

今年第三批游戏版号下发：版号发放有望常态化

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

7月12日，国家新闻出版署公布2022年7月份国产网络游戏审批信息，共67款游戏获批，以手机游戏为主。其中有两款客户端游

戏，3款游戏申报了“移动”和“客户端”两个类别，还有1款游戏预计登录客户端和PS5主机平台。

此次获批版号所涉知名游戏公司包括游族网络、中青宝、青瓷文化、中国移动旗下

咪咕互动、中国电信旗下炫彩互动、金山软件子公司西山居、创梦天地等。在玩家群体间，单机类游戏《紫塞秋风》《暗影火炬城》等，以及网游《晶核》较受关注。

多家公司已有多款游戏过审

字节跳动旗下游戏《晶核》过审也在玩家间引起一定关注。

今年的游戏版号发放于4月重启后，目前已进行到第三批。一些游戏公司至少是第二次出现在名单中。

其中，手机游戏《战火与永恒》是游族网络今年第二款拿到版号的游戏，该公司方面表示对此感到欣喜。该公司方面人士介绍，《战火与永恒》是一款零束战争策略手游，国内上线计划后续会陆续公布。

游族网络方面人士称，《战火与永恒》此前已于2021年1月在海外首发，曾在欧美30多个国家登上策略/模拟品类畅销前十；同年9月，该游戏登录韩国和中国港台地区，上线一周曾冲上韩国谷歌下载榜第二；2022年，《战火与永恒》在日本上线，曾在3天内登上App Store和Google Play双榜免费版TOP3。

腾讯、网易仍缺席

版号发放给腾讯带来的振奋或许不仅限于大环境层面，此次获得版号的创梦天地、哔哩哔哩等都曾获得腾讯的投资。

相比之下，中国最大的两家游戏厂商——腾讯与网易仍然与版号发放失之交臂。

5月18日，腾讯高管在一季度财报发布后的电话会议上表示，尽管腾讯方面没有拿到版号，但版号的恢复发放有积极推动作用，意味着监管环境趋于稳定，且规模大的、手握多款游戏的公司暂时没拿到版号也没什么问题。腾讯首席战略官詹姆斯·米勒说：“新创公司可能面临没有现金流的情况……所以先给新创游戏公司发放版号也是情理之中的事。”

版号发放给腾讯带来的振奋或许不仅限于大环境层面，此次获得版号的创梦天地、哔哩哔哩等都曾获得腾讯的投资。

创梦天地2021年度报告显

示，该公司与腾讯在游戏、IP开发等业务上均有合作，且其十分重视与腾讯的合作关系：“我们在自研的选择上非常笃定，我们也会持续加强与腾讯联合开发、运营的业务合作模式。”

在游戏方面，创梦天地与腾讯方面签订了游戏合作框架协议，内容包括授权游戏的发行及经营、联手开发游戏、相互支付发行或许可费等。

创梦天地的手机游戏《小心火烛》和《永恒轮回：无限》分别于今年4月和7月获得版号。创梦天地方面表示，关于游戏的更多信息以官方公告为准。

光大证券研报就此次版号名单分析表示，此次国产游戏版号获发67个，数量高于6月的60个，整体仍符合总量管控原则，预计

2022年后每月维持60款左右游戏版号下发。

上述研报指出，游戏版号陆续发放有望推动游戏行业加速推进产品线，同时降低游戏企业未来盈利不确定性，相关企业估值有望得到支撑；而暂未获得版号的腾讯、网易现有存量产品丰富，且过审游戏仍有库存，未获发版号预计短期影响较小，或将聚焦于高质量核心手游项目研发，有望打造爆款产品。

天风证券方面认为，7月12日晚公布的最新一批游戏版号，系2022年以来第三批，同时是2021年7月以来首次连续发放版号，体现出游戏版号发放有望常态化，有望提振低估值游戏板块。

B站代理首款过审主机游戏

根据游戏博主评测，这款游戏的设计风格取自上世纪老上海，玩家可以看到由游戏引擎打造的南京路、霞飞路街景。

根据公示信息，由B站运营的《暗影火炬城》赫然显示将登上客户端和PS5主机端，系2022年第一款过审的主机游戏。目前，PS5国服商店中仅有索尼方面的《麻布仔大冒险》和米哈游的《原神》。

《暗影火炬城》于2021年9月7日在海外PS5及PS4平台首发，今年7月12日在海外地区Switch平台发售，恰逢其在国内获得审批，在玩家间引发热议。

根据游戏博主评测，这款游戏的设计风格取自上世纪老上海，玩家可以看到由游戏引擎打造的南京路、霞飞路街景。B站方面介绍，《暗影火炬城》是一款横版格斗类动作游戏，玩家将扮演一只挥动着巨大铁拳的兔子，在柴油朋克美学的庞大世界中与军团展开激战。游戏卖点是丰富的动作游戏系统提供街机风格的硬派体验，以及3D写实主义画面等。

B站方面对《中国经营报》记者表示，《暗影火炬城》在各平台都由其运营，后续应该会陆续登录国内的主机平台，如国行NS、蒸汽平台、WEGAME等，但目前还没有明确的计划出来。



今年第三批游戏版号中，腾讯、网易这两家游戏大厂仍然缺席。

视觉中国/图

B站的另一款产品——移动端游戏《非匿名指令》也在本次过审名单中。公示信息显示，其出版和运营单位均为海南动网先锋网络科技有限公司。B站方面对记者表示，《非匿名指令》是由哔哩哔哩游戏独家代理发行的产品，申请版

号可以是研发方申请，也可以是发行方申请。《非匿名指令》是研发方申请的版号，所以显示的是海南动网先锋网络科技有限公司。

B站方面介绍，《非匿名指令》的发行目前正在推进，已经做过首曝，后续的计划还在筹备中。

多地抢滩元宇宙 游戏公司如何“乘风破浪”？

本报记者 李哲 北京报道

7月8日，上海市政府发布《上海市培育“元宇宙”新赛道行动方案（2022—2025年）》（以下简称“《方案》”）。游戏作为当前元宇宙发展初期的重要阵地，在《方案》中也被多次提及。

游戏重镇发力元宇宙

近日，伽马数据联合中国游戏产业研究院发布的《2022疫情期间企业发展状况调研报告》（以下简称“《报告》”）显示，2022年新冠肺炎疫情期间游戏市场萎缩，3月游戏市场实际销售收入同比下降9.05%，4月同比下降3.40%；游戏市场用户规模不增反减，其中3月中国游戏用户规模同比下降0.04%，4月同比下降0.01%。

记者以投资者身份致电游戏网络，其证券部人士向记者表示，“业绩表现是多方因素综合的结果。和游戏公司发布游戏的节奏相关，但也不排除新冠肺炎疫情对公司研发节奏的影响。”

在游戏市场逐渐显现疲态之际，上述《方案》的发布无疑是向市场释放了积极信号。7月8日，在《方案》发布当日召开的新闻发布会上，上海市经济信息化委员会主任吴金城表示，元宇宙是未来虚拟世界和现实社会交互的重要平台，是数字经济新的表现形态，潜力巨大。

记者注意到，《方案》中明确提到，到2025年，“元宇宙”相关产业规模达到3500亿元，带动全市软件和信息服务业务规模超过15000亿元、电子信息制造业规模突破5500亿元。

事实上，目前上海已成为游戏产业的重镇。公开数据显示，2021年上海游戏产业实现销售收入1250亿元，同比增长3.6%，占全国三分之一。电竞市场的整体规模达283亿元，同比增长19.4%，其中与赛事直接相关的收入55.2亿元，占据全国半壁江山。

此前，在2021年“元宇宙”概念就已在资本市场、互联网公司之间窜红。“元宇宙包括了人工智能、大数据、物联网、区块链、3D引擎、通讯技术、VR/AR技术设备等诸多技术或者产品，涉及到产业链上下游的诸多机构和企业的。元宇宙的概念不局限于游戏领域，而游戏原本的虚拟属性，天然容易与元宇宙联系起来。游戏产业正在成为元宇宙发展的突破口。目前，在元宇宙发展的早期阶段，游戏占了绝大部分的份额、产值和投资额，这个是毋庸置疑的。”自媒体人丁道师说道。

游戏产业作为元宇宙发展初期阶段的关注焦点在《方案》中被提及。《方案》显示，发展元宇宙，支持运用云渲染、人工智能、区块链等技术，研发制作可编程、再开发类游戏产品；着力培育一批品牌号召力强、具备国际竞争力的原创元宇宙游戏。

而在产业端，对待元宇宙概念可谓既期待又迷茫。游戏公司人士向记者表示，“元宇宙概念的发展势头是可以预见的，但在游戏领域当前的主要方向仍然是以移动端游戏为主，而元宇宙游戏的发展方向究竟要走向哪里，这个方面的不确定性还很多。”

对于未来元宇宙在游戏领域的发展，业内人士向《中国经营报》记者表示：“元宇宙概念的发展势头是可以预见的，但在游戏领域当前的主要方向仍然是以移动端游戏为主，而元宇宙游戏的发展方向究竟要走向哪里，这个不确定性还很多。”

事实上，随着元宇宙概念的普及，消费者对元宇宙展现出了更多的兴趣。新冠肺炎疫情让用户对线上办公、线上社提出更高需求，同时对数字消费的意愿也随之增强。元宇宙概念带来的沉浸式体验很好地契合了用户的实际需求。

同时，由于当前元宇宙概念仍然处于发展的早期阶段，受技术背景、创作水平、政策要求的诸多限制，元宇宙的大规模应用仍受到质疑。

“目前公司在游戏开放方面已经有了相应的技术积累，但受限于当前诸如网络带宽、芯片算力等硬件的限制，还没做到爆发。”一位游戏公司人士说道。

恺英网络相关人士则表示，软硬件之间应该说是相辅相成的。软件做出了明确的应用场景，同样可以倒逼硬件公司提升其产品性能。

据国际数据公司（IDC）预测，游戏作为元宇宙的早期载体，预计在2022年游戏中的线上线下联动会持续加强。元宇宙概念相关的游戏公司在2022年预计会推出更多将线上游戏操作和线下真实场景相结合的游戏内容，虚拟和现实的联动增强。



2022年6月10日，玩家在体验元宇宙游戏。

视觉中国/图

以虚实实成取胜之匙？

当前，除了上海之外，还有多地也相继出台了支持元宇宙产业的相关政策，以抢占元宇宙先发优势。

其中，早在2022年3月，杭州未来科技城就发布了XR产业发展计划，计划未来五年内将培育XR上市企业5家，引培XR产业相关企业300家，扶持技术攻关和场景应用项目100项。此外，合肥、武汉同时把元宇宙写入政府工作报告中。在各地政府密切关注下，新模式新业态正加速涌现。

值得注意的是，此次上海发布的《方案》中，以虚实实值得关注。吴金城在新闻发布会上提到，元宇宙是未来虚拟世界和现实社会交互的重要平台，是数字经济新的表现形态，潜力巨大。将坚持虚实结合、以虚实实价值导向，发挥上海在5G、数据要素、应用场景、在线新经济等方面优势，推动元宇宙更好赋能经济、生活、治理数字化转型。

恺英网络人士向记者表示：“公司长期将重点关注元宇宙领域可能的业务布局与投资机会。

内部如果有成熟并且可以实际落地的产品，公司会去探索并结合实际去研究。此外，公司参股子公司大朋VR是直接从事VR设备的研发。虽然元宇宙当前还处于初期阶段，公司还是会根据自己的实际情况进行布局。游戏作为体验环节是场景人口中极其重要的一个部分，未来公司将在产品类型、用户内容创造层面做更多的探索。”

此外，巨人网络在其2021年财报中提到，随着Roblox公司上市及Facebook公司更名Meta，元宇宙概念在2021年得到世界范围的广泛关注和认可，全球科技巨头陆续布局元宇宙相关产业，其底层核心技术研发已进入快速发展阶段，展望未来，探索以游戏为应用场景的技术突破和商业模式将成为一些游戏企业的长期战略，游戏产业有望迎来历史性机遇。目前公司已将元宇宙游戏确定为长期布局的方向之一，并组建了单独的技术产品团队，未来将秉持审慎务实的态度，以玩家需求和体验为根本出发点，耐心探索发展路径，积极储备人才与

技术，扎实推进产品研发。

同时，由于元宇宙概念仍处于初期阶段，一些公司仍处于观望之中。“元宇宙在游戏领域具体如何落地还有待观察。公司目前也在密切关注这个领域的发展。”某游戏公司人士说道。

此外，将元宇宙技术与其他领域的虚实结合，同样是游戏公司的发力方向之一。

在6月27日召开的“SPARK 2022”腾讯游戏发布会上，腾讯公司高级副总裁马晓轶表示，游戏本就不是一个孤立发展的产业，自诞生以来，就始终与前沿科技相互驱动、共生发展，并积累了一系列独特的技术能力。伴随着技术的不断进步和认识的升级，游戏一定会融入更多经济发展与社会生活之中，释放更大的科技力量 and 更为丰富的价值。

对此，易观资深分析师廖旭华表示：“这可以理解为腾讯游戏在替行业和自身寻找更大的生存空间，这些应用场景也属于游戏化和融合创新的一部分，中短期内很难贡献营收和利润，但这是一个值得长期探索的方向。”