与？

[答] Takun:

你可以看到这次进口版号里面，有不少也是有主机平台的。这块肯定是比之前会更加的乐观~

[问] 第一个八年计划:

对@Takun 说：请教下，这个版号获批到游戏上市一般要多久呀？里面有啥具体流程么？

[答] Takun:

理论上是可以直接上了，但是实际上，为了达到更好的运营效果，公司还是会做一系列的收费测试以后再上的。

[问] 第一个八年计划:

对@Takun 说：腾讯获批的几个游戏中，有啥比较大的看点么？

[答] Takun:

我个人认为是宝可梦，这个有可能实现多端竞技。韩式RPG对于腾讯这样体量的游戏来说，不算是一个特别好的生意。更多的是需要有可扩展性世界观，能够输出正外部性的娱乐产品。

[问] 梦蝶-寻找ETF长牛:

对@Takun 说：请问中手游怎么看，它的游戏项目很多，发布的也多，担缺爆款

[答] Takun:

关注仙剑IP的世界观扩展性。

[问] 德耶司机开飞机：

对 @Takun 说：如何看待港股游戏板块只有腾讯在涨，其他游戏股全部大跌

[答] Takun：

市场会更关注确定性的基本面变化，而不是单纯依赖1-2个版号的情况。对于腾讯而言，目前拿到的作品，基本面的确定性还是比较高的，《宝可梦》也取得了全球1亿的下载量了。

[问] \_\_等待回本中\_\_：

对@Takun 说：游戏行业有钱景吗

[答] Takun：

游戏行业是一个非常古老的行业，我认为是持续存在钱景的，Game这个词，有很多含义，但是都和钱有关

[问] 一座孤岛：

对 @Takun 说：魔兽国服2023年还有希望玩上吗？

[答] Takun：

我认为是可以的，而且说不定还有一段像过去九城和网易交接时候的，免费公测期

[问] 哥的旅程：

对 @Takun 说：现在外面私服比较多，私服公司也在赚大钱。这次会清理这些私服公司有帮助吗？

[答] Takun：

从规范化运营的角度，市场肯定会逐步清除这一类私服企业的。

[问] 第一个八年计划：

对@Takun 说：自研的游戏和引进的进口游戏，在对腾讯的收入贡献上，区别大么？

[答] Takun：

核心是研发和发行的分润，像宝可梦就有天美参与的情况下，分润会更多一些。从收入贡献的角度，核心还是看玩法、世界观和游戏品质本身，是否能更多的匹配上足量的腾讯用户群。其玩法的正外部性产生的内容，能否更好的再腾讯系的社交内容分发生态中形成正反馈。

[问] 大道有钱我没钱：

对 @Takun 说：感觉这次最赚的就是腾讯了，基本上大型游戏都过审了。a股的游戏公司就不行了，完美世界这种的两个单机。。。我的天啊。

[答] Takun：

这块可以继续关注1月以及之后的版号发放情况。

[问] 第一个八年计划：

对@Takun 说：自研的游戏和引进的进口游戏，在对腾讯的收入贡献上，区别大么？

[答] Takun：

回复@第一个八年计划: 这个说来话长，下次开个帖吧，总体上说，发行的通道商如果不具备研发能力的话，定价权是在下降的。所以对于进口版号的企业，更多的是要关注在研发端上市公司的话语权。//@第一个八年计划:回复@Takun:能麻烦介绍大常规的分润比例么？研发和发行的，谢谢！

[问] \_\_等待回本中\_\_：

对@Takun 说：游戏行业有钱景吗

[答] Takun:

回复@努力奔跑与星光: bingo//@努力奔跑与星光:回复@Takun:game theory

[问] carolbby:

对@Takun 说：从top-down角度看，国内游戏玩家数已经没有增长，玩家ARPU贡献也与宏观经济和消费趋势相关。回到业绩贡献上，腾讯后续新游正常上线，分体去预测or自上而下看，哪个逻辑更靠谱？

[答] Takun:

两个逻辑都是靠谱的。

先说说分体预测，作为传统的腾讯系流水估算方法，也是和当前版号放开的预期直接挂钩的，尤其是在当前各种游戏玩法类型都已经比较近似的当下，某些在境外已经成熟运营上线的游戏（比如宝可梦大集结），那么也可以给国内的流水预测提供比较好的参照。

但是从当前的行业顺周期看，自上而下可能更加靠谱：一方面版号的恢复发放不是一次性的，一方面游戏行业的正外部性会buff到广告、短视频和消费行业上。所以从上往下看的话，格局相对来说会更大一些。

当然无论哪种方法，最终我认为都要回归到IP的生命周期来，尤其是在防沉迷+精品化的当下，游戏已经不再单单只是一个手机/游戏机/PC上孤立的APP，而是贯穿整个IP消费生命周期中的强触点。

(完)

以上内容来自[雪球访谈](#)，想实时关注嘉宾动态?立即[下载雪球客户端](#)关注TA吧!



# 没别的 就是比人聪明



**雪球**

聪明的投资者都在这里