

專家拆解手遊大錢景

理財 Campus

手機遊戲股熱爆，但打機高手或許不知道遊戲開發商財源滾滾，相關股票有幾「搶」；相反神級炒家卻難明遊戲世界的戰況，手遊的吸金力有多強。若把Game界玩家與投資達人意見結合，會引發嶄新的炒股思路？

環球手遊股爆升，但不是人人都看得如此樂觀，翹翹兀鷹基金經理祝振駒斷言不特別看好手遊板塊，他認為即使在網遊的世界，一隻遊戲要成為「Big Hit」的機會率只有數個百分點，且即使遊戲具知名度，亦不代表開發商可取得龐大的收益，特別是休閒類的遊戲往往「叫好不叫座」，雖然多人參與但未必可以支撐股份的高市盈率。

財金界建議審慎揀股

他指出：「這類遊戲多數屬『單機』遊戲，缺乏玩家之間互動競爭，不少公司吹噓遊戲玩家人數多，負責包銷的投行又指前景多好，其實未必持久。」

手遊市場多投機者

他表示，手遊公司大致可分為開發商及具平台的發行商，發行平台是手遊股最具價值的資產，而目前新上市手遊股，主打以遊戲開發，即使擁有自家發布平台，但不代表可以向從事多年在遊戲平台如奇虎



翹翹兀鷹基金經理 祝振駒



■手機遊戲大行其道，投資者可結合財金界及遊戲界的分析，押注最有「錢」途的企業。

360 (美股QIHU)、被百度 (美股BIDU) 收購的91無線等巨頭中吸引玩家。

嚴選低估值免摸頂

由於市場普遍看好手遊概念，對香港上市以至美國上市的手遊股給予較高估值，網易 (美股NTES)、巨人網絡 (美股GA) 等都獲逾13倍PE，年內爆升1.9倍的奇虎360，其PE更高達174倍，故祝振駒認為高追手遊股風險甚高，揀股應從低估值方面着手。

他指，盛大 (美股GAME) 由九九年已已在內地經營網遊平台，○五年亦進軍手遊平台，而且在行內有多年經驗，他指，新上市手遊股正就沒有往績可尋，每年增長可能有很大落差，只能「靠估」。

盛大目前市盈率只是6.48倍，年內升幅約四成，估值較為落後，是他目前唯一看好的手遊股。

Game界教曉手遊強項

要投資具潛力的手遊股，自然要留意旗下手機遊戲是否玩味十足之餘，又兼具吸金力。Game評達人為近期至熱門的手遊逐一作出評價。

易沉迷：《武俠Q傳》Sell招式

香港Esports網絡營銷主管藍賢康 (Terence) 是資深的網遊及手遊玩家，曾花費上萬元在手遊上。該公司專門聘請打機高手以求在電子競技比賽瓜分達百萬元獎金。

他指，含有競技較量元素的遊戲，吸金力會較休閒類遊戲高，如中國手遊 (美股CMGE) 旗下《武俠Q傳》，目前是Android平台十大最賣座的應用程式之一。中國手遊屬第一視頻 (00082) 旗下，後者近期向社保基金配售中國手遊逾百萬份美股預託證券 (ADR)，股價一度單日大漲19%。

他認為，《武俠Q傳》以武俠及功夫作為賣點，比較容易吸引港人及中國玩家的目光，以有如集體回憶般的「化骨綿掌」、「吸星大法」功夫招式作招徠，吸引不少玩家下載遊戲。

而且玩家為求比併，利用遊戲內的商店用真錢購買道具，以增強實力，是遊戲最賺錢的地方。他認為遊戲耐玩度雖然不太高，但很易

令人沉迷，為提高排名，玩家不自覺地大花金錢在遊戲上。

夠耐玩：COC每日袋千八萬

Terence認為坊間以守城為主題的遊戲耐玩度十足，以軟銀 (美股SOFT) 旗下的芬蘭知名遊戲開發商 Supercell 的《Crash of Clans》(COC) 為例，COC以建立自己王國及軍隊，進攻或守護自己的城市。

遊戲中玩家需自行生產資源，並可以金錢來換取較短的建築時間和更多的資源，花錢愈多，建立城市規模愈快，且玩家之間可結盟以進攻其他玩家。目前COC為Supercell每日帶來的收入逾240萬美元 (約1,872萬港元)，公司在短短三年間，市值升至30億美元。

勁吸金：P&D賣道具賺到笑

數到手遊，他指不得不提軟銀持股的日本遊戲商GungHo (日股3765) 開發的《Puzzle & Dragon》(P&D)。他指，P&D是現時最流行的「轉珠」遊戲始祖，GungHo是老牌遊戲廠，其會長孫泰藏是軟銀舵手孫正義的胞弟，公司成立15年推出過多款家用遊戲及網遊，但在遊戲界反應不算熱烈，終憑藉P&D起死回生，目前下載量逾2,500萬次。

Terence指，透過賣道具的手遊容易令願花錢的上層玩家「趕走」下層玩家而最終被遺忘，但P&D下

層玩家可以透過技術「搭救」，令上下層的玩家可以共處，而遊戲內的「寵物卡」令玩家不斷花錢收集。他稱：「我玩吃P&D約一年，用喉抽寵物卡的錢過萬。」

潛力高：「三國志Puzzle」熱爆

對於下一隻能夠跑出的遊戲，Terence指《三國志Puzzle大戰》很有潛力成為另一隻P&D。由日本公司CYGames開發的《三國志》玩法近似P&D，兩個月前在日本推出隨即人氣爆升，目前仍然是日本本地Android及iOS平台榜首。以目前僅兩個多月逾200萬下載量，他認為比起P&D推出初期的反應更好。CYGames未有上市，本由CyberAgent (日股4751) 全資持有，但去年以74億日圓向日本互聯網公司DeNA (日股2423) 出售約20%股權。

對於香港上市手遊公司的產品，Terence以博雅互動 (00434) 的《博雅鬥地主》為例，他認為鬥地主這類卡牌博遊遊戲放在手機平台，容易令人沉迷，且針對的玩家市場更闊，但由於卡牌遊戲不用花費心機經營，下載的人主要為在乘車時消磨時間，相對愛打機的年輕人，不會花費很多金錢在遊戲上，吸金力不高。創業者手遊IGG (08002) 的《Castle Clash》，玩法近似COC但知名度不足，惟畫風及遊戲設計都不俗。



Esports網絡營銷主管 藍賢康

環球手遊股檢閱

股份	市值	年內變幅 (%)	市盈率 (倍)
中國手遊 (美股: CMGE)	4.03億美元	+ 320.0	35.66 (預測)
GungHo (日股: 3765)	69.50億美元	+ 609.0	14.7
IGG (08002)	39.42億港元	+ 7.5*	不適用
盛大 (美股: GAME)	1.15億美元	+ 40.5	6.5
博雅 (00434)	46.40億港元	+ 17.6*	不適用

*為累積升幅按招股價計算