

期結日淡友挾倉 恒指升轉跌

中美緊張不利氣氛 下月恐試24000

淡友在期指結算日玩轉港股。恒指早段曾衝高升超過300點，突破二萬五阻力位，可是午後突然湧現大量沽盤，觸發指數在20分鐘直瀉280點，收市時倒跌172點。證券界指出，港股或已出現陰跌行情，恒指若穿24500點，投資者可考慮減持倉位。大盤捱沽，但餐飲股成跌市奇葩。港府容許食肆恢復早、午市堂食服務，太興集團（06811）股價彈高半成；連帶煤氣（00003）股價升2%，重上11元。

八月展望

大公報記者 周寶森

港股昨日早段出現突破走勢，恒指高開96點，指數一度拉高314點，見25197點，成功突破短期阻力位。然而，大市午後變色，淡友在兩點過後突擊，捉出大量沽盤，令到指數在約20分鐘時間，由25063點沽落至24782點，由升180點轉跌98點。淡友食髓知味，進一步壓低指數，恒指最多跌267點，見24616點；收市時跌172點，報24710點。

美團阿里撐起 科指三連升

恒生科技指數則逆市報升，全靠阿里巴巴（09988）、美團（03690）穩住指數，抵銷騰訊（00700）股價下跌的影響。恒生科技指數升15點，報7100點。美團股價一度迫近200元，曾見199.9元，收市時報195元，升1%。阿里巴巴股價收報244.8元，升0.7%。騰訊股價則收報535元，跌1.2%。

展望後市，耀才證券金融研究部副經理譚智樂對8月份持審慎態度。他指出，恒指一旦失守24500點，投資者應考慮減持倉位，因為後市或會呈陰跌格局，向下支持位24000點、23500點，而調整趨勢亦有可能在整個第三季延續。他又稱，早前支撐港股的因素包括疫

情改善，全球經濟有望恢復動力，可是全球疫情再爆發，各國經濟表現繼續受困擾。

勤豐證券資產管理董事總經理連敬涵稱，大市在8月初會呈牛皮市，因為市場聚焦企業公布業績，尤其是騰訊業績表現。另外，恒指公司將公布季度檢討結果。連敬涵續稱，大市8月下半個月表現要視乎中美關係會否愈趨緊張，以及全球疫情會否繼續擴散，影響投資者入市情緒。初步估計，恒指8月份會在24000點至25000餘點水平上落。

放寬堂食 餐飲股反彈

港府決定恢復食肆重新提供早、午市堂食服務，餐飲股應聲飆上。太興集團股價升5.1%，1.23元；叙福樓（01978）股價升3.2%，報0.315元。投資者憧憬食肆使用燃氣量會增加，煤氣（00003）股價升2.2%，報11.1元。

疫情期間，飲食業打生生死存亡戰，但個別行業的生意就愈做愈旺。經營日本城的國際家居零售（01373），截至今年4月止的年度業績多賺27%，股價升5.5%，報2.28元。759母公司CEC國際（00759）去年業績由虧轉盈，股價曾升13%，收市時無升跌，報0.84元。

證券界對後市觀點

專家	評論
勤豐證券資產管理連敬涵	大市8月初處牛皮上落市，恒指高低波幅介乎24000點至25000餘點
耀才證券譚智樂	大市已出現陰跌勢頭，恒指首個支持位24000點、23500點

大公報製表

受惠經濟重啓 百威飆半成

業績公布

【大公報訊】記者李信報道：受新冠肺炎疫情影響，百威亞太（01876）中期純利同比跌69.5%至1.85億（美元，下同），每股盈利1.4分，不派息。聯席主席兼首席執行官楊克表示，隨着內地在5月及6月逐步重啟經濟活動，旗下各渠道都有明顯改善，市佔率亦見增加，料下半年有不俗表現，但無法預測數字，因疫情隨時有變化。百威昨收報26.75元，升4.9%。

被問到併購計劃，楊克表示，併購和自然增長是集團戰略的一部分，一直有在市場上物色不同的機會，將以嚴謹的財務紀律評估每個案例，目前未有消息可公布。至於印度市場，受到封鎖措施的影響，對印度第二季的銷售造成很大衝擊，他又指，繼續看好內地市場在高端啤酒品牌的長遠發展，因目前與歐美市場的高端啤酒品牌佔比仍有距離。

次季復甦勁 6月銷量創紀錄

今年上半年集團總銷量按年減少22.2%，第二季則按年減少6.1%，第

二季主要是由於內地強勁復甦，並於6月錄得在中國銷售歷史上最高的單月銷量。單計第二季，股東應佔溢利2.26億元，按年下跌38.25%。

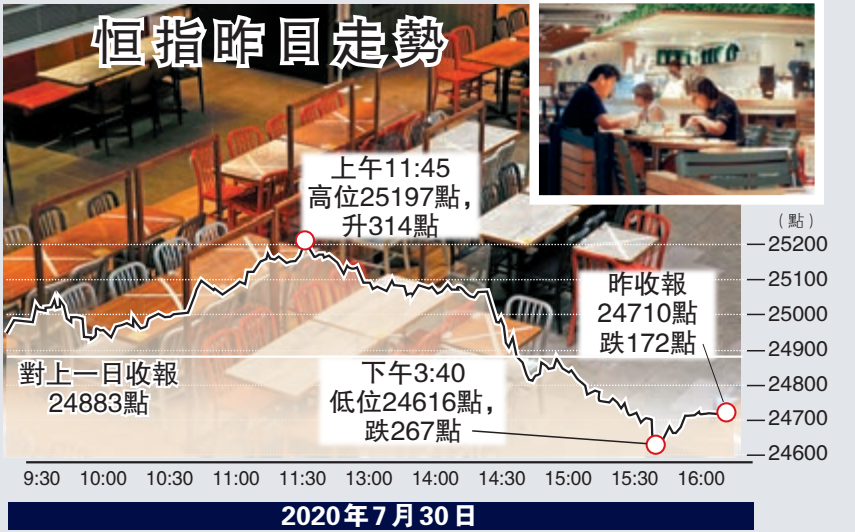
上半年內地銷量下跌20.5%及每百升收入下跌3.5%的影響下，內地收入下跌23.3%。第二季收入下跌4.6%，主要因為每百升收入下跌4.3%。第二季銷量按月大幅改善，從4月錄得17%跌幅到5月及6月錄得中個位數增長。於6月，錄得在內地銷售歷史上最高的單月銷量，同時保持穩健的渠道庫存水平。第二季面向終端客戶的終端售點業務的恢復情況保持強勁動力，估計於零售渠道、餐飲渠道及夜生活渠道分別接近全部、超過90%及超過80%的終端售點於6月底前已經重開。第一季及第二季內地區的正常化除息稅折舊攤銷前盈利分別下降37.2%及10.1%，雖然正常化除息稅折舊攤銷前盈利率於2020年第一季受到疫情的不利影響，但在強勁的銷量復甦帶動及有效的成本控制措施下，正常化除息稅折舊攤銷前盈利率自第二季以來已大幅改善。

餐飲股昨日表現

股份	昨收（元）	變幅
太興集團（06811）	1.23	+5.1%
叙福樓集（01978）	0.315	+3.2%
譽宴集團（01483）	1.37	+3.0%
大家樂（00341）	15.42	+2.8%
大快活（00052）	16.56	+1.5%
龍皇集團（08493）	0.038	-9.5%
富臨集團（01443）	0.20	-4.7%

大公報製表

恒指昨日走勢



星展看好新經濟股 薦5G電競電商

專家之見

【大公報訊】雖然本港疫情仍未見頂，港股昨跌172點，收報24710點，但星展香港投資總監辦公室（北亞區）高級投資策略師李振豪表示，下半年可望有復甦概念，料恒指年底目標為28600點，即預期市盈率在過去5年的平均值約11.1倍，與現水平有16%上升空間。李振豪指，就算疫情持續，但大量游資仍須找個地方停泊，請「保持

投資」。他續稱，股債收益息差、害怕錯過和別無選擇皆支持股市向好，尤其偏好美股和亞洲除日本股市。相對舊經濟企業每股盈利預測下跌15%，他表示，新經濟企業預測盈利僅跌7%至8%，其高增長足以承托高估值，故其估值偏高是有其原因。他提到可留意5G帶來的機遇，如雲計算及手機硬件，又看好電競、電子貿易增長等。他指，後疫情時代的投資主題，包括供應鏈多元化、在家工作、電商

、電競及替代肉市場。

此外，他又提到，超低息環球和信貸息差收窄有利亞洲債市，另外成熟市場的高評級債券仍可取。他指，波動市況中「槓鈴投資策略」即收益和增長型資產並存才是關鍵。金價方面，他表示，美元偏弱、經濟衰退、債息下跌都支持黃金走勢，明年初或高見約2100美元。唯美元匯價難再大幅下跌，加上看不到會有央行違約或出現戰爭，故金價難再大幅上升。

半年銷售收入增八成 雲遊戲成新寵

【大公報訊】記者夏微上海報道：「雲遊戲」作為新的遊戲形態正在加快實現應用落地，成為眾多遊戲企業新的競爭高地。最新數據顯示，2020年上半年，中國雲遊戲市場實際銷售收入達4.03億元，同比增長79.35%，7月30日至8月3日，2020年ChinaJoy如期舉行，國內外科技巨頭、雲服務供應商、遊戲公司、通信運營商等都加快了雲遊戲布局，使得雲遊戲平台接連落地，存量遊戲開啟「雲化」進程。《2020年1-6月中國遊戲產業報告》顯示，中國移動遊戲市場實際銷售收入達到1046.73億元（人民幣，下同），同比增長35.81%，佔遊戲市場總收入的75.04%；端遊及網頁遊戲的市場實際銷售收入均出現下滑，今年的報告還特別列出「雲遊戲」的發展情況。

5G普及 中國贏在起跑線

今年，騰訊首次在ChinaJoy推出多款手遊的雲遊戲試玩，副總裁王波表示：「我們還調集了一支專門的小組，嘗試研發一款無法本地運行、卻能跑在雲端的『原生雲遊戲』，面向即將到來的『雲時代』，探索全新的玩法原型。」他直言，上述探索僅為起點，未來騰訊遊戲還將在圖形技術、硬件技術、人工智能等各方面持續投入，打造下一代現象級產品。

中國電信天翼雲遊戲平台獨家首發的《新魔神大陸》，是完美世界遊戲在雲遊戲領域的戰略級產品。完美世界CEO蕭泓指出，5G是未來行業發展的全新技术延伸和技術基礎。據了解，目前完美世界遊戲旗下十餘個遊戲工作室中，已有3個頂級遊戲工作室正在基於公司原創IP與創新IP籌備和

研發原生雲遊戲，全面布局MMORPG、回合制、ARPG、動作類、卡牌類和開放世界等多類型雲遊戲產品。

盛趣遊戲副總裁譚雁峰分析稱，雖然雲遊戲時代中國廠商將直面世界巨頭，迎接挑戰，但機遇基建規模、產業鏈發展模式和技術方面已存機遇與優勢。

「根據工信部統計，5月底中國5G基站已經超過了25萬個，預計到年底5G基站會超過60萬個，覆蓋全國所有地級以上城市。此外5G終端的普及也將極大拉低價格。根據中國通信院的數據，1至4月累計出貨量超過3000萬，價格跌至千元。」譚雁峰指出，

中國基礎建設普及速度快，讓中國遊戲廠商贏在了起跑線上。

技術開發已走在世界前端

另一方面，中國從網絡傳輸到雲計算服務，中國的雲遊戲產業聯盟借助整個產業鏈的升級來推動行業發展，這個數字將遠遠超過海外的廠商。三是，移動遊戲時代中國遊戲不管是品質還是營收能力、營收規模在全球範圍都已經擁有一定優勢，且商業化優勢明顯。

記者獲悉，是次ChinaJoy期間，除了全球雲遊戲產業聯盟的成立啟動外，創夢天地與騰訊雲也將有戰略合作簽約。

上半年中國網絡遊戲產業表現

項目	數目	同比變幅
網絡遊戲市場用戶（人）	近6.6億	+1.97%
遊戲市場實際銷售收入（億元人民幣）	1394.93	+22.34%
其中：移動遊戲	1046.73	+35.8%
：端遊	281.54	-10.13%
：網頁遊戲	40.02	-21.43%

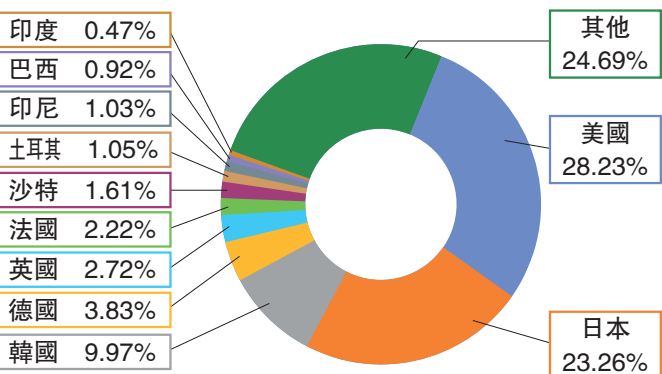
來源：《2020年1-6月中國遊戲產業報告》



▲2020中國國際數字娛樂產業大會在滬舉行

大公報攝

中國自主研發遊戲 海外市場實際銷售收入地區分布



千帆計劃

【大公報訊】記者夏微上海報道：2020年上半年，中國自主研發遊戲海外市場實際銷售收入增速高於國內市場，主要來自美國、日本、韓國，其中美國佔近三成（見圖）。全國首個聚焦遊戲出海由政府扶持項目「千帆計劃」也在CJ期間發布，逾40項具體服務措施支持遊戲企業走出去。

40措施支持遊戲企業拓海外市場

《2020年1-6月中國遊戲產業報告》顯示，中國自主研發遊戲國內市場實際銷售收入達到1201.4億元，同比增長30.38%；在海外市場的實際銷售收入增長36.32%，達75.89億美元（約合533.62億元）。「千帆計劃」旨在面向有出海需求的數字文化企業，包括提供政策支持、版權服務、出海保障、戰略研究、貿易渠道等服務。政策支持方

面，將依託保稅區和自貿區疊加優勢，為企業及個人提供政策指導、通關便利以及外匯金融服務。

國家對外文化貿易基地（上海）作為計劃發起方，期待通過「千帆計劃」支持特別是小微遊戲企業獲得良好的發展環境，樹立數字文化創意內容出海品牌及創新服務機制，提升國產數字文化內容的全球競爭力，打造數字文化創意內容出

海的「上海樣本」及打響「上海文化」品牌，積極探索「全球電競之都」「遊戲創新之城」的發展新模式、新路徑。

今年上半年中國自主研發移動遊戲出海類型分布中，策略類、射擊類、角色扮演類、多人在線戰略競技類（MOBA）的遊戲佔比，分別為38.98%、18.14%、10.98%及3.17%。