

# 游戏和电子竞技



香港是联系东西两地游戏业的重要地点，让我们协助两地的独立开发商进军全球，同时把自己的作品引入中国内地及亚洲。

**Digital Bros**  
**亚太区总经理**  
**Thomas Rosenthal**

*Digital Bros 是一家在米兰证券交易所上市的全  
数码娱乐公司*



## 香港的优势和机遇

香港一直是许多国际知名游戏在亚洲区发行的理想地点。作为区内的商业中心，香港拥有精通移动设备科技和高消费的游戏玩家群组，有利游戏和电子竞技公司销售和推广其产品、举行比赛、发展合作伙伴关系、筹集资金并管理其海外扩展的财政事务。香港亦是开拓大中华和东南亚独特而拥庞大潜力的游戏市场理想基地。

- 香港拥有庞大及兴旺的电子游戏市场，估计于2024年其市场收入将达到11亿美元。游戏机、电脑、特别是手机游戏都非常流行且正在不断扩展(普华永道全球娱乐暨媒体业展望2020-2024)
- 香港是一个自由港，对使用外国生产的硬件和游戏不设限制。与中国内地不同，在香港发行、销售或分销游戏不需要申请许可证或政府批准
- 香港是一个融合东西方文化的数码化城市，本地人口精通双语。许多游戏无需本地化即可投入市场，这使香港成为推出新游戏的热门市场
- 香港拥有经验丰富的人才，协助品牌在粤港澳大湾区内开发营利模式、跨境赞助、商品合作以及建立伙伴关系，提供专业知识
- 香港越来越多提供虚拟实境/扩增实境的体验馆和工作室，为一众寻求以创新方案来联系和吸引客户的品牌提供游戏化服务
- 香港同时亦是游戏公司进行首次公开募股或二次上市的热门地点。龙头企业如腾讯、网易、雷蛇、网龙、IGG、创梦天地、中手游等均在香港证券交易所上市
- 为打造香港成为亚洲电子竞技中心，香港政府注资一亿港元，在数码港建设电子竞技场，并推行电子竞技行业促进计划和实习计划，支持业界培育人才，推广电子竞技比赛和活动

- 为加强行业发展势头，香港年中举行大大小小的电子竞技比赛，包括由香港旅游发展局举办的电子竞技音乐节、以及在数码港举行的数码娱乐领袖论坛和 Pocket Gamer Connects 全球移动游戏产业大会

## 亚太区的机遇

### 亚太区 — 全球最大的数码游戏地区，电子竞技呈强劲增长

2020年亚太地区的游戏收入将达到784亿美元，占全球游戏市场收入的49%。亚太地区拥有14亿玩家，将占全球所有玩家的一半以上(54%)。东亚(尤其是中国)推动了亚太地区玩家的增长(Newzoo《2020年全球游戏市场报告》)。

电子竞技将继续成为亚洲游戏增长的推动力。在过去一年，移动电竞越来越受欢迎，特别是东南亚、印度和巴西等市场的增长尤为明显(Newzoo《2020全球电竞市场报告》)。

### 中国 — 全球最大的游戏和电子竞技市场

无论是按收入或玩家数量计算，中国都是全球最大的游戏市场。2020年，所有消费者在游戏上的支出中有49%来自中国(409亿美元)和美国(369亿美元)(Newzoo《2020年全球游戏市场报告》)。

2020年，中国将是最大的电竞市场，预计收入达到3.85亿美元，紧随其后的是北美和西欧。这部分收入将以17%的复合年增长率增长(2018-2023年)，预计于2023年将为中国市场带来5.4亿美元的收入。大部分的收入将来自赞助。与此同时，中国将以其拥有1.63亿电竞观众，成为电竞观众数量最多的市场(Newzoo《2020全球电竞市场报告》)。



香港特別行政區政府

InvestHK 投資推廣署



# 亚洲电竞 机遇处处

在亚洲这个全球增长最快的电竞市场，本地电竞科技公司 CAPSL Entertainment 推出了全新的移动电子竞技平台，培育电竞人才。



**香港人热爱玩电子游戏，特别是手游。我们在香港可以聘请到能操多国语言、热爱游戏并且拥有国际经验的员工来支援公司发展区内业务。**

**CAPSL Entertainment  
创办人  
Paddy Markham**

电竞业近十年发展迅速，不单止游戏玩家激增，而且电竞比赛亦成为游戏玩家及观众喜爱的新一代娱乐方式。另一方面，对以 Z 世代为销售对象的品牌而言，电竞业亦充满无穷的市场机会。

CAPSL Entertainment 是电竞科技公司，总部位于香港。创办人 Paddy Markham 指：“游戏行业的全球市场规模已由五年前的 900 亿美元扩大至今日的 1300 亿美元，其中绝大部分是来自手机游戏及电竞。”

他补充：“香港的流动电话渗透率极高，而且游戏玩家群体庞大。再者，今日的电竞不单止是兴趣，更是一门专业。”

CAPSL 最近推出了移动电子竞技平台 BAASH。透过这个平台，任何人，以及任何规模的赛事筹办单位均可以在流动装置上，于 30 秒内快速设立及推出网上电子竞技比赛，并以安全、可扩展的方式获取收益。BAASH 运用了其独有的专利技术，可于实时自动抽取游戏赛果，而不需要依赖游戏开发商及发行商。BAASH 的目标旨在为希望在电子竞技领域发展职业的游戏玩家提供合适的台阶，就像世界上传奇的运动员一样。

## 政府支持发展电竞产业

CAPSL 将总部设于香港，是为了靠近目标市场。Markham 表示：“香港是我们在亚洲的策略性据点，而亚洲正是游戏行

业的命脉。香港是进入中国内地这个全球电竞收益最高的国家的门槛，而且距离东南亚这个急速发展的市场只有数小时的航程。” Markham 十分高兴看到政府投放更多资源去支持及发展本地的电竞行业。这能让电竞业更受注目，有助争取更多投资者注资。Markham 谨慎言道：“要保持本地游戏生态系统有稳健的增长，至关重要的是确保所有推动力，包括电竞活动及会议，能够维持其一致性及持续性。”

Markham 认为，香港历来一直是许多国际游戏大作的跳板。他指出：“许多游戏会在进入内地市场之前先在香港试推，因众多香港人热爱玩电子游戏，特别是手游。我们在香港可以聘请到能操多国语言、热爱游戏并且拥有国际经验的员工支援公司发展区内业务。我们仍在扩展团队。”

他又补充指，香港汇聚了许多跨国公司总部，他们能成为电竞活动的理想赞助商。他解释道：“越来越多品牌希望利用增长不断的游戏市场增加盈利，我们的 BAASH 正好能为品牌提供合适渠道，成为他们与 Z 世代联系的切入点。将公司设在香港十分有利于我们接触这些品牌，方便我们与品牌面对面协商合作机会。”

CAPSL 最近更扩充了其办事处，容纳更多员工，包括用户体验及用户介面专家、市场推广、平面设计、业务发展、管理等方面的人才。此外，其香港办事处亦负责管理菲律宾的工程团队。公司计划于 2020 年第一季在菲律宾正式推出 BAASH 后，将陆续进军其他东南亚市场，并同时会扩大规模，目标是在年底前将不少于 30 个手游电竞游戏带入 BAASH 平台，然后再拓展中国市场。公司亦希望把握大湾区的发展机会，探讨未来在深圳开设工作室的可能性。

## CAPSL Entertainment

- BAASH 是一个移动电子竞技平台，由本地电竞科技公司 CAPSL 开发
- 2019 年底起获数码港接纳，成为受培育公司

🌐 CAPSL.cc

“

香港是联系东西两地游戏业的重要地点，让我们协助两地的独立开发商进军全球，同时把自己的作品引入中国内地及亚洲。”

**Digital Bros**

**亚太区总经理**

**Thomas Rosenthal**



# 立足香港 展望亚洲游戏市场

意大利电子游戏公司 Digital Bros 将区域总部迁往香港，以扩大亚太区的市场占有率。

近年来，电子游戏业的收益大幅攀升，而 Digital Bros 正是业界的佼佼者。这间数码娱乐公司于 1989 年成立，总部位于米兰，旨在为全球游戏玩家带来独一无二的体验。

Digital Bros 的业务覆盖整条价值链的公司，在电子游戏界里罕见，由开发、发行，以至透过数码及零售渠道发行游戏，均有涉足。Digital Bros 与有潜力的开发商建立合作关系，并提供各种支援，例如资金及市场推广。

2020 年 7 月，Digital Bros 的子公司 505 Games 宣布与心动网络股份有限公司（中国顶级游戏开发商，已在香港上市）合作，将在中国内地、香港、澳门及台湾发布大热的沙盒游戏泰拉瑞亚（Terraria）的手机版。505 Games 凭藉多年来在区内的不断努力及投资，终获 Metacritic 评为 2019 年度最佳发行商，并获百度 App 评为中国年度发行商。

## 付费游戏市场前途无限

在各种因素下，Digital Bros 于 2019 年将区域总部由深圳迁至香港。Digital Bros 亚太区总经理 Thomas Rosenthal 说：“香港的游戏市场主要由电子游戏机与手机游戏两者组成；本地玩家购买力高，特别是电子游戏机的消费。此外，电脑及电子游戏机的付费游戏占本地整体游戏消费的百分之四十，这正是我们最擅长的范畴。”

除本地市场外，粤港澳大湾区的商机亦是 Digital Bros 选址香港为总部的决定性因素。据 Rosenthal 称，中国内地的游戏收入有三分之二是来自广东省，而香港是处理公司在内地及海外业务的理想地点。Rosenthal 认为：“立足香港有助我们以环球视野巩固中国市场的认识，让我们更容易地管理跨境的商业活动以及合作伙伴关系。”

他补充道：“香港的优势很多，包括法治系统完善、市场稳定、人才优秀、物流高效及数据传输便利，是极之理想的商业枢纽。香港是联系东西两地游戏业的重要地点，让我们协助两地的独立开发商进军全球，同时把自己的作品引入中国内地及亚洲。”

Digital Bros 现正计划扩大在亚太区的授权人网络，并更集中在多个平台上直接发布作品，而香港将成为营运、公关及数码行销支援的重要基地。长远而言，Digital Bros 希望提高生产及发行能力，以支援区内的发行及开发活动，特别是在亚洲搜罗的游戏。

Rosenthal 认为香港投资推广署是他们扩张计划上的重要合作伙伴。他总结道：“投资推广署从一开始就给予我们支持，协助我们建立新的人脉关系。投资推广署团队根据他们在创意行业的经验向我们提供优质的咨询服务，这点在一般外商直接投资 (FDI) 机构里十分少有。”

## Digital Bros

- Digital Bros 自 2000 年起在意大利证券交易所上市
- Digital Bros 活跃于全球，在意大利、美国、英国、法国、西班牙、德国、中国内地、香港及日本拥有直接业务，旗下约有 200 名员工

 [digitalbros.com](https://digitalbros.com)

### 政府措施和资助计划的重点

#### · 利得税两级制

公司首200万港元利润的利得税税率下调至8.25%，余下的利润则会按16.5%徵税。

#### · 研发开支额外税务扣减

为鼓励更多企业在香港进行研发活动，政府为企业进行合资格研发活动的开支提供额外税务扣减。企业就合资格研发活动支付给指定本地研究机构的款项和企业的合资格开支的总额的首200万元，可获300%税务扣减，余额亦可获200%扣减。

#### · 人才清单

吸引来自11个专业的优秀人才来港定居，当中包括数码娱乐行业内的创意产业专才，如游戏设计师、游戏程式员、游戏平面设计师和游戏制作人员等。

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

#### · 科技人才入境计划

透过快速处理安排，为合资格公司输入海外和内地科技人才来港于13个科技范畴从事研发工作。

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

#### · 数码港资助及培育计划

为创新的数码创业家及初创企业提供种子资助及培育计划。

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

#### · 电竞行业支援计划

透过提供资助予电竞业界团体，举办多元化的行业活动，包括电竞比赛及活动、培训及教育计划，以及招聘实习生等，支援业界发展。

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

#### · 香港科技园资助及培育计划

种子资助及培育计划，旨在培育专注科研的创业家及初创企业。

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

#### · 中小企业市场推广基金

旨在向中小企业提供资助，以鼓励中小企业参与出口推广活动，藉此协助其扩展香港境外市场。

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

#### · BUD 专项基金

为企业提供资助，让他们透过发展品牌、升级转型和加强推广来拓展内地及自贸协定经济体的市场。

<https://www.bud.hkpc.org/zh-hans/>

### 实用链结

#### 香港动漫电玩节

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

#### 香港电竞音乐节

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

#### Kowloon Nights

<https://www.kowloonights.com>

#### 数码娱乐领袖论坛

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

#### Game Dev Happy Hour

<http://www.gamedevhappyhour.com>

#### RISE 创业大会

<https://riseconf.com>

#### 香港电竞总会

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

#### 香港数码娱乐协会

<https://www.hkdea.org>

#### StartmeupHK 创业节

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

#### 有关详情 欢迎联系

方婉儿

创意产业行业主管

电话：(852) 3107 1011

电邮：dfong@investhk.gov.hk

香港中环红棉路8号东昌大厦24楼

电话：(852) 3107 1000

电邮：enq@investhk.gov.hk

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

投资推广署是香港特区政府属下部门，专责为香港促进外来直接投资。本署致力协助海外及内地企业在香港开业和发展业务，与客户建立长远的伙伴关系，在客户来港发展的各个阶段，免费提供专业支持服务。

本出版物包含的资讯仅供参考之用。虽然投资推广署已力求资讯内容正确无误，但本署对该等资料不会就任何错误、遗漏、或错误陈述或失实陈述（不论明示或默示的）承担任何责任。对任何因使用或不当使用有关资料而引致或所涉及的任何损失、毁坏或损害（包括但不限于相应而生的损失、毁坏或损害），投资推广署概不承担任何法律责任、义务或责任。你有责任自行评估此出版物的所有资料，并须加以核实，以及在根据该等资料行事之前徵询独立意见。投资推广署没有对任何内容作出认可，也不表示投资推广署推荐任何公司或供应商。