

## 內容為王強勢回歸



■《王者榮耀》早前雖遭致官媒批判，但玩家依然洶湧。騰訊今次邀得明星戰隊在 Chinajoy 現場舉辦表演賽，被玩家層層包圍，眾多玩家席地而坐觀戰。

香港文匯報訊（記者 章蘿蘭 上海報道）早前的《王者榮耀》遊戲事件令遊戲產業成為大眾的關注點。實際上，內地遊戲產業極為火爆，一年一度的 Chinajoy（中國國際數碼互動娛樂展覽會）人山人海，但投資風口卻變幻莫測。去年深受熱捧的 VR 今年回歸理性，硬件展商銳減，遊戲「內容為王」的時代則再度強勢回歸，越來越多的中國遊戲開始登上全球舞台。

■文／圖：香港文匯報記者 章蘿蘭 上海報道

## 內地遊戲

# 攻佔國際機壇

今年的 Chinajoy 於 7 月 30 日結束，主辦方統計，今次展覽參觀人數累計 34.27 萬人次，較去年增長 1.72 萬，再創 15 年歷史新高。其中 7 月 29 日參觀人數達 12.1 萬人次，為歷屆單日人次之最。

早前的爆款話題 VR 熱度有所下降。據粗略統計，今年參展的純 VR/AR 廠商僅約 20 家，同比大減近七成，市場風向可見一斑。微軟 Xbox 事業部中國區總經理謝恩偉在 Chinajoy 上直言，在近兩年中的 VR 和 AR 遊戲行業，經歷了諸多風雨，目前 VR 的主要瓶頸是設備太貴，且技術亦未取得突破。

### VR 廠商「存活率」不多於兩成

高科技產業「錢途」不可限量，風險同樣驚人。有業內人士透露，去年投身 VR 的廠商，今年依然存活的僅 10-20%。另有來自市場研究公司的數據亦顯示，今年一季，全球 VR/AR 的風險投資額較去年同期大跌八成。

逐利資本迅速抽身令 VR 產業逐漸回歸理性，加上《王者榮耀》高燒不退，今年的 Chinajoy 尤為強調「內容為王」。連 VR 巨頭索尼亦將關注點轉至內容供應。去年索尼就推出了中國之星計劃，支持中國遊戲開發者在 PlayStation 平台上開發遊戲。今年展會期間，索尼中國事業部總裁添田武人宣佈，有 20 款 PS VR 遊戲將於今年下半年至明年上半年陸續推出。除遊戲外，PS VR 平台上的視頻內容也將更豐富，據稱，索尼已與愛奇藝、優酷、網龍達成合作意向。謝恩偉亦指，雖然微軟依然和很多 VR 研發工作室合作，但最核心的還是遊戲內容。

「去年的 GDC(遊戲開發者大會)上，我的心情十分複雜。一方面很开心，因為國人的作品第一次走上了 GDC 舞台，但同時去

■玩家在 Chinajoy 上的完美世界展區試玩《CSGO》。



年亦設有一場專門的峰會，討論海外的 IP 擁有者如何對應中國的山寨文化，那時我覺得非常痛心。」謝恩偉說。

他續指，近兩年中，內地遊戲開發商有了很大的進步，越來越多的中國遊戲開始登上全球舞台，今年的 GDC 又迎來兩款中國遊戲作品。而在 E3（電子娛樂展覽會）上，續有《非常英雄》(Unruly Hero) 等三款國人遊戲亮相。

### 上半年自家貨多銷 58%

Chinajoy 上最新發佈的《中國遊戲產業報告》顯示，今年上半年中國自主研發網絡遊戲海外市場實際銷售收入達到 39.9 億美元，同比漲 57.7%。

據指，早前中國內地自主研發網絡遊戲出口的目標市場，為文化相近的東南亞、港澳台等地區，以動作角色扮演遊戲為主。近年這一現象發生了改變，除傳統的動作角色扮演類遊戲外，策略類、卡牌類、音樂舞蹈類等網絡遊戲均有代表作在海外市場熱銷，如策略類遊戲《阿瓦隆之王》，卡牌類遊戲《少年三國誌》，音樂類遊戲《鋼琴塊 2》等。

### 成功打入歐美中東市場

此外，作為中國遊戲企業擅長的一種類型遊戲，動作角色扮演類遊戲則不再單純依賴華人文化圈，如游戲網絡的《狂暴之翼》(Legacy of Discord)，在歐美和中東等市場亦表現出色，龍騰公司的《蘇丹的復仇》衝入中東市場，月市場實際銷售收入也達數千萬元人民幣。

## 受惠出售業務 利福多賺 1.9 倍

香港文匯報訊（記者 張美婷）利福國際（1212）昨公佈截至今年 6 月底的中期業績，股東應佔溢利按年上升 1.92 倍至 17.1 億元，每股基本盈利 80.7 仙，中期息 28.9 仙，與去年相若。主席劉鑾鴻昨於業績會上透露，銅鑼灣崇光 7 月同店轉正增長，看好下半年本港零售市道但未出現 V 形反彈。

業績報告披露，溢利大幅增加主要原因，是由於期內錄得投資收入淨額 3.28 億元，投資物業重估收益 3.52 億元，融資成本減少 4,420 萬元，而集團利潤（包括持續及非持續經營業務）因出售利福地產 59.56% 股權錄得一次性收益再增加 4.21 億元所致。而銅鑼灣崇光今年首 6 個月銷售收入按年跌 1.5% 至 39.72 億元。

### 零售市場未見 V 彈

劉鑾鴻認為，目前看不到本港零售市場會出現 V 形反彈，如環球未有股災或政治上的大問題，估計本港下半年零售市場「應該不會差到去邊」。由於公司旗下主要生意並非以租戶每月繳交的租金為基礎，相信可於雙贏的情況下獲得合理的回報，故睇好下半年生意增長。

對於公司於啟德的地皮項目發展，劉鑾鴻表示，項目發展定位與公司旗下銅鑼灣崇光相若，將保持日式百貨

公司的設計，其發展藍圖可參考九龍區當地消費習慣。利福國際財務總監潘福全補充，項目總投資額未計融資成本約為 130 億元，而早前項目約有 90 億元的銀團貸款足夠項目未來發展，暫未需要再為項目進行融資，預計今年第 4 季開始動工，於 2022 年啟用。

利福中國（2136）昨亦公佈截至今年 6 月底的中期業績，股東應佔溢利按年上升 29.2% 至 1.72 億元人民幣，扣除分拆上市費用，盈利上升 12%；不派息。被問及集團會否出售利福中國，劉鑾鴻表示，利福國際和利福中國是獨立公司，不存在利福國際出售利福中國等舉動。



利福主席劉鑾鴻（右二）表示，看好下半年本港零售市道。香港文匯報記者張美婷攝

## VR 遊戲極速降溫



■VR 是去年 Chinajoy 上最大的明星，但 VR 技術在這一年來未有重大突破，市場熱情趨趨平淡，圖為索尼的 PS VR 展台。



■內地遊戲市場極為火爆，圖為遊戲玩家在 Chinajoy 現場踴躍體驗單機遊戲《非常英雄》(Unruly Hero)。

## 「遊戲時代沒有理由下跌」

### 商機龐大

香港文匯報訊（記者 章蘿蘭 上海報道）今年上半年，內地遊戲用戶已突破 5 億，遊戲市場實際銷售收入 997.8 億元人民幣。

大型遊戲公司遊戲完美世界 CEO 蕭泓博士接受香港文匯報採訪時表示，整個遊戲市場還在持續增長，「遊戲時代沒有理由下跌」。

「除了某些突發事件，從規律性角度而言，內地遊戲產業並沒有特別劇烈的變化，市場數據完全在預期當中，」蕭泓說，遊戲時代沒理由下跌，下跌是因為產品不濟，並非行業下滑，實際上大家都在增長，相對影視行業，遊戲更加流程化，確定性很高。

完美世界的《非常英雄》(Un-

ruly Hero) 今年成功登上 E3（電子娛樂展覽會）國際舞台，蕭泓認為成功秘訣在於「中國符號、西式解讀」。他說，《非常英雄》是完美世界法國團隊的最新嘗試，一群法國人用了《西遊記》的 IP 來詮釋經典的中國故事，「我鼓勵他們（法國團隊），採納一些有趣的中國文化符號，從法國人的角度解讀它，做成他們擅長的遊戲形式。」

### 完美世界海外逾 20 分支

作為較早涉及海外業務的遊戲公司，據蕭泓透露，如今完美世界的遊戲產品已出口至 100 多個國家和地區，公司在歐洲、北美、日本、韓國、東南亞設立 20 多個分支機構，近年並在海外合作和資源整合方面加快了步伐，

如與英國阿伯泰大學合作，進行遊戲人才的正規化培養；與俄羅斯知名開發商合作，代理旗下知名電競遊戲《創世戰車》等。

對於近期內地金融監管收緊併購與融資，蕭泓認為政策對業績無損，甚至還是利好，因為公司做實業，只要將遊戲、影視等產品做好，消費者願意出錢購買，業績就會穩步上升。

### 繼續併購加強製作能力

他並指，下半年公司依然會併購，但併購並非僅僅出於利潤考量，而是看重對方的遊戲製作能力、團隊及他們的產品，「從資本運作角度看，我們從來不為達成資本市場預期而收買利潤，這是不可持續的，只有不斷推出優秀產品，才有機會持續增長。」

## 省市伺機打造電競小鎮

### 商機龐大

香港文匯報訊（記者 章蘿蘭 上海報道）各種特色小鎮最近在內地興起，隨着電競市場迅速擴張，電競小鎮建設潮也風起雲湧。浙江紹興市上虞區 e 游小鎮黨工委书记、管委會主任徐燕就在 Chinajoy 上透露，上虞區 2,300 平方米的電競小鎮今年 11 月將投入使用。

### 大專生工作獲補貼

據徐燕介紹，e 游小鎮位於上虞一江兩岸未來城市規劃的核心地段，總規劃 2.8 平方公里，核心區域面積 1 平方公里，旨在培育遊戲、影視、動漫等泛娛樂企業，冀 3-5 年後建造成引領全國的網絡遊戲之都，電競小鎮就在

e 游小鎮內。

企業入駐 e 游小鎮，將盡享人才補助、稅收返還等等優惠。「在我們這兒工作的大專生，一年會給你補貼 15,000 元人民幣，下同，且並不是按年支付，而是每個季度都兌現，稅收上也可以一對一討論，」徐燕說，另有 20,000 平方米的臨江公寓專為高端人才配備，5 年內免費住宿。

浙江杭州下城石橋街道就在建設另一個電競數娛小鎮，計劃 5 年內打造 100 萬平方米的電子競技產業發展平台，聚集 1,000 家以上的電競核心產業鏈企業及機構，吸引 10,000 名以上電競創新人才，組織舉辦 1,000 場次各類電競賽事，接待遊客 200 萬人次，實現電競產業發展綜合收入超 200 億元。有指今後騰訊電競

賽事體系、俱樂部基地的主戰場，或將落戶小鎮。

### 傳騰訊與安徽合作

不過另有消息稱，騰訊將與安徽蕪湖市政府共同打造電競小鎮，共同探索建設集電競主題公園、電競大學、文化創意園、動漫產業園、創街區、騰訊科技創業社區、騰訊雲大數據中心等新業態於一體的電競小鎮，計劃舉辦「QQJOY（企鵝動漫遊戲嘉年華）」和「QGC（QQ 手游全民競技大賽）」等電競品牌賽事活動。

《中國遊戲產業報告》指，上半年內地電競遊戲市場實際銷售 359.9 億元，同比漲 43.2%，佔中國市場實際銷售收入的 36.1%，同比增 4.2 個百分點。

## 內地買意法奢侈品貴 50%

香港文匯報訊 新興市場的消費者持續推動奢侈品市場快速發展。德勤昨日一份報告指出，中國內地市場上的奢侈品折算成美元後的價格，會比意大利和法國市場上同類產品的價格平均高出 50% 以上。

根據德勤全球發佈的第四期《全球奢侈品力量》年度報告，相比歐盟、美國和日本等成熟奢侈品市場支出只有 53% 增長，中國、俄羅斯和阿聯酋等新興奢侈品市場有 70% 消費者表示他們於過去 5 年增加了相關支出。

### 奢侈品買家 半數為遊客

該報告根據 2015 財年（截至 2016 年 6 月 30 日的財政年度）奢侈品綜合銷售額的公開資料，研究並列出全球 100 間最大奢侈品公司。

德勤全球歐洲、中東和非洲地區時裝與奢侈品行業領導合夥人 Patrizia Arienti 表示，旅行和旅遊業依然為奢侈品行業帶來巨大增長的機遇，近半數購買奢侈品的均為旅遊消費者，當中有 31% 於外國市場消費；16% 於機場消費。在新興市場消費者中，這比例上升達 60%，這些消費者通常無法在國內接觸到只在成熟市場出售的產品和品牌。

公開資料顯示，全球 100 間最大奢侈品公司在 2015 財年產生了 2,120 億美元銷售額，同比下降 4.5%。百強奢侈品公司的每年平均銷售額為 21 億美元。

報告又顯示，不同地區的奢侈品價格仍然存在巨大差異。Benchmark 所提供數據顯示，雖然奢侈品市場越來越國際化，但中國市場上的奢侈品折算成美元後的

價格比意大利和法國市場上同類產品的價格平均高出 50% 以上。這為亞洲遊客創造了明顯的套利機會，同時歐洲各國也保持了購物天堂的地位。

### 手錶和珠寶平均溢價 55%

雖然亞洲市場上的所有品牌均會收取溢價，中國與法國市場上不同品牌的產品差價也從 20% 至 70% 以上不等。手錶和珠寶的溢價最高（平均 55%），皮具的溢價最低（平均 40%）。

報告認為，這表明奢侈品公司仍有機會針對各本土市場優化產品類別和價格，以滿足消費者需求，並確保其在全球市場的均衡發展。顧客數據與分析對於各品牌具有重要意義，可助其針對各市場提供最優產品類別和價格，並創造最高銷售額。