

# 5G 商用推動發展 科企電訊商紛布局



## 宅經濟加持

內地最大遊戲展會ChinaJoy今年仍然如期舉行，現場之瘋狂絲毫不亞於疫情前。展館內人潮洶湧，玩家熱情高漲，迫使主辦方不得不緊急升級防務。由中國音數協遊戲工委、中國遊戲產業研究院等共同發布的《中國遊戲產業報告》顯示，上半年受新冠肺炎疫情影響，用戶娛樂需求被放大，內地網絡遊戲用戶規模已近6.6億人。期內全國遊戲市場實際銷售收入1,394.93億元(人民幣，下同)，同比增長22.34%。其中，雲遊戲發展尤其迅猛，半年內內地市場實際銷售收入達4.03億元，同比增79.35%。

### 騰訊研「原生雲遊戲」搶奪

5G技術恰似雲遊戲茁壯成長的肥沃土壤，根據中國電信、中國移動、中國聯通最新披露的半年報，旗下5G建設正在快馬加鞭。三大運營商上半年合計投入資本支出1,699億元，其中用於5G網絡建設的開支合計近880億元。運營商紛紛上調年度5G基站建設目標：中移動將本年度5G新建基站目標由25萬個調升至30萬個；中聯通亦透露正加快與中電信共建共享，目前中聯通已建成開通5G基站26萬個，今年底將達到37萬個。5G套餐用戶數方面，截至7月底，中電信和中移動的5G套餐用戶累計已超過1.3億個。伴隨5G商用於2019年開始落地，遊戲產業首當其衝成為5G應用的王牌。去年的ChinaJoy上，雲遊戲仍停留在概念階段，論壇上專家們尚需費盡口舌向聽眾解釋何為雲遊戲，但一年後數款雲遊戲已在今年的展會上完成首秀。騰訊第一次在ChinaJoy上推出多款雲遊戲試玩，騰訊公司副總裁王波還透露，公司調集了一個專門小組，嘗試研發一款無法本地運行，卻能跑在雲端的「原生雲遊戲」，探索全新的玩法原型。在其看來，5G、雲計算、人工智能等新技術正在快速普及，業界應該把握機遇，做好遊戲產業的「新基建」，推動玩法、研發、發行等整個產業體系，實現大跨度的進化。

### 「5G引領遊戲業下個十年」

完美世界今年7月率先推出首款旗艦級雲遊戲《新神龍大陸》，完整地實現了免下載、高品質渲染、跨終端、引擎自適應這些雲遊戲特性，打破了內地雲遊戲發行的零經驗、零案例。完美世界CEO蕭泓稱，「5G將引領遊戲行業下一個十年」。中信證券預測，2020年全球雲遊戲市場規模將超過千億元，且未來三年同比增速超過45%。單就內地市場而言，伽馬數據在《2020年雲遊戲產業調查報告》中指，今年內地雲遊戲市場預計超過10億元，未來兩年料每年增長率超過100%。在此背景下，風風火火的雲遊戲「淘金熱」，自然吸引了眾多業界大佬入局。除了騰訊和完美世界外，今年以來，網易、世紀華通、三七互娛等，都在不遺餘力地布局雲遊戲產業。日前阿里巴巴高調宣佈大舉進軍雲遊戲，成立獨立事業部，從大文娛、阿里雲、達摩院抽調精兵強將充實隊伍。

參觀者在ChinaJoy展覽會現場進行體驗。中新社



## 復甦之路 新經濟篇

國內外科技巨頭、雲服務供應商、遊戲公司、通信運營商等紛紛大手筆布局雲遊戲，諸多雲遊戲平台紛紛落地，帶動遊戲業生態融合進程駛入快車道。

圖/文：香港文匯報記者 章蘿蘭 上海報道



中國移動旗下咪咕在ChinaJoy上主打5G雲遊戲產品，吸引眾多觀眾試玩。

# 雲遊戲 成疫市新寵

## 今年首6月內地遊戲產業主要數據

- ◆ 網絡遊戲用戶規模近6.6億人
- ◆ 全國遊戲市場實際銷售收入1,394.93億元(人民幣，下同)，同比增長22.34%；移動遊戲實際銷售收入佔遊戲市場總收入的75.04%
- ◆ 自主研發遊戲國內市場實際銷售收入1,201.4億元，同比增長30.38%；自主研發遊戲在海外市場的實際銷售收入達75.89億美元(約合533.62億元)，同比增長36.32%
- ◆ 雲遊戲市場實際銷售收入4.03億元，同比增長79.35%
- ◆ 電子競技遊戲市場實際銷售收入719.36億元，同比增長54.69%

資金來源：《中國遊戲產業報告》

整理：章蘿蘭

## 今年部分A股雲遊戲概念股表現

股份	漲幅(%)	股份	漲幅(%)
愷英網絡(002517)	125	彩訊股份(300634)	50
凱撒文化(002425)	114	信維通信(300136)	38
三七互娛(002555)	73	絲路視覺(300556)	32
寶通科技(300031)	66	金科文化(300459)	31
天舟文化(300148)	64	盛天網絡(300494)	28
騰博士(600804)	61	完美世界(002624)	26

註：數據截至9月2日

整理：章蘿蘭

## 助推5G應用 三大電訊商搶攻

所謂雲遊戲，即以雲計算技術為基礎，用戶通過使用雲端服務器，而非本地設備來運行遊戲。因此雲遊戲對於玩家運行設備沒有高要求，只要有流暢的網絡連接，就可以暢玩各種大型遊戲。目前對雲遊戲興趣濃厚的主要有三類公司，一為傳統遊戲廠商，二為包括亞馬遜、阿里雲等在內的雲計算巨頭，第三種是電信運營商，他們均以各自優勢，馳騁於雲遊戲產業鏈。

### 熱推遊戲資費套餐

招商證券認為，雲遊戲作為5G應用的重要角色，正在進入發展快車道。參照海外經驗，運營商發展5G用戶時，除了依靠更優惠的流量包，還有一個重要推廣方式，就是通過一系列5G應用吸引用戶，包括雲遊戲、4K高清視頻、VR/AR等。從內地發展情況來看，雲遊戲有望成為5G應用的第一個爆款。目前，中移動、中聯通和中電信三大運營商就分別設置了咪咕快游、聯通小沃暢遊和天翼雲遊戲三大平台。運營商紛紛聯手遊戲廠商進駐平台，熱推雲遊戲相關資費套餐。

中電信旗下上市公司號百控股，2017年通過收購天翼訊、炫彩互動、天翼閱讀和天翼愛動漫，全面進軍互聯網文娛平台業務，打造精品5G應用。天翼雲遊戲成為中國電信面向5G下游應用的核心發力

點，自去年10月商用以來，迄今累計已上線數百款精品遊戲。

### 搭建5G雲遊戲版圖

中移動旗下同樣圍繞泛娛樂產業建立起來的重要子公司咪咕互娛，近期也已與金山雲簽訂合作協議，雙方將圍繞5G雲遊戲產品和渠道等領域開展深度合作，咪咕互娛專注平台和產品研發及運營，金山雲提供雲遊戲適配、雲遊戲PaaS平台、雲數據中心、GPU服務器等相關資源服務。之後，擁有大量精品遊戲版權的上海東方明珠文化發展公司，也成為了咪咕快游雲遊戲戰略合作夥伴。

中聯通作為內地5G運營商之一，早在去年就開始通過小沃暢遊搭建雲遊戲版圖。得益於聯通5G網絡，小沃暢遊平台支持遊戲全天候雲端運行，令家庭電視或5G手機成為3A遊戲的顯示終端。此外，平台還支持電視和手機雙屏互動，共享遊戲賬號和進度，實現遊戲樂趣的無縫連接。



5G、雲計算等互聯網新技術深入應用，將加快雲遊戲及AR、VR的升級換代。

## 字節跳動挑戰遊戲產業

遊戲產業賽道上，除了傳統「選手」外，其他行業的實力派也在試水。抖音母公司字節跳動近日宣布，將在上海開展新一輪投資計劃，未來3年字節跳動在上海的員工數量將增至2萬人，涉及電商、遊戲、音樂等多個重點板塊。《抖音數據報告》顯示，截至2020年1月，抖音日活躍用戶數突破4億，雖仍保持增長，但增幅明顯放緩。流量與廣告營收直接相關，目前過於依賴廣告收入的字節跳動，迫切需要尋找第二個增長點；而騰訊遊戲多年保持30%以上的高增速，讓字節跳動看到遊戲賽道的前景。

今年2月，字節跳動正式成立單獨遊戲部門。6月，A股上市公司凱撒文化與字節跳動旗下負責遊戲業務的北京朝夕光年信息技術公司簽署協議，雙方將在遊戲發行、運營、IP、市場、資本等方面全面合作。據《上海證券報》報道，字節跳動與A股遊戲公司早有互動，但此前主要

合作形式是廣告投放和遊戲代理。而此次宣布達成合作的凱撒文化，則於今年4月在互動易平台上確認將《火影忍者：巔峰對決》獨家授權字節跳動代理。

有遊戲合作的公司透露，接入抖音等平台的流量之後，遊戲玩家活躍數呈爆發式增長。今年以來，字節跳動以破億的開發者分成和平台應用下載總量，坐穩超休閒遊戲板塊第一把交椅。

### 積極尋找遊戲合作夥伴

逐漸向下延伸至中重度遊戲領域，是眼下字節跳動正在做的事情，並為此定出了兩套方法：一是打造數據驅動的自研遊戲開發模式，2019年公司收購了AI遊戲研發商北京深極智能科技有限公司，後者是一家運用人工智能製作遊戲的研發商；二是尋找優秀的自



字節跳動今年正式成立單獨遊戲部門。資料圖片

研重度遊戲合作夥伴，與凱撒文化的合作便是開始。

民生證券分析師劉欣等認為，字節跳動入局遊戲，有望重塑遊戲產業價值鏈分配，對於遊戲產業上游CP廠商(製作廠商)構成利好。據業內預測，下半年新遊戲將成為推動頭部遊戲市場競爭格局變化的主要因素，業績確定性較強，且近期已有新遊戲上線，取得一定先發優勢的遊戲公司、或後續產品儲備特別豐富的遊戲公司，均有望獲得市場持續關注。

## 阿里雲端降門檻助廠商參與

與其他巨頭相比，阿里入局雲遊戲並不算早，卻「在下一盤很大的棋」。近來，阿里巴巴雲遊戲團隊公布了一整套雲遊戲解決方案，旨在降低雲遊戲門檻。據稱，阿里入局雲遊戲的目標，是為了「讓天下沒有難做的雲遊戲生意」。

內地業界有這樣的比喻，多數雲遊戲廠商賣的是「魚」，但阿里賣的是「船和漁網」。事實上，阿里並非要打造直接面對玩家的遊戲平台，而是要搭建雲遊戲PaaS平台，將自身構建的雲遊戲能力輸出給行業夥伴，幫助廠商以較低的技術和資金成本，快速試水雲遊戲業務模式。廠商通過該方案將遊戲「雲化」時，只要接入專門的SDK(軟件開發工具)，技術難度大大降低，無須為此專門採購服務器等基礎硬件，選擇性租用阿里雲的服務和硬件即可，令成本更可控。其核心競爭力在於強大的雲服務能力，畢竟阿里已歷經多年「雙十一」的高壓測試。據悉，阿里還在試圖通過提升雲計算算力匹配和提高調度效率等方式，將雲服務器成本降低到目前的50%，為開發者和行業減負。市場普遍認為，阿里很可能在5G東風中通過B端賦能行業夥伴，實現對其他遊戲大廠的彎道超車。

有互聯網分析師認為，相對於其他在雲端發力的競爭者，阿里有明顯優勢，表現在雲服務器高覆蓋

和高穩定性。阿里雲計算全球CDN節點數已超過2,800個，商用部署量也居於亞洲第一，目前已有100多萬台服務器。

### 騰訊加快試點5G雲遊戲

騰訊也同樣在積極探索5G在B端的應用。騰訊雲網絡總經理王亞晨日前透露，騰訊雲目前正在試點5G雲遊戲業務，以及5G高清視頻等，預計在今年底將完成300個邊緣計算節點的建設，全面支撐騰訊智慧工業、園區、能源、教育、車聯以及雲遊戲、4K/8K直播業務和機器人等5G業務。此外，騰訊雲與創夢天地簽署合作協議，未來雙方將在雲遊戲技術、內容及場景生態層面深化合作，加速雲遊戲落地，拓寬雲遊戲產業邊界。



騰訊遊戲多年保持高增速。