



游戏行业跟踪报告：版号监管有望常态化 游戏出海持续推进



事件：22 年 6 月 7 日，新闻出版总署正式发布 22 年 6 月份国产网络游戏审批信，共 60 款游戏获发版号，这是继 22 年 4 月版号重启下发以来的第二次发放。完美世界、米哈游、电魂网络等厂商此次获发版号。本轮涉及获批游戏包括完美世界女性向卡牌游戏《黑猫奇闻社》、米哈游《科契尔前线》、电魂网络《跃迁旅人》、上海喵果《古剑奇谭二：昭明剑心》等知名作品，IGG 旗下福州天盟、英雄互娱、浙数文化旗下边锋网络、中国移动旗下咪咕互动、搜狐旗下畅游也都获得了版号。

点评：版号自 22M4 之后再度发放，后续版号监管有望常态化，版号有望逐月稳步发放。此次国产游戏版号获发 60 个，数量高于 22M4 的 45 个，整体仍符合总量管控原则。预计 22 年后续每月维持 50 款左右游戏版号下发，全年版号发放 405 个左右，较 21 年下降 40%。游戏版号陆续发放有望推动游戏行业加速推进产品线，有利于提升游戏流水，驱动精品化游戏研发投入。同时，版号再度发放有利于提振游戏行业市场信心，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。此次版号发放以国产手游为主导。此次下发的 60 款版号中，仅有 1 款网页端游戏和 1 款客户端游戏，其余 58 款游戏皆为移动端游戏。

此次版号下发以小公司、轻量级游戏为主。小公司产品线较少，在版号暂停时期受更大负面影响，此次版号下发优先扶持。22 年两次版号下发中，头部公司腾讯、网易都并未获得版号。腾讯、网易现有存量产品丰富，且过审游戏仍有库存，此次未获发版号预计影响较小。我们认为，版号收

紧现状下，腾讯、网易等头部公司将聚焦于高质量核心手游项目研发，有望打造爆款产品。

监管压力下关注厂商出海拓展增长空间。1) 国内游戏进入存量市场。版号受限下，玩法创新、品类突破较少，国内高质量新游增量不足，22M4 中国游戏市场规模同比下滑。2) 国产游戏海外市占率稳步提升，新兴市场持续拓展。

游戏出海：头部厂商位置较稳定，三七互娱表现亮眼。1) 头部游戏厂商表现较稳定。22M4 游戏厂商出海收入排名中，Top5 地位较为稳固，分别为米哈游、三七互娱、腾讯、莉莉丝和网易。2) 三七互娱位列 22M4 游戏厂商出海收入榜第二，为 19M12 以来最高排名。主要凭借《Puzzles&Survival》和《云上城之歌》的持续发力。3) 新赛季、新内容、新活动推动腾讯、网易出海手游收入增长。22M4 腾讯《使命召唤手游》海外收入环比上升 40.9%，网易《第五人格》海外收入环比增长 143%。

非游戏出海：字节跳动表现稳健，语音聊天类 APP 排名有所下滑。1) 抖音及 Tiktok 22M4 全球 AppStore&GooglePlay 吸金超 2.96 亿美元，

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_42745

