

近年中央對遊戲版號審批愈來愈嚴格，遊戲市場競爭非常激烈，單在一九年，內地便有兩萬間遊戲廠商倒閉，要生存下來，除了要持續推陳出新外，更需靠清晰定位，與夥伴建立緊密的戰略合作，才能在市場上站穩陣腳。

○九年由「香港仔」洗漢迪創立的中手遊(0302)，雖然在騰訊(0700)、網易(9999)面前只屬二線遊戲公司，但靠IP(知識產權)手遊殺出重圍，成功在中國遊戲市場上佔一席位，IP儲備僅次於龍頭騰訊。「每個IP本身已經有一班忠實擁躉，好似金庸迷見到有金庸新遊戲推出，就點都會想玩一玩。」洗漢迪笑稱。

中手遊去年十月在香港上市，更獲恒地主席李家傑入股，快手、Bilibili、閱文亦是基石投資者，風頭一時無兩，成為去年僅次於阿里巴巴(9988)的「凍資王」，「我哋一直積極投資或收購相關公司，增加公司遊戲研發的能力，搵到快手、Bilibili、閱文等公司做我哋嘅基石投資者，大家親上加親，打造出屬於自己嘅『生態圈』！」洗漢迪說。

撰文·江秀慧 攝影·楊耀文
設計·林彥博



▲洗漢迪曾經任職投行十二年，有感金融行業的發展空間不如互聯網行業，毅然放棄千萬年薪，在○九年創立中手遊。



▲中手遊一五年成功私有化後，在去年十月來港重新上市。

「香港仔」搞手遊獲李家傑入股 中手遊：投資打造生態圈

去年十月底，中手遊在港招股，由於有恒地主席李家傑、閱文、Bilibili等作為基礎投資者，掀起一場認購熱潮，公開發售部分超額認購近五百多倍，凍資約七百○八億元，成為去年僅次於阿里巴巴(9988)的「凍資王」。

○九年創立的中手遊，早在二二年便登錄納斯達克交易所，成為內地首家在海外上市的手遊公司，後來為部署回流港股或A股而在一五年成功私有化。「近期好多中概股都回流香港，不過佢哋就繼續留美股市場，但對於我哋呢類唔大唔細嘅公司，維持兩地上市成本好高，所以當時只能二選一，而近年見到愈來愈多科網股嚟香港上市，加上深港通、互港通推行後，港股成交量、交投活躍，所以嚟商業策略上就決定要番香港。」中手遊聯合創始人及副董事長洗漢迪透露。

洗漢迪當年留意到智能手機興起，認為手機遊戲產業大有可為，成功搭上互聯網的順風車，並靠在美上市集資所得令公司快速成長。「上市一來



▲《仙劍奇俠傳》是中手遊的熱門自有IP之一，靠賣集回憶吸引玩家。



▲中手遊今年八月在內地推出由「射雕三部曲」三大IP合一的遊戲大作《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》，繁體版將於明年一月登場，力谷港澳台市場。

令公司知名度大升，亦多咗一大筆錢去幫我哋到授權IP或者買IP，繼而推出咗好多大受歡迎嘅精品遊戲，當中有唔少歐美或日本嘅知名IP，例如《星戰》、《行屍走肉》、《海賊王》、等。」

賣情懷 採忠實擁躉

經過多年持續搜羅各類IP，中手遊已成為僅次於騰訊的IP儲備遊戲開發商，目前擁有三十九個IP授權及六十八個自有IP，足以應付未來五年的遊戲需求。「我哋由一開始已經想專注做IP手遊公司，創作本身係充滿偶然性，同一個團隊出一套劇可以好掂，但下一套又可能會好唔收得，而IP其實係賣緊情懷或集體回憶，每個IP本身已經有一班忠實擁躉，變相大大減低咗每款遊戲失敗嘅概率。」

他舉例指，金庸是武俠第一大「超級IP」，公司今年八月在內地推出由「射雕三部曲」三大IP合一的遊戲大作《新射鵰群俠傳之鐵血丹心》，並在明年一月登陸港澳台。「我哋嘅遊戲唔玩性感、唔呃細路，係想行有深度、有文化背景嘅沉浸式路線。金庸作品本身已經好有深度，粉絲充分了解每個人物嘅心路歷程，一玩起上嚟已經有墮入感。」

不過，單是吸引玩家「入局」並不足夠，鼓勵他們課金買道具或解鎖各項功能，才能長久為遊戲商帶來收入。「IP係為我哋打開門比玩家入嚟，喺咁多選擇嘅市場環境下，下一步要透過高質素嘅遊戲體驗，例如定期更新遊戲角色、裝備、故事支線等，留住玩家一直玩落去。以《火影忍者》及《海賊王》為例，呢兩款遊戲嘅周期超過四年，每款遊

戲月入二千萬人民幣。」因此，去年在港重新上市集資後，中手遊力谷遊戲質素，每款遊戲的研發成本提高近倍，部分甚至高達億元，相當探本。

中手遊的策略一直選擇「質、量」雙軌並行，新遊戲數量按年遞增，預計今年內推出三十八款，明年有逾四十款。「有強大IP助攻都唔代表隻隻都掂，推出遊戲數目多响可以分散風險。」產能增加亦意味收入能有所上升，據中手遊今年的中期業績顯示，公司上半年的營收為逾十七億元人民幣，按年增長一成二，經調整淨利潤約三點四億元，按年增長約兩成八。

私募基金打造生態圈

內地遊戲商「往外闖」成近年趨勢，中手遊亦計劃力拓港澳台市場。「我自己都係個『香港仔』，當然想嚟香港見到自己嘅遊戲。我哋依家推出咗一兩款遊戲先，暫時上半年嘅港澳台市場佔比只係得百分之〇點二，期望下一年可以升十

▼中手遊去年十月底回港上市，獲七間基石投資者認購，當中包括恒基地產主席李家傑。



去年回港上市的中手遊，由於屬首隻獲恒地主席李家傑入股的遊戲公司，當時市場對此消息頗為關注，亦好奇李家傑是否有意涉足遊戲板塊。洗漢迪笑言，當年在滙豐工作時主力看地產業務，因而認識李家傑多年，平時還會直呼其為「傑哥」。

「我哋上市前打咗個電話比傑哥，想介紹一下我哋做成點，佢就叫我搵佢傾，嗰陣傾咗只係半個鐘度，佢就已經寫咗張四千五百萬嘅支票，成為中手遊嘅基楚投資者之一。佢自己有三個仔都十歲左右，中意一齊打機，所以傑哥對遊戲行業都幾有興趣，呢筆錢對佢來講唔係咩大數目，但就代表支持一間香港人經營嘅遊戲公司。」他解釋道。

親解李家傑入股

FINANCE



◀中手遊目前擁有三十九個IP授權及六十八個自有IP，足以應付未來五年的遊戲需求，未來亦會持續擴充IP儲備。

▲中手遊今年三月與無錫國家數字電影產業園、恆信東方，為金庸「射雕三部曲」的開發合作簽約。



倍。」

洗漢迪曾經在投行工作十二年，對於投資企業相當拿手，因此中手遊過去作出不少投資舉動，當中包括一些遊戲界別的公司，以增加其研發能力及產能。「例如兩年前以八億元收購遊戲研發公司文脈互動，呢間公司研發爆款遊戲能力好強，開發過好多熱門遊戲。」

一五年，洗漢迪創立私募基金國宏嘉信，中手遊持股約四分之一，目前一共投資約三十個項目，主要為新興科技及文化領域的公司，包括近年上市的蔚來汽車(NIO)、36氦(KRKR)、藍城兄弟(BICT)。「中手遊主力投資遊戲產業嘅公司，直接提升我哋嘅遊戲研發能力同產能；至於國宏嘉信唔止限於遊戲產業，比較廣泛，所以需要成立一個基金，將投資力量放大，提供槓桿作出更多投資，產生更多協同效應。」

他笑言，不論是作為投資者，或是在上市時獲快手、閱文集團等七間基石投資者的支持，大家都是為了「親上加親」，建立起戰略合作網絡。「好似打造出屬於中手遊嘅『生態圈』，呢個年頭係打組合、生態圈，單打獨鬥好難長久做落去。」