

腾讯间接加仓育碧 游戏大厂并购整合浪潮汹涌

本报记者 陈溢波 吴可仲 北京报道

北京时间9月11日凌晨3点，有不少玩家都守在屏幕前，等待着《刺客信条》系列新作的前瞻相关内容发布。

在这个让诸多玩家近乎痴迷的大IP诞辰15周年之际，市场也在关注它的创造者——育碧（UBI.PA）在资本市场上的故事。

中国游戏大厂近日在海外接连“攻城夺地”。在腾讯控股（0700.HK，以下简称“腾讯”）旗

腾讯间接加仓育碧

腾讯为Guillemot兄弟公司提供长期无抵押贷款作为债务融资支持(不包括衍生合同),并提供额外财务支持助其购买育碧股份。

根据育碧官方对外发布的消息,近日,腾讯以每股80欧元的价格,收购了育碧股东Guillemot兄弟公司49.9%的股权,拥有对其5%的投票权。腾讯在Guillemot兄弟公司的投资升至3亿欧元(2亿欧元用于股权收购,另1亿欧元用于增资)。

上述交易完成后,Guillemot兄弟公司的市值估价约为6.4亿欧元。Guillemot兄弟公司将持有17086199股育碧股份,包括通过衍生品合约获得的9086199股育碧股份(剩余的800万股育碧股份中包含已转至Guillemot兄弟公司的家族成员原直接持有的1050167股育碧股份)。

此外,腾讯为Guillemot兄弟公司提供长期无抵押贷款作为债务融资支持(不包括衍生合同),并提供额外财务支持,助其购买育碧股份。

育碧方面表示,Guillemot兄弟公司由Guillemot家族独立控制。Guillemot家族在育碧的投资联合体如今包括腾讯。扩展后的投资联合体对育碧的持股/投票权可提升至29.9%。在这一范围内,Guillemot兄弟公司和Guillemot家族可以分别增持育碧股份。育碧董事会已授权腾讯可将其对育碧的直接持股/投票权从4.5%升至9.99%。

并且,在5年内,腾讯不得出售育碧股份(5年后,Guillemot家族具有优先收购权);在8年内,腾讯不得通过增持,获得超过9.99%的育碧股份和投票权。腾讯不会派出代表在董事会担任职位。在

下关联公司完成对《艾尔登法环》开发商From Software的部分股权收购事项、网易完成对《底特律：变人》开发商Quantic Dream的收购后,育碧这家法国老牌游戏厂商也传来了被腾讯间接持股的消息。

事实上,今年初,在全球游戏行业发生多起并购“大事件”后,市场就已经开始纷纷猜测,这家拥有多个知名IP、在世界范围内颇具声名的法国游戏大厂或将成为下一个被资本瞄上的

交易完成后,育碧管理层无变动,腾讯不拥有对育碧任何业务的否决权。

根据篝火新闻在今年初的报道,当时育碧CEO Yves Guillemot对外表示:“育碧并不求售,也对财务状况和游戏IP带来的价值很有信心,但育碧和董事会也不排斥收购邀约。”

路透社于8月援引知情人士消息称称,腾讯的高管于5月曾飞往法国,就收购事宜与Guillemot家族会面,并向对方表达了增持育碧股份的兴趣。

根据该报道,腾讯当时寻求从育碧的公众股东手中收购股票,以提高对育碧的持股比重,成为育碧最大的单一股东。并且,腾讯当时还向Guillemot家族提交了一份投资意向书其中交易定价“远高于”育碧当时的股价。对于交易价格,当时的报道中提及上限为100欧元/股。但对于知情人士透露的这些消息,当时腾讯和育碧方面都没有作出回应。

根据育碧2021~2022财年年报,截至2022年4月30日,在公司的整体股权结构中,公众股东持股比例最高,达到了近80%。剩余股份中,Guillemot兄弟公司持有近13%的股份,为育碧在公众股东之外,持股比例最大的股东。

2018年,腾讯旗下的腾讯移动有限公司就曾作为“白衣骑士”,直接入股过育碧,帮助后者应对来自维旺迪的收购。

根据育碧2018财年年报,截

“猎狗”,卷进这一轮大整合浪潮之中。

对于“花落”腾讯,育碧方面在接受《中国经营报》记者采访时称,双方这次交易的目的是进一步巩固Guillemot兄弟公司对育碧的股权。而对于有媒体报道的育碧尝试引入第三方投资方或源于“无二代接班”的内容,育碧方面予以否认,并表示这其实并非此次合作的出发点。腾讯方面对该交易相关事项则未作出回应。

至2018年5月17日,腾讯移动有限公司对育碧的直接持股比例为5.005%,净投票权为4.346%。

到了2019财年,育碧方面披露,截至2019年5月15日,腾讯移动有限公司对其直接持股比例为5.009%,净投票权为4.576%。

在之后的2020财年和2021财年年报中,记者并未发现育碧对腾讯持有其股票情况予以信息披露。

至于时隔四年后,腾讯以间接持股形式再次加仓育碧的举动,17173游戏网曾报道称,2018年,腾讯首次买入育碧部分股权时,曾被“禁止增持”。到了2022年早些时候,该禁止增持限制已经到期。

对于这种说法,育碧方面向记者表示,当时腾讯作出的承诺是不转让其直接持有的5%育碧股权,也不寻求增加其对育碧股权和投票权的持有比重。腾讯不予增持育碧股份的情况,并没有设定期限。

此外,对于此次上述双方交易架构设计情况,路透社援引海外分析人士的言论,称上述交易并不会使双方长期稳定的战略合作伙伴关系产生改变。但也有声音认为,在某种程度上,育碧关闭了其被任何主体全资收购的大门,这或对育碧在股票二级市场上的表现有所影响。

从育碧近日实际的股票市场行情来看,9月7日,该消息发布当天,育碧股价出现了一根长阴线。从9月6日至8日,三个交易日里股价累计下跌超过16%。

育碧称“无二代接班”非合作出发点

“育碧兄弟联合体和腾讯的合作、育碧和腾讯的合作,都是基于对各自能为对方带来的价值的看重,以及对共同未来的看好。”

公开资料显示,育碧成立于1986年,十年后,《雷曼》系列游戏作品的大热,助力其成功登陆资本市场。

也是在这一年,这家法国的上市游戏公司开始向东方前进,将目光瞄准了当时还处于襁褓之中的中国游戏市场。育碧将进军中国市场的首站,选在了中国海派文化浓厚的上海。在这座东方明珠之城,育碧开始布下了它在中国的第一家游戏工作室。

四年前,育碧和中国游戏巨头腾讯之间第一次产生了股权关联。但事实上,在那之前,育碧就与腾讯有过业务上的交集。

在育碧2018财年之前的年报中,腾讯的名字,只在育碧披露其主要竞争对手的时候出现过一次。2018财年开始,育碧在其财报中多次提及腾讯。

根据育碧发布的年报,2017年4月,育碧宣布与腾讯合作开发和发行一款面向中国市场的新手机游戏;2018年1月,育碧和腾讯建立了战略合作关系旨在为微信小程序平台提供Ketchapp的精选游戏;同年3月,为应对维旺迪收购,育碧引入腾讯和加拿大安大略教师养老金计划作为长期股东,根据当时育碧与腾讯签署的战略合作协议,双方的合作,将有助于育碧提升在中国市场的影响力,使它的产品触及移动端和PC端数百万名新玩家;2019~2020财年、2020~2021财年和2021~2022财年,育碧都在其年报中提及,腾讯是其可信赖的合作伙伴之一,育碧与其可信赖合作伙伴之间都是长期双赢的关系。

2018年腾讯入股育碧之时,在那份双方签署的合作声明文件中,育碧方面提及,腾讯将在中国市场上运营、发行和推广育碧旗下一些最成功的PC端和移动端游戏。和腾讯的这种合作形式,有助于其增强旗下一些IP系列作品在中国的曝光率和市场占有率,使这些作品有可能触达中国数以百万计的新玩家。

在2019财年年报中,育碧CEO在给股东的一封信中提到,育碧希望在接下来的十年内,让



育碧展示的部分游戏产品。

视觉中国/图

它们的产品触达50亿名玩家,而育碧与包括腾讯在内的几家合作伙伴的合作,有助于其实现这个目标。

对于这一次合作,育碧官方提到,育碧创始人与腾讯合作、强化育碧创始人家族在育碧的核心股权,是从寻求育碧长期稳定发展的角度考虑的。双方将致力于把多部育碧3A大作延展至移动端。腾讯总裁刘炽平则表示,双方的合作,“也符合腾讯全力投资创意型创始人公司的投资策略”。

在游戏产业时评人张书乐看来,双方的合作各有得益点,因此可看作是“双赢”。在中国游戏行业已经逐渐迈入精品化时代之后,对于腾讯来说,这有助于其获取育碧的优质原创作品制作资源,以助其打开更广泛的国际市场空间。同时,由于在国内游戏市场,一些热门手游的游戏类型丰富程度并不高,这种合作也有助于腾讯为玩家提供更多样的游戏类型。

对于育碧来说,与腾讯的合作,有助于其获取一些游戏制作过程中需要的资金支持,这有助于将其作品带向更广阔的市场。

独立之光副总裁熊攀峰向记者表示,从腾讯的角度来说,它已经看到了游戏行业拥有优质原创作品制作能力的重要性,在这样的背景或趋势下,它就在全世界范围寻找可以持续创新的优质团队进行战略布局。

近日,有游戏自媒体gamelook

发文指出,“早在今年5月的报道中,目前育碧的首席执行官Yves Guillemot就曾表示,育碧之所以被私募基金虎视眈眈,家族需要和第三方合作保证对公司的控制权,之所以采取如此行动是因为‘他的儿子查理·吉列莫特(Charlie Guillemot)去年离开,导致没有亲属接管家族企业’”。对此,育碧方面向记者表示,事实上,“这并非双方这次合作的出发点”,“育碧兄弟联合体和腾讯的合作、育碧和腾讯的合作,都是基于对各自能为对方带来的价值的看重,以及对共同未来的看好”。

育碧方面表示,“跟腾讯合作,有助于我们将《彩虹六号:围攻》引入中国,也有助于将育碧PC端的游戏《全境封锁》带到中国市场。育碧除了和腾讯在中国市场合作运营、发行和推广多部育碧PC端和手游端的3A大作,还携手合作将更多育碧大作带到充满活力的3A手游市场。这将使我们能够将育碧品牌快速推向一个新高度,企及更广泛的全球受众。”

值得注意的是,gamelook文章还引述了InvestGame发布的一份关于2022年上半年游戏业交易报告的内容,并表示,在上半年“这一片全球卖卖中,游戏公司二代继承人也同样是纷纷出局”。

但记者从这篇报告发布的内容中,并未找到任何关于游戏公司二代继承人随这些交易的发生而出局的信息。记者联系该报告版权所有者确认该消息,但截至发稿,未获回复。

游戏进入存量竞争时代 “游戏+”或成新增长点

<p> 本报记者 李哲 北京报道 </p> <p> 回顾上半年游戏行业的发展轨迹不难发现,版号恢复发放让游 </p>	<p> 戏公司对市场的信心有所恢复,然而,“宅经济”的红利效应却并没有在上半年出现。 </p> <p> 中国音数协游戏工委(GPC)、中 </p>	<p> 国游戏产业研究院联合发布的《2022年1~6月中国游戏产业报告》(以下简称《游戏产业报告》)显示,2022年1~6月中国游戏产业实际销售收入为 </p>	<p> 1477.89亿元,同比减少1.80%。 </p> <p> 面对如此局面,游戏公司在积极出海谋生的同时,还在“游戏+”赛道发力,为游戏技术应用打开了 </p>	<p> 更大的想象空间。对此,互联网行业分析人士丁道师向《中国经营报》记者表示:“因为玩家对游戏效果的需求逐渐提升,对云服务、网 </p>	<p> 络质量、硬件设备的要求也随之增加。这无形中刺激了相关产业的发展,而这些技术同样可以应用在其他领域。” </p>
--	---	--	---	---	---

“超级数字场景”

2022年上半年,国内游戏市场的实际销售规模同比略有下降,用户规模基本持平,市场“人口红利”渐失,游戏行业俨然进入存量竞争时代。

《游戏产业报告》显示,上半年国内游戏产业实际销售收入1477.89亿元,同比减少1.80%。受新冠肺炎疫情等因素影响,国内游戏市场发展受阻,销售收入和用户规模同比均有小幅下降。

面对如此局面,游戏公司在将目光投向海外的同时,也在着眼于“游戏+”领域。所谓“游戏+”就是指将游戏技术与健康、体育、教育、医疗等相融合,赋能传统领域。

中国音数协常务副理事长兼秘书长敖然表示,游戏产业与下一代互联网技术有着非常深刻的关联,今年以来,数字技术发展所带动的数字经济日益受到重视。“十四五”规划纲要和《“十四五”国家信息化规划》都明确提出,要加快数字经济、数字技术的发展,进而推动数字中国建设进程。

2021年12月,国务院印发的

《“十四五”数字经济发展规划》中提到,数字技术与各行业加速融合。到2025年,数字经济迈向全面扩展期,数字经济核心产业增加值占GDP比重达到10%,数字化创新引领发展能力大幅提升,智能化水平明显增强,数字技术与实体经济融合取得显著成效,数字经济治理体系更加完善,竞争力和影响力稳步提升。

此外,2021年12月国家新闻出版署印发的《出版业“十四五”时期发展规划》指出,鼓励跨界融合,推动数字出版与经济社会各领域相加相融。

敖然坦言,在这样的大背景下,游戏是数字经济的重要组成部分,游戏技术也成为助力数实融合的重要力量。游戏并不止于玩,也不止于文化,它正在逐步超越传统的狭义认知,成为一个由各种前沿的数字技术所构成,不断创造新价值与新可能的“超级数字场景”。

在丁道师看来:“当前游戏的研发包含了云计算、VR等多种技术。而这些技术不仅可以用在游

戏领域。比如驾校开设的模拟驾驶课程其实广义来看也是一种游戏技术,游戏技术的提升也可以被应用在这些领域。”

如今,将游戏技术同其他行业结合进而推动相关产业发展,这正成为游戏公司转化研发技术的方式之一。2022年6月上线的“数字长城”,通过运用借助游戏产业积累的渲染、建模、交互等技术能力,通过将云游戏技术同人类文化遗产保护相结合,可以让用户在手机中1:1高精度还原长城原貌,了解长城修缮等自然文化保护的相关内容。

此外,通过即时云渲染技术,三星堆博物馆推出《三星堆奇幻之旅》,将三星堆考古发掘大棚、三星堆数字博物馆以及古蜀王国等场景呈现在用户眼前,通过数字化技术的应用,让沉睡地下千年的文物活了起来。

随着游戏技术的快速发展,游戏正逐渐从以往“玩”的属性拓展到更加宽泛的领域,甚至演变成下一个“超级数字场景”。

演变更多技术和玩法

从基础设施建设方面来看,国内发展“游戏+”的条件日渐成熟。

据《数字中国发展报告(2021年)》统计,截至2021年底,我国已建成142.5万个5G基站,总量占全球60%以上,5G用户数达到3.55亿户,千兆用户规模达3456万户,行政村、脱贫村通宽带率达100%。截至2021年底,IPv6地址资源总量位居世界第一,IPv6活跃用户数达6.08亿。算力规模全球排名第二,近5年算力年均增速超过30%。

2022年7月,中国科学院自然科学史研究所王彦雨课题组发布《游戏技术——数实融合进程中的技术新集群》(以下简称《数实融合报告》)指出,游戏和技术互相促进,在彼此共生中形成新的社会生产力。《数实融合报告》中首次提出了跨领域的科技进步贡献率量化测评方法,经测算,游戏技术对于芯片产业、高速通信网络产业、AR/VR产业分别有着14.9%、46.3%、71.6%的科技进步贡献率。

此外,作为当前全球第一大游戏市场,国内巨量的消费需求为“游戏+”打开了广阔的市场空间。

IDC发布的《全球增强与虚拟现实支出指南》数据显示,2021年全球AR/VR总投资规模接近146.7亿美元,并有望在2026年增至747.3亿美元,五年复合增长率(CAGR)将达38.5%。其中,中国市场五年CAGR预计达43.8%,增速位列全球第一。

凯撒文化、恺英网络等多家上市公司均向记者表示,当前公司在VR领域已有一些尝试和技术积累。某游戏公司人士告诉记者,“公司已经在VR等新兴领域着手进行技术积累。待网络等基础设施逐步完善,会演变出更多新技术和玩法。”

丁道师向记者表示,“因为玩家对游戏效果的需求逐渐提升,对包括云服务、网络质量、硬件设备的要求也随之增加,这无形中刺激了相关产业的发展。而这些技术同样可以应用在其他领域。现在

腾讯在元宇宙领域的探索可以和游戏相辅相成,相互促进,探索一些新的场景。”

9月6日,在“2022年上海游戏精英峰会”上,上海莉莉丝科技股份有限公司CEO王信文在谈及未来游戏发展趋势时,概括了以下几点:首先是VR和AR的方向,其次是结合区块链技术的游戏探索,再者是游戏社区和游戏引擎方向。

与此同时,资本方面同样在密切关注这一领域的发展。《2021中国游戏投融资报告》显示,2021年,中国游戏领域共发生投资209起,总金额约258.8亿元。近两年来,游戏市场投资的活跃度明显加强。从被投资的企业业务类型来看,游戏研发型的企业长期受到投资方的重视,在每年游戏市场的投资事件中,均有六成以上的投资是针对于游戏研发企业。除此之外,围绕VR/AR技术的投资事件占比在近两年有所提升。