



互联网传媒：收购暴雪 微软 以游戏打开元宇宙布局



一、微软收购暴雪：从内容、创作者社区、云游戏构建元宇宙 1 月 18 日，微软官方发布声明，以每股 95 美元的价格全现金收购动视暴雪 (AEVI.O)，总金额达 687 亿美元。此次收购将获得公司旗下标志性特许经营权，包括魔兽争霸、守望先锋、使命召唤、糖果传奇等经典 IP。

我们认为，此次微软收购暴雪意在构建元宇宙内容基石：

1) 丰富元宇宙生态内容：动视暴雪拥有大量经典 IP 和超 10 亿美元的特许经营权，收购后旗下游戏将加入微软游戏会员服务 XboxGamePass 中，有望成为业内最有价值的游戏内容平台；

2) 构建元宇宙创作者社区：微软有望通过 ID@Xbox 等创作者激励计划，吸引动视暴雪的玩家转化为微软的游戏内容创作者；

3) 发力云游戏和移动游戏业务：通过收购大量 3A 游戏，云游戏用户数有望显著增加；旗下 King 工作室是全球最大的移动游戏商之一，有望补全微软业务短板。

微软溢价收购暴雪：此次收购估值 PE 为 25.26x，基本高于暴雪历史估值，较暴雪收购前估值溢价 39%，体现了微软对优质游戏内容的价值认可。

二、微软元宇宙：始于企业端，逐步向 C 端扩展

“企业元宇宙”是微软布局元宇宙的开端。1) 应用侧：先后推出虚拟办公应用 MeshforMicrosoftTeams 和企业管理工具

Dynamics365ConnectedSpaces；2) 硬件侧：推出企业级 MR 头显 HoloLens 系列，允许企业定制，为行业提供 MR 解决方案。未来将逐步向 C 端扩展。1) 应用侧：以收购动视暴雪为突破口，布局元宇宙游戏；2) 消费级 AR 头显 HoloLens3 预计在未来 2-3 年内推出。

三、游戏的价值：元宇宙的内容入口和核心赛道游戏提供优质内容，2022 年有望出现爆款。微软在收购动视暴雪后，最有可能从 MMO 多人在线入手，基于经典游戏 IP，改编为具有元宇宙属性的游戏续作。游戏开发周期长，资金和研发人员投入大，前期可落地新游少。近期海内外巨头（Meta、腾讯、字节跳动、Naver）加速布局，2022 年有望出现爆款。

风险提示：游戏行业政策监管风险；元宇宙游戏研发进度不及预期；行业竞争风险加剧；VR/AR 硬件发展不及预期；虚拟内容需求不及预期；游戏人才流失。

关键词: AR

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_36456

