

新規震散網遊股 騰訊網易蒸發5000億

專家：行業經營趨調整 散戶未宜撈底

騰訊 昨急挫12%

上午09:20
高見317元



意見稿提到，網絡遊戲不得設置每日登錄、首次充值、連續充值等誘導性獎勵，以及要求網絡遊戲設置用戶充值限額，不得向用戶提供網絡遊戲兌換法定貨幣的服務。對此，騰訊遊戲副總裁張巍回應稱，今次意見稿對遊戲的商業模式、運營節奏等關鍵要素並無本質改變。自從2021年未成年保護新規發布以來，騰訊一直嚴格貫徹落實管理要求，目前未成年人的遊戲時長和消費數據都處於歷史最低水平。監管部門發布的意見稿向業界、社會充分徵求意見，相信有利遊戲行業有序、健康發展。

心動公司(02400)表示，將積極配合新規落地，強調旗下自研產品歷來堅持差異化精品研發導向，從不依賴首充返利、每日簽到等強營運手段，心動公司將充分落實新規精神及具體措施，共同促進產業健康發展。

騰訊斥10億加碼回購股份

然而，市場對意見稿反應極為敏感，遊戲股遭遇資金拋售，騰訊急挫12.3%，收報274元，市值蒸發3670億元，跌至2.6萬億元。股價大跌，騰訊昨日加碼回購，斥資10.02億元，回購涉及359萬股，多於平常的120、130萬股。其他遊戲股表現，網易急挫24.5%，創上市以來最大單日跌

國家新聞出版署昨日發布《網絡遊戲管理辦法(草案徵求意見稿)》(下稱意見稿)，騰訊遊戲表示，意見稿對遊戲商業模式、運營節奏等關鍵要素並無本質改變。儘管如此，遊戲股昨日暴瀉，部分股份跌逾一成，騰訊(00700)急回12%，收報274元，成交額高達405億元，市值單日蒸發3670億元，並加入52周新低藍籌大軍；網易(09999)大瀉24%，創上市以來最大跌幅，市值損失1375億元。受遊戲股拖累，恒指由升轉跌280點。分析員關注，遊戲行業或出現根本性改變，在政策未明朗前，投資者不宜入市博反彈。

大公報記者 周寶森



幅，收報122元，見今年3月份以來低位，單日市值蒸發1375億元。心動公司股價跌19%，收報8.99元。

恒豐證券資產管理部總裁連敬涵稱，政策大方向是規範遊戲公司某些促銷行為，至於遊戲股是否具有吸納價值，視乎網絡遊戲管理辦法最終內容。若果當局未來數日能夠釐清市場關注之處，讓市場感覺到遊戲行業延續正面發展，遊戲股有機會反彈。在管理辦法未明朗前，投資者不適宜入市吸納。

港股成交倍增至1411億元

富途證券高級策略師譚智樂表示，市場擔心管理辦法會使到遊戲行業發生根本性改變，經營環境將會變得艱難。他提醒，投資者切勿入市博反彈；至於已持有遊戲股的投資者，

既不加注也毋須急急拋售，不妨等待監管部門公布更多管理辦法詳情，再作研究下一步部署。

受到遊戲股急瀉影響，恒指由全日高位直插，收市時跌280點或1.6%，報16340點。科指跌4.3%或162點，收報3548點。主板成交額激增一倍至1411億元，反映投資者要錢不要貨，急於拋售遊戲股份。港股通全日買賣騰訊金額佔到265.9億元，淨賣出26.7億元。

遊戲股昨日普遍下跌

股份	昨收(元)	跌幅
網易(09999)	122.00	-24.5%
心動公司(02400)	8.99	-19.0%
中手游(00302)	1.19	-16.7%
禪遊科技(02660)	4.51	-16.4%
網龍(00777)	11.64	-13.7%
騰訊(00700)	274.00	-12.3%
哩哩哩(09626)	80.30	-9.6%
創夢天地(01119)	2.14	-8.9%

遊戲商回應

騰訊遊戲張巍

意見稿對遊戲商業模式、運營節奏等關鍵要素並無本質改變，相信更有助於遊戲行業的有序、健康發展

心動公司

旗下自研產品堅持差異化精品研發導向，從不依賴首充返利、每日簽到等強營運手段，該公司將充分落實新規精神及具體措施

證券界分析

恒豐證券連敬涵

意見稿對遊戲公司潛在影響巨大，在政策未明朗前，投資者不應入市撈底博反彈

富途證券譚智樂

市場將會擔心內地遊戲行業出現根本性改變，行業經營條件或趨艱難，故不建議入市博反彈



▲網遊新規震散科網股，騰訊急跌12%，成為創52周新低藍籌。

A股遊戲ETF與20個股齊跌 專家警告撈底

市場反應

內地A股走勢昨日同樣受《網絡遊戲管理辦法(草案徵求意見稿)》的影響，其中遊戲ETF(516010)跌停板，個股方面，游族網絡(002174)、完美世界(002624)、巨人網絡(002558)等近20隻股份跌停。

針對此次的變化，業界保持關注。三七互娛(002555)表示，正研究網絡遊戲整改徵求意見所帶來的影響；愷英網絡(002517)和崑山科技(002195)則預計，若該管理辦法實施，不會對公司帶來實質性影響。

世紀華通(002602)認為，若該辦法實施，肯定會對遊戲行業造成影響，至於對公司造成怎樣的影響、後續業務是否會出現調整，目前尚在分析中。姚記科技(002605)指出，該徵求意見稿是面向整個行業，公司要研究細節內容再採取應對措施。

有遊戲公司管理層表示，「不得設置每日登陸」這樣的規定對於網絡遊戲運營影響不大，但限制充值的條款值得留意，由於並未指明僅面向未成年人，那麼可能也會對成年人充值造成限制，至於是採取賬號限額還是身份證限額，有待進一步釐清。

上午11:15
高見163元

網易 昨急瀉逾24%

網絡遊戲新規重點

獎勵限制 禁止設置「首次儲值」、「連續儲值」和「每日簽到」等誘導性獎勵，避免令玩家過度消費

儲值限額 所有網絡遊戲需設定用戶的儲值限額，並公開在遊戲的服務公約中，以防止玩家過度儲值

虛擬道具規範 禁止遊戲開發商及營運商以炒作、拍賣等手段提供或縱容虛擬道具高價交易

消費提醒 設置彈出式視窗，即時提醒用戶所有「非理性」消費行為，確保用戶能理性消費

伺服器及儲存設備 有從事網絡遊戲出版業務所需的必要的技術設備，相關伺服器及儲存設備須存放境內

內地網民點睇

關於禁止「每日簽到」

有網民指現時的規定是未成年平日不能玩，假日才能玩，一周只能登入一兩次，所以有沒有每日登入獎勵其實沒有多大分別，若遊戲商把登入獎勵變成「每周獎勵」可能更吸引。

關於設定用戶儲值限額

有網民認為遊戲內的比賽會變得更公平，不會再出現儲值越多，能力便越高的情況；有網民擔心「課長」的數量減少會令遊戲的壽命縮短，畢竟遊戲商也要賺錢。

關於伺服器及儲存設備

很多遊戲都分「陸服」及「國際服」，前者主要是境內玩家，後者是海外玩家，若要求所有伺服器存放在境內，那玩家即使由「陸服」轉戰至「國際服」也難逃儲值限制。

玩家儲值設限額 避免過度消費

行業影響

國家新聞出版署公布了《網絡遊戲管理辦法(草案徵求意見稿)》，其中第十八條「限制遊戲過度使用及高頻消費」最受關注。網絡遊戲不得設定「每日登入」、「首次儲值」、「連續儲值」等誘導性獎勵，所有網絡遊戲須設定用戶儲值限額。分析指出，這些新規將對中國遊戲市場營銷帶來巨大改變，並影響遊戲的吸引力，有些遊戲其實只是依靠少量課長去支撐營運，這些遊戲將較難生存。

所謂「首次儲值」，由於不少

遊戲都是免費可玩的，但要過某些關卡，又或要與其他在線玩家比賽，便要提升自身持有角色的能力，要提升角色能力便要「課金」購買道具，不過若是第一次儲值會有更多的獎品，例如道具本身是要每份500元的，首次儲值可以用50元便能購買，遊戲商就是想玩家有儲值的習慣，在過程中感到樂趣，然後就不斷增加儲值。

另外，為吸引更多的玩家，遊戲都會設有「每日簽到」，每日登入遊戲就會送一些道具給玩家以提升角色的能力。試想想，若有「課長」(意思是大量儲值玩家)大量儲值，但卻沒有「菜鳥」給他欺負，那遊戲又怎會好玩?課長繼續儲值的意欲也會大大下降。所以遊戲商就會想有更多不想儲值的人參與遊戲，這樣遊戲才會有更高的人氣。

分析：課長數量減遊戲壽命縮短

內地專家分析認為，「每日登入」、「首次儲值」等遊戲機制為遊戲常見的設定，新規將對遊戲市場營銷帶來巨變，甚至影響國產遊戲的吸引力。雖然儲值限額對營收前列的頭部企業影響輕微，因玩家的數量較多，但有些遊戲其實只是依靠少量課

長去支撐營運，這些遊戲將較難生存。未來有可能出現的情況是，遊戲的「壽命」越來越短，遊戲商會推出大量的遊戲，當中受到大量玩家歡迎的遊戲才會繼續營運，玩家數量不足的由於不能再依靠少量課長支持，遊戲會更快結束營運。

草案公布後，隨即在各大遊戲論壇引發熱議，因為近年來已經施行了「實名制」和「限玩令」等措施，如今連遊戲的獎勵內容也遭到限制，令玩家們相當無奈。不過也有網民指若把登入獎勵變成「每周獎勵」可能更吸引。

遊戲商伺服器須存放境內

此外，也有網民認為遊戲內的比賽會變得更公平，不會再出現儲值越多，能力便越高的情況；也有網民擔心「課長」的數量減少，會令遊戲的壽命縮短，畢竟遊戲商也要賺錢。而且課長即使要由「陸服」轉戰至「國際服」，也難逃儲值限制，因為《網絡遊戲管理辦法(草案徵求意見稿)》已列明遊戲商從事網絡遊戲出版業務所需的必要技術設備，相關伺服器及儲存設備須存放在中國境內。

40隻進口遊戲 昨獲批准版號

最新進展

國家新聞出版署公布，40隻進口網絡遊戲獲批准版號，今年內累計批出的進口網絡遊戲數目增至98隻，其中包括完美世界旗下《一拳超人：世界》、吉比特旗下雷霆網絡《燭火地牢2》等。

除上述外，是次批出的移動端遊戲包括上海聲像電子出版社旗下《星際迷航：紛爭》、上海電子出版旗下《英雄傳說：閃之軌跡3》、江蘇鳳凰電子音像出版社旗下《三國群英傳：國戰版》、愷英網絡旗下《關於我轉生成史萊姆這檔事：新世界》等。

至於客戶端遊戲，包括湖南電子音像出版社《孤島求生》、華中科技大學電子音像出版社《劍靈2》、華東理工大學電子音像出版社《恐龍樂園》等。遊戲機類別則包括上海聲像電子出版《地平線 西之絕境》、江蘇鳳凰電子音像出版社《拳皇15》、上海電子出版《渡神紀芬尼斯崛起》。



▲完美世界旗下遊戲《一拳超人：世界》。



▲中青寶旗下遊戲《怪物火車》。