

# 遊戲和電子競技



香港是聯繫東西兩地遊戲業的重要地點，讓我們協助兩地的獨立開發商進軍全球，同時把自己的作品引入中國內地及亞洲。

**Digital Bros**  
**亞太區總經理**  
**Thomas Rosenthal**

*Digital Bros 是一家在米蘭證券交易所上市的全  
數碼娛樂公司*



## 香港的優勢和機遇

香港一直是許多國際知名遊戲在亞洲區發行的理想地點。作為區內的商業中心，香港擁有精通移動設備科技和高消費的遊戲玩家群組，有利遊戲和電子競技公司銷售和推廣其產品、舉行比賽、發展合作夥伴關係、籌集資金並管理其海外擴展的財政事務。香港亦是開拓大中華和東南亞獨特而擁龐大潛力的遊戲市場理想基地。

- 香港擁有龐大及興旺的電子遊戲市場，估計於2024年其市場收入將達到11億美元。遊戲機、電腦、特別是手機遊戲都非常流行且正在不斷擴展（*普華永道全球娛樂暨媒體業展望2020-2024*）
- 香港是一個自由港，對使用外國生產的硬件和遊戲不設限制。與中國內地不同，在香港發行、銷售或分銷遊戲不需要申請許可證或政府批准
- 香港是一個融合東西方文化的數碼化城市，本地人口精通雙語。許多遊戲無需本地化即可投入市場，這使香港成為推出新遊戲的熱門市場
- 香港擁有經驗豐富的人才，協助品牌在粵港澳大灣區內開發營利模式、跨境贊助、商品合作以及建立夥伴關係，提供專業知識
- 香港越來越多提供虛擬實境/擴增實境的體驗館和工作室，為一眾尋求以創新方案來聯繫和吸引客戶的品牌提供遊戲化服務
- 香港同時亦是遊戲公司進行首次公開募股或二次上市的熱門地點。龍頭企業如騰訊、網易、雷蛇、網龍、IGG、創夢天地、中手游等均在香港證券交易所上市
- 為打造香港成為亞洲電子競技中心，香港政府注資一億港元，在數碼港建設電子競技場，並推行電子競技行業促進計劃和實習計劃，支持業界培育人才，推廣電子競技比賽和活動

- 為加強行業發展勢頭，香港年中舉行大大小小的電子競技比賽，包括由香港旅遊發展局舉辦的電子競技音樂節、以及在數碼港舉行的數碼娛樂領袖論壇和 Pocket Gamer Connects 全球移動遊戲產業大會

## 亞太區的機遇

**亞太區 — 全球最大的數碼遊戲地區，電子競技呈強勁增長**

2020年亞太地區的遊戲收入將達到784億美元，佔全球遊戲市場收入的49%。亞太地區擁有14億玩家，將佔全球所有玩家的一半以上（54%）。東亞（尤其是中國）推動了亞太地區玩家的增長（*Newzoo《2020年全球遊戲市場報告》*）。

電子競技將繼續成為亞洲遊戲增長的推動力。在過去一年，移動電競越來越受歡迎，特別是東南亞、印度和巴西等市場的增長尤為明顯（*Newzoo《2020全球電競市場報告》*）。

**中國 — 全球最大的遊戲和電子競技市場**

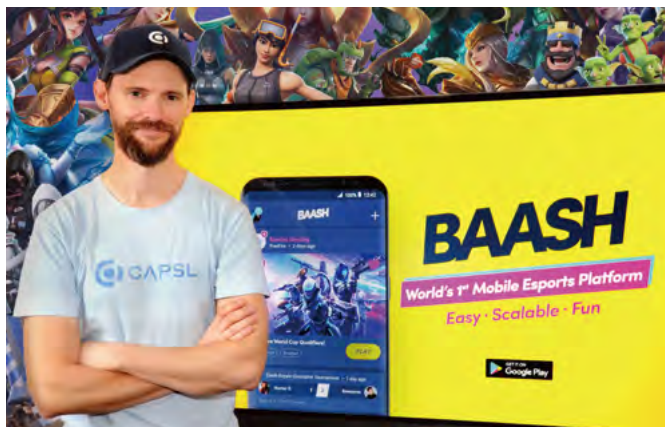
無論是按收入或玩家數量計算，中國都是全球最大的遊戲市場。2020年，所有消費者在遊戲上的支出中有49%來自中國（409億美元）和美國（369億美元）（*Newzoo《2020年全球遊戲市場報告》*）。

2020年，中國將是最大的電競市場，預計收入達到3.85億美元，緊隨其後的是北美和西歐。這部分收入將以17%的複合年增長率增長（2018-2023年），預計於2023年將為中國市場帶來5.4億美元的收入。大部分的收入將來自贊助。與此同時，中國將以其擁有1.63億電競觀眾，成為電競觀眾數量最多的市場（*Newzoo《2020全球電競市場報告》*）。



香港特別行政區政府

**InvestHK 投資推廣署**



# 亞洲電競 機遇處處

在亞洲這個全球增長最快的電競市場，本地電競科技公司 CAPSL Entertainment 推出了全新的移動電子競技平台，培育電競人才。



**香港人熱愛玩電子遊戲，特別是手遊。我們在香港可以聘請到能操多國語言、熱愛遊戲並且擁有國際經驗的員工來支援公司發展區內業務。**

**CAPSL Entertainment  
創辦人  
Paddy Markham**

電競業近十年發展迅速，不單止遊戲玩家激增，而且電競比賽亦成為遊戲玩家及觀眾喜愛的新一代娛樂方式。另一方面，對以 Z 世代為銷售對象的品牌而言，電競業亦充滿無窮的市場機會。

CAPSL Entertainment 是電競科技公司，總部位於香港。創辦人 Paddy Markham 指：「遊戲行業的全球市場規模已由五年前的 900 億美元擴大至今日的 1300 億美元，其中絕大部分是來自手機遊戲及電競。」

他補充：「香港的流動電話滲透率極高，而且遊戲玩家群體龐大。再者，今日的電競不單止是興趣，更是一門專業。」

CAPSL 最近推出了移動電子競技平台 BAASH。透過這個平台，任何人，以及任何規模的賽事籌辦單位均可以在流動裝置上，於 30 秒內快速設立及推出網上電子競技比賽，並以安全、可擴展的方式獲取收益。BAASH 運用了其獨有的專利技術，可於實時自動抽取遊戲賽果，而不需要依賴遊戲開發商及發行商。BAASH 的目標旨在為希望在電子競技領域發展職業的遊戲玩家提供合適的台階，就像世界上傳奇的運動員一樣。

## 政府支持發展電競產業

CAPSL 將總部設於香港，是為了靠近目標市場。Markham 表示：「香港是我們在亞洲的策略性據點，而亞洲正是遊戲行

業的命脈。香港是進入中國內地這個全球電競收益最高的國家的門檻，而且距離東南亞這個急速發展的市場只有數小時的航程。」Markham 十分高興看到政府投放更多資源去支持及發展本地的電競行業。這能讓電競業更受注目，有助爭取更多投資者注資。Markham 謹慎言道：「要保持本地遊戲生態系統有穩健的增長，至關重要的是確保所有推動力，包括電競活動及會議，能夠維持其一致性及持續性。」

Markham 認為，香港歷來一直是許多國際遊戲大作的跳板。他指出：「許多遊戲會在進入內地市場之前先在香港試推，因眾多香港人熱愛玩電子遊戲，特別是手遊。我們在香港可以聘請到能操多國語言、熱愛遊戲並且擁有國際經驗的員工支援公司發展區內業務。我們仍在擴展團隊。」

他又補充指，香港匯聚了許多跨國公司總部，他們能成為電競活動的理想贊助商。他解釋道：「越來越多品牌希望利用增長不斷的遊戲市場增加盈利，我們的 BAASH 正好能為品牌提供合適渠道，成為他們與 Z 世代聯繫的切入點。將公司設在香港十分有利於我們接觸這些品牌，方便我們與品牌面對面協商合作機會。」

CAPSL 最近更擴充了其辦事處，容納更多員工，包括用戶體驗及用戶介面專家、市場推廣、平面設計、業務發展、管理等方面的人才。此外，其香港辦事處亦負責管理菲律賓的工程團隊。公司計劃於 2020 年第一季在菲律賓正式推出 BAASH 後，將陸續進軍其他東南亞市場，並同時會擴大規模，目標是在年底前將不少於 30 個手遊電競遊戲帶入 BAASH 平台，然後再拓展中國市場。公司亦希望把握大灣區的發展機會，探討未來在深圳開設工作室的可能性。

## CAPSL Entertainment

- BAASH 是一個移動電子競技平台，由本地電競科技公司 CAPSL 開發
- 2019 年底起獲數碼港接納，成為受培育公司

 CAPSL.cc

“

香港是聯繫東西兩地遊戲業的重要地點，讓我們協助兩地的獨立開發商進軍全球，同時把自己的作品引入中國內地及亞洲。”

**Digital Bros**  
亞太區總經理  
**Thomas Rosenthal**



## 立足香港 展望亞洲遊戲市場

意大利電子遊戲公司 Digital Bros 將區域總部遷往香港，以擴大亞太區的市場佔有率。

近年來，電子遊戲業的收益大幅攀升，而 Digital Bros 正是業界的佼佼者。這間數碼娛樂公司於 1989 年成立，總部位於米蘭，旨在為全球遊戲玩家帶來獨一無二的體驗。

Digital Bros 的業務覆蓋整條價值鏈的公司，在電子遊戲界裡罕見，由開發、發行，以至透過數碼及零售渠道發行遊戲，均有涉足。Digital Bros 與有潛力的開發商建立合作關係，並提供各種支援，例如資金及市場推廣。

2020 年 7 月，Digital Bros 的子公司 505 Games 宣布與心動網絡股份有限公司（中國頂級遊戲開發商，已在香港上市）合作，將在中國內地、香港、澳門及台灣發佈大熱的沙盒遊戲泰拉瑞亞 (Terraria) 的手機版。505 Games 憑藉多年來在區內的不斷努力及投資，終獲 Metacritic 評為 2019 年度最佳發行商，並獲百度 App 評為中國年度發行商。

### 付費遊戲市場前途無限

在各種因素下，Digital Bros 於 2019 年將區域總部由深圳遷至香港。Digital Bros 亞太區總經理 Thomas Rosenthal 說：「香港的遊戲市場主要由電子遊戲機與手機遊戲兩者組成；本地玩家購買力高，特別是電子遊戲機的消費。此外，電腦及電子遊戲機的付費遊戲佔本地整體遊戲消費的百分之四十，這正是我們最擅長的範疇。」

除本地市場外，粵港澳大灣區的商機亦是 Digital Bros 選址香港為總部的決定性因素。據 Rosenthal 稱，中國內地的遊戲收入有三分之二是來自廣東省，而香港是處理公司在內地及海外業務的理想地點。Rosenthal 認為：「立足香港有助我們以環球視野鞏固中國市場的認識，讓我們更容易地管理跨境的商業活動以及合作夥伴關係。」

他補充道：「香港的優勢很多，包括法治系統完善、市場穩定、人才優秀、物流高效及數據傳輸便利，是極之理想的商業樞紐。香港是聯繫東西兩地遊戲業的重要地點，讓我們協助兩地的獨立開發商進軍全球，同時把自己的作品引入中國內地及亞洲。」

Digital Bros 現正計劃擴大在亞太區的受權人網絡，並更集中在多個平台上直接發佈作品，而香港將成為營運、公關及數碼行銷支援的重要基地。長遠而言，Digital Bros 希望提高生產及發行能力，以支援區內的發行及開發活動，特別是在亞洲搜羅的遊戲。

Rosenthal 認為香港投資推廣署是他們擴張計劃上的重要合作夥伴。他總結道：「投資推廣署從一開始就給予我們支持，協助我們建立新的人脈關係。投資推廣署團隊根據他們在創意行業的經驗向我們提供優質的諮詢服務，這點在一般外商直接投資 (FDI) 機構裡十分少有。」

### Digital Bros

- Digital Bros 自 2000 年起在意大利證券交易所上市
- Digital Bros 活躍於全球，在意大利、美國、英國、法國、西班牙、德國、中國內地、香港及日本擁有直接業務，旗下約有 200 名員工

digitalbros.com

### 政府措施和資助計劃的重點

#### • 利得稅兩級制

公司首200萬港元利潤的利得稅稅率下調至8.25%，餘下的利潤則會按16.5%徵稅。

#### • 研發開支額外稅務扣減

為鼓勵更多企業在香港進行研發活動，政府為企業進行合資格研發活動的開支提供額外稅務扣減。企業就合資格研發活動支付給指定本地研究機構的款項和企業的合資格開支的總額的首200萬元，可獲300%稅務扣減，餘額亦可獲200%扣減。

#### • 人才清單

吸引來自11個專業的優秀人才來港定居，當中包括數碼娛樂行業內的創意產業專才，如遊戲設計師、遊戲程式員、遊戲平面設計師和遊戲製作人員等。

<https://www.talentlist.gov.hk/tc/index.html>

#### • 科技人才入境計劃

透過快速處理安排，為合資格公司輸入海外和內地科技人才來港於13個科技範疇從事研發工作。

[https://www.itc.gov.hk/ch/fund\\_app/techtas/index.html](https://www.itc.gov.hk/ch/fund_app/techtas/index.html)

#### • 數碼港資助及培育計劃

為創新的數碼創業家及初創企業提供種子資助及培育計劃。

[https://www.cyberport.hk/zh\\_tw/about\\_cyberport/cyberport\\_entrepreneurs/cyberport\\_incubation\\_programme](https://www.cyberport.hk/zh_tw/about_cyberport/cyberport_entrepreneurs/cyberport_incubation_programme)

#### • 電競行業支援計劃

透過提供資助予電競業界團體，舉辦多元化的行業活動，包括電競比賽及活動、培訓及教育計劃，以及招聘實習生等，支援業界發展。

[http://www.cyberport.hk/zh\\_tw/about\\_cyberport/cyberport\\_youth/e-sports](http://www.cyberport.hk/zh_tw/about_cyberport/cyberport_youth/e-sports)

#### • 香港科技園資助及培育計劃

種子資助及培育計劃，旨在培育專注科研的創業家及初創企業。

<https://www.hkstp.org/zh-hk/innovate-with-us/incubation/>

#### • 中小企業市場推廣基金

旨在向中小企業提供資助，以鼓勵中小企業參與出口推廣活動，藉此協助其擴展香港境外市場。

[https://www.smefund.tid.gov.hk/tc\\_chi/emf/emf\\_objective.html](https://www.smefund.tid.gov.hk/tc_chi/emf/emf_objective.html)

#### • BUD 專項基金

為企業提供資助，讓他們透過發展品牌、升級轉型和加強推廣來拓展內地及自貿協定經濟體的市場。

<https://www.bud.hkpc.org>

### 實用鏈結

#### 香港動漫電玩節

<https://www.ani-com.hk>

#### 香港電競音樂節

<https://www.emfhk.com/emf2019/zh/>

#### Kowloon Nights

<https://www.kowloonights.com>

#### 數碼娛樂領袖論壇

<https://delf.cyberport.hk/tc/index>

#### Game Dev Happy Hour

<http://www.gamedevhappyhour.com>

#### RISE 創業大會

<https://riseconf.com>

#### 香港電競總會

<https://www.esahk.org/>

#### 香港數碼娛樂協會

<https://www.hkdea.org>

#### StartmeupHK 創業節

<https://www.startmeup.hk/startmeuphk-festival-2020>

#### 有關詳情 歡迎聯繫

方婉兒

創意產業行業主管

電話：(852) 3107 1011

電郵：dfong@investhk.gov.hk

香港中環紅棉路8號東昌大廈24樓

電話：(852) 3107 1000

電郵：enq@investhk.gov.hk

[www.investhk.gov.hk](http://www.investhk.gov.hk)

投資推廣署是香港特區政府屬下部門，專責為香港促進外來直接投資。本署致力協助海外及內地企業在香港開業和發展業務，與客戶建立長遠的夥伴關係，在客戶來港發展的各個階段，免費提供專業支持服務。

本出版物包含的資訊僅供參考之用。雖然投資推廣署已力求資訊內容正確無誤，但本署對該等資料不會就任何錯誤、遺漏、或錯誤陳述或失實陳述（不論明示或默示的）承擔任何責任。對任何因使用或不當使用有關資料而引致或所涉及的任何損失、毀壞或損害（包括但不限於相應而生的損失、毀壞或損害），投資推廣署概不承擔任何法律責任、義務或責任。你有責任自行評估此出版物的所有資料，並須加以核實，以及在根據該等資料行事之前徵詢獨立意見。投資推廣署沒有對任何內容作出認可，也不表示投資推廣署推薦任何公司或供應商。