

地方棋牌游戏企业接连赴港上市 暴利之下涉赌阴影难消

证券时报记者 吴志

2018年9月,腾讯旗下棋牌类游戏“天天德州”正式启动退市并清空数据,这是国内棋牌游戏运营史上的一个标志性事件。受到行业监管政策、市场变化及企业自身经营调整等因素影响,如今国内主流游戏企业在棋牌游戏市场一直呈退守之势。

不过,巨头的退出,却给另一些企业创造了机会。近年来,一批地方棋牌游戏公司凭借本地化、精细化策略迅速发展起来,低成本、高利润是这些企业的显著特点。今年以来,多家地方棋牌游戏公司在港股上市或正申请上市。

接连赴港上市

近日,江西地方棋牌游戏公司中至科技向香港联交所递交了招股书。招股书显示,中至科技目前主要深耕江西市场,是江西排名第一的本土化棋牌游戏开发商及运营商。

中至科技开发并提供的29款手机游戏应用程序,其中有131个本土化麻将及扑克游戏玩法,覆盖江西所有地级市。资料显示,中至科技在2018年江西本土化棋牌游戏市场份额中排名第一,收益市场份额占比约为25.3%。

在中至科技申请上市的同时,来自厦门的家乡互动科技有限公司,已于7月4日正式登陆香港联交所主板。该公司曾于2018年9月26日递交招股说明书,但未能成功上市;今年3月27日,家乡互动再次递交上市申请,并于近日获得通过。

家乡互动也是一家本地化移动棋牌游戏开发商及运营商,其主要产品为各类本地化麻将及扑克游戏。家乡互动目前提供72个移动应用程序,其游戏组合包括508款手机游戏产品,其中包括469款本地化麻将游戏版本、34款扑克游戏版本及5款休闲游戏。

另外,今年4月份,棋牌手游开发商博雅互动(00434.HK)便已在港股上市;2014年,国内老牌在线棋牌游戏开发商联众(06899.HK)也登上港股。

不过,博雅互动、联众主要从事全国性棋牌游戏开发运营,这类游戏在全国的规则基本统一,典型的如大众熟知的“斗地主”游戏;而家乡互动、中至科技等主要从事地方性棋牌游戏的玩法也有差异,游戏开发运营企业需要针对当地游戏规则,开发运营多个不同游戏版本。

营销成本降低

2018年,多家A股游戏公司业绩明显下滑,甚至出现大幅亏损,然而地方棋牌游戏公司却是另一番景象,较低的开发和营销成本,高速增长的市场,让这些企业显示出较强的盈利能力。

2018年,家乡互动营业收入4.4亿元,同比增长68%;净利润2.17亿元,同比增长63%。中至科技2018年营业收入1.24亿元,同比增长32%;净利润5431万元。

地方棋牌游戏公司还拥有较好的现金流。2016年至2018年,家乡互动经营活动产生的现金流量净额分别为2804万元、1.18亿元、2.1亿元;公司持有的现金及现金等价物也从2016年的2259万元大幅增至2018年的2.18亿元。

地方棋牌游戏公司的主要收入来源于用户在游戏中消费的虚拟代币,以及私人游戏房卡销售。虚拟代币可以用来兑换游戏内的虚拟物品,但不能兑换现金,代币通常需要玩家充值购买。私人游戏房卡则允许玩家付费开设一个虚拟“游戏房间”,然后邀请其他玩家使用密码进入房间。

由于地方棋牌游戏的玩家大多为当地玩家,私人游戏房卡契合了用户邀约熟人的需求,发展迅猛。2016年,家乡互动全部收入均来自虚拟代币,但2017年、2018年,私人游戏房卡的销售收入占总收入的比重分别达43%、48%。

收入快速增长,但成本上升并没



证券代码	证券简称	2017年营收	2017年净利润	2018年营收	2018年净利润	主营游戏类型
02660.HK	禅游科技	4.6	0.66	5.55	1.09	全国性棋牌游戏
00434.HK	博雅互动	7.36	2.43	4.53	2.01	全国性棋牌游戏
06899.HK	联众	3.78	-0.18	3.43	-6.68	全国性棋牌游戏
03798.HK	家乡互动	2.62	1.33	4.4	2.17	地方性棋牌游戏
/	中至科技	0.94	0.41	1.24	0.54	地方性棋牌游戏

棋牌游戏获得版号难上加难 行业内公司感受阵阵寒意

证券时报记者 吴志

对于游戏企业来说,版号是一个绕不开的问题。2018年3月国内网络游戏版号暂停审批,到2018年12月,游戏版号虽然恢复审批,但每月过审游戏数量较此前明显减少,而棋牌类游戏几乎从过审名单中销声匿迹。

棋牌游戏难获得版号

去年年底游戏版号审批已经恢复了,但是现在审核肯定没有以前那么快,也不是不发,就是审批起来非常不容易。”某上市游戏公司董秘告诉证券时报记者。

国家新闻出版广电总局近日公布的信息显示,今年6月份共有22款游戏获得版号,相对于申请版号的庞大游戏存量来说,这批版号显得杯水车薪。而不出意料的是,这22款过审游戏里依旧没有棋牌游戏的身影。

自从2018年12月游戏版号恢复审批以来,市场一直传闻,棋牌类游戏版号尚处于冻结审批状态。

这种说法并非空穴来风。据记者统计,从2018年12月游戏版号恢复审批到2019年6月,国家新闻出版广电总局共在官网公布了801款游戏过审的消息,其中仅2018年12月有一款麻将类游戏获得版号,2019年以来未见棋牌类游戏过审。

需要指出的是,2019年4月公布的国产网络游戏审批信息中,出现了多款棋类游戏,但基本都是五子棋、象棋、飞行棋等纯粹棋类游戏,并非麻将、扑克等棋牌游戏。

最近真正意义上过审的棋牌类游戏是2018年12月的“波克大众麻将游戏软件V1.0”,该产品由上海波克城市网络科技股份有限公司开发,也是版号审核恢复以来唯一过审的棋牌类游戏。在该游戏产品上线后,波克城市甚至将“唯一一款通过版号审核的棋牌游戏软件”当成了宣传亮点。

实际上,在2018年3月之前,棋牌类游戏一直是国产网络游戏审批中重要的组成部分。

以2018年1月为例,当月共有715款游戏获得版号,在过审名单中就有智游德州扑克、星运德州扑克等5款扑克类游戏;而麻将类游戏更是超过200款,占所有过审游戏的比例超过四分之一。

2018年2月,共有484款游戏通过审核,其中麻将类游戏达113款,占比近四分之一;扑克牌类游戏则有超过40款,其中仅“斗地主”类游戏就有29款之多,可见当时棋牌类游戏之火爆。

在游戏版号申请顺利时,市场上曾存在不少从事游戏版号代理申报的企业,但目前这类企业大多不再从事这类业务。

北京一家代理机构工作人员周青就对记者表示,现在即便申报,版号也很难下来。现在新游戏上线如果没有版号,要么去收购一家有版号的公司,要么就支付一定费用获得相同品类游戏的版号授权。”周青表示。

影响逐渐凸显

在以往运营中,一些地方棋牌公司曾出现过未取得版号而运营游戏的情况。家乡互动就在招股书中透露,公司旗下品牌“科乐游戏”名下三款游戏并未获得版号,公司主动终止了这三款游戏的

运营,因此并没有被主管部门处罚。

从整体情况来看,目前地方棋牌游戏受到版号审批因素的影响尚不明显。这一方面是由于棋牌游戏用户的特性所致,另一方面是因为在2018年3月游戏版号暂停审批之前,许多地方棋牌游戏企业获得版号并上线了大量游戏。

目前,家乡互动已经向国家新闻出版广电总局提交了8项申请,但在2018年3月之后,并未取得新游戏的任何审批。不过家乡互动表示,根据未来两年的市场状况,公司估计获得前置审批的登记,可以涵盖公司将推出的游戏产品。

另外,根据2016年发布的《关于移动游戏出版服务管理的通知(现行规定)》,已经批准出版的移动游戏的升级作品及新资料片(指故事情节、任务内容、地图形态等发生明显改变,且以附加名称,或在游戏名称后用数字表明版本的变化)视为新作品,须按照该通知规定,依其所属类别重新履行相应审批手续。

而家乡互动认为,公司推出的众多游戏版本仅涉及对现有游戏规则的细微变更,并未涉及该通知所提及的“新资料片”,因此公司无需在推出有关游戏版本前取得进一步审批。

中至科技在招股书中并未明确提及版号将如何影响公司业务,但对于棋牌游戏领域潜藏的风险,中至科技还是进行了提前准备。

中至科技表示,公司拟选择收购并投资于合适的目标公司,以补充或提升公司现有业务模式。在选择收购目标时,公司将考虑包括许可认证及证书登记、已发展游戏类型、地域覆盖范围及活跃玩家数量和类型等多项因素。

相对于地方棋牌游戏公司的“轻描淡写”,部分全国性棋牌游戏企业已经明显感受到了市场的寒意。

2018年,博雅互动营业收入约4.53亿元,比上年同期减少38%;博雅互动表示,收入下降的重要原因是“市场传闻政府将出台《棋牌类网络游戏管理办法》,下架德州扑克类游戏”,这导致部分平台对其相关产品进行了下架处理。

2019年第一季度,博雅互动营业收入为8020万元,较上年同期大幅减少50%。另外,博雅互动的付费玩家数量、用户总数、月活跃用户等均出现了明显下滑。

另一家老牌棋牌游戏企业联众2018年收入为3.43亿元,同比减少9%,其中游戏收入为2.67亿元,同比下滑14%。联众在年报中表示,2018年是公司最具挑战性的时期,公司业务的重要组成部分,国内棋牌游戏业务遭遇超乎预期的重大行业监管阻力。

由于运营模式差异,地方棋牌游戏目前受到的冲击和影响要明显小于全国性棋牌游戏企业,但长期来看,地方棋牌游戏企业如果没有规模化基础和多元化能力,将很难走出规范化和增长的矛盾困境,尤其是一些中小厂商。

易观千帆研究报告认为,凭借区别于其他游戏产品的用户、内容及运营模式,即便监管环境趋严,移动棋牌游戏在用户规模上仍保持着极强的稳定性,但在当前监管及市场环境下,移动棋牌游戏已经基本达到市场天花板,可挖掘的增长空间不大。

伽马数据总经理、创始合伙人滕华表示,虽然产品结构单一、创新能力不足,但是棋牌游戏企业具备非常强的深耕运营能力,如果能把这种能力不断转换到其他优质健康的产品上,棋牌游戏企业未来也能具备自身独有的核心竞争力。

有那么快。据记者了解,各大游戏公司的开发和销售支出一般都占较高比例,然而地方棋牌游戏公司主要是针对各地已有规则的游戏来开发若干游戏版本,并通过熟人圈子进行传播推广,这使得这些游戏在开发和推广上的成本都十分低廉。

比如家乡互动就表示,公司主要依赖自有用户流量,通过自有网站或官方社交媒体账号分销公司的手机游戏产品。2018年,家乡互动83.6%的收入来自自有渠道,仅有16.4%的收入来自华为、OPPO等第三方分销渠道。

2016年-2018年,家乡互动营业收入分别为5195万元、2.6亿元、4.4亿元,其销售及营销支出分别为879万元、3889万元、4665万元,销售及营销开支占营业收入的比重分别为17%、15%、11%,在流量成本越来越高的当下,家乡互动的销售费用占比却越来越低。

2016年-2018年,中至科技营业收入分别为3363万元、9429万元、1.24亿元;销售及营销开支分别为1599万元、2160万元、2822万元,营销开支所占的比重分别为48%、23%、22.75%,也呈下降趋势。

游戏遍地开花

咨询机构弗若斯特沙利文的研究报告显示,中国在线棋牌游戏行业市场规模从2014年的28亿元增长至2018年的105亿元,年复合增长率为39%,预计2023年在线棋牌游戏行业市场规模将达到376亿元。

由于全国性在线棋牌游戏多为免费游戏,2018年,地方性棋牌游戏占棋牌游戏市场规模的82%,约86亿元。弗若斯特沙利文预计,到2023年,地方性棋牌游戏市场规模将达310亿元。

快速增长的市场吸引了众多企业布局。目前,在全国各地已经形成了一批具有一定规模的地方棋牌游戏公司,其开发的游戏大多以方言俚语、地方游戏玩法和规则为特色,吸引的人群也主要集中在某一地方。

比如中至科技就专注于江西本土化麻将及扑克游戏。其手机游戏来源于现实生活中历史悠久的经典游戏,经过修改后迎合主要来自江西玩家的偏好。如在一款名为“中至江西”的麻将游戏应用中,玩家登录后便可选择江西省11个地级市、101个县市的麻将玩法。

家乡互动也在招股书中表示,公司大多数游戏包括最受欢迎的麻将类游戏以及斗地主类游戏,都是对现实生活中有悠久历史的经典游戏的再创造。目前家乡互动提供的本地化麻将游戏版本至少覆盖了24个省及直辖市的部分县城。

除此之外,在全国各地还有不少颇具规模的地方棋牌游戏开发商。比如常年排名国内棋牌游戏前列的闲徕互娱,其产品覆盖四川、湖南、广东等20个省份,其为上市公司昆仑万维子公司。另外,昆仑万维还间接持有北京棋开德胜科技有限公司部分股权,该公司开发的一款名为“大唐麻将”的游戏产品,在山西、陕西一带流行。

又如记者在湖北东南部的家乡,就流行一款名为“我爱花牌”的棋牌类游戏,该游戏由湖北当地游戏企业开发,游戏中一些配音常用当地方言,游戏受众也多在当地。随着这些企业的规模逐渐壮大,未来或有更多的地方棋牌游戏公司赴港上市。

涉赌阴影难消

近年来,部分地方棋牌游戏企业的收入越来越依赖房卡。以家乡互动为例,该公司每张私人游戏房卡的价格在1.34元-2元不等。2018年,家乡互动来自私人游戏房卡的收入达2.13亿元,占总收入的48%。

私人游戏房卡虽然成为地方棋牌游戏公司重要的收入来源,但也成为赌博等违法行为滋生的温床。

有专门的微信群,大家都是通过微信群拉人玩游戏,通过微信转账支付。”有地方棋牌游戏玩家告诉记者,这种游戏的玩家基本都是熟人,通常会由一位房主组建微信群,购买游戏房卡开设房间,并邀请其他玩家参与游戏,而每局游戏通过微信转账进行结算。

这种方式绕过了游戏运营方的监管,玩家看似在正常玩游戏,每一局以“游戏豆”等游戏内结算方式进行,但实际上却变成了金钱游戏。由于玩法轻松随意,一些沉迷玩家可能输掉数万元甚至数十万元。

今年5月,江西省横峰县人民法院的一份刑事判决书显示,2017年上半年,一位名为林超的用户组建了多个微信群,召集70多人在微信群中利用“中

至麻将”APP打上饶麻将进行赌博,并从中抽头渔利,构成开设赌场罪。

据了解,林超在该APP中直接购买“房卡”并开设“房间”提供给他人赌博,每局输赢后玩家以微信红包的形式结算。作为群主的林超负责拉人、建群,并以“房费”的名义从每局赌博中抽取利润。

实际上,在严格监管下,各地方棋牌游戏公司的确在采取各种方式,防止游戏被利用来赌博,记者随机抽查多款地方棋牌游戏应用发现,游戏界面均有对赌博等违法行为做出警示。

不过,对于用户“自发”利用技术手段,绕过平台监管实施赌博的行为,大部分厂商并没有办法去干预,这也是棋牌类游戏遭受市场质疑的重要原因。

家乡互动客服人员就告诉记者,公司一直提倡绿色游戏,严格禁止玩家参与赌博,但对于玩家利用微信转账等方式绕过平台监管的行为,平台方只能在收到举报后,根据微信红包截图、游戏战绩截图、聊天记录等将相关账号封闭。

由于房卡模式弊端明显,2018年9月,腾讯旗下主要棋牌类游戏全线下架房卡模式。目前腾讯仍在运营的《麻将来了》等棋牌游戏已无房卡模式,但在家乡互动、中至科技旗下游戏中,房卡模式依然占据重要地位。

游戏作为一个沉浸感极强的虚拟世界,玩家身处其中,心智势必会受到游戏内容的影响,这其中包括游戏传递出来的价值观,游戏自带的诸多视听、情感元素。”伽马数据总经理、创始合伙人滕华对记者表示,游戏企业在考虑经济效益和吸引用户之前应确保游戏内容健康积极向上,以娱乐性、教育性、普世价值观为核心主导方向,去打造一款有益于玩家身心健康的游戏。

滕华认为,棋牌游戏作为游戏行业爆发性较强的细分市场,粘性强、利润高,产品准入门槛较低,创新空间也有限,这让不少企业走上了政策红线边缘,甚至违法,棋牌游戏涉赌问题,是监管部门与棋牌游戏企业都要解决的一道难题。

