

融入生活 拉動周邊經濟 小精靈捉出 AR 6000 億商機



■ Pokémon GO自7月登陸澳、美、日、港、台等地掀起熱潮，幾乎「全民運動」捉精靈。Pokémon GO的成功對AR(擴增實境)引發的商機「錢途」正在擴大，商界已準備從中分一杯羹。

AR的9大應用領域

視頻遊戲、事件直播、視頻娛樂、醫療保健、房地產、零售、教育、工程和軍事。

製表：記者 梁悅琴

香港文匯報訊(記者 梁悅琴) Pokémon GO遊戲自7月於澳洲、美國、日本、香港、台灣等地上市以來，用戶花在這款遊戲的時間，已超越WhatsApp等當紅社群軟體，捉精靈幾乎變成「全民運動」，甚至比四年一度的奧運更瘋狂。Pokémon GO的成功對AR(擴增實境)來說亦是重要時刻，因為它不需要VR遊戲所需的額外昂貴裝備，代表AR已超越VR(虛擬實境技術)成為主流，甚至融入生活。AR引發的商機「錢途」正在擴大，商界已準備從中分一杯羹。

高盛報告預測，到2025年VR/AR市場規模將達800億美元(約6,220億港元)，其中450億美元為硬件營收，350億美元為軟件營收。

早期硬件市場規模略高於軟件，但隨着Pokémon可以在一般智能手機平台推廣，以遊戲、娛樂應用及廣告為主的軟件商機未必落後於硬件。同時，亦帶動周邊經濟活動。

10美元誘餌 薄餅店起死回生

面對全球經濟不明朗，Pokémon GO的出現無疑令疲弱的消費市道帶來一線生機。

根據《紐約郵報》報道，紐約皇后區的薄餅店「L'Inizio Pizza Bar」老闆拉坦茲奧表示，自己在Pokémon GO爆紅之後，花了10美元在店裡設置了多個「誘餌」，結果真的吸引了許多玩家，讓店裡的生意上升了75%。薄餅店老闆表示，很多玩家會為了抓Pokémon進到店裡來，順便點了幾杯啤酒、幾塊薄餅，坐下來玩遊戲。這款遊戲爆紅就這樣意外讓生意原本冷清的薄餅店起死回生。

7月19日，受麥當勞日本開始在開心樂園餐中附送AR手遊Pokémon玩具消息影響，麥當勞日本股價一度飆升23%，觸發熔断，創2001年7月上市以來最大升幅。而遊戲開發商任天堂自遊戲發行以來，股價已近翻倍，躋身日本市值前20的公司。

apm推AR獎賞 APPS研增設施

本港各大商場於Pokémon GO遊戲登陸香港後，已紛紛祭出「櫻花陣」，務求將各方「訓練員」吸引至自家「據點」，再贈送不同優惠及禮品，從而促進人流及消費。新地旗下觀塘apm便是首批發動「誘餌」的商場，新鴻基發展

(中國)董事馮秀炎表示，Pokémon GO登陸香港兩星期以來，觀塘apm的人流上升10%，餐飲租戶生意亦比平時上升5%至8%。

她又稱，因應時代轉變，會透過數據分析為未來商場翻新時，加強AR及VR的設施吸客，本月中旬apm會推出首個AR潮夏獎賞即時搶APPS，顧客可透過AR的手機程式，於商場不同角落搜尋獎賞。

世邦消費模式改變帶來機遇

世邦魏理仕香港顧問及交易服務商舖執行董事連志豪指出，Pokémon GO在短期內會對表現疲弱之本港零售市場帶來正面的影響，尤其是鼓勵青少年及年輕成年人離家，有助促進餐飲消費增加。

世邦魏理仕預料，繼Pokémon GO的成功後，將有更多創新的家用體驗推出市場，繼而改變既有的消費模式，並為零售商帶來更多機遇。

Pokémon GO熱潮亦帶動本港電車乘客量上升，7月載客量比6月增長5%，尤其是多了一批年輕人搭電車捉「小精靈」，載客量在晚上顯著上升。

目前各國都想法子希望透過AR來帶動經濟。如主導開發智能手機遊戲Pokémon GO的美國Niantic的日本公司於上週三宣佈，將與東日本大地震及熊本地震災區岩手、宮城、福島、熊本4縣合作，利用Pokémon GO吸引遊客。

中國的聯想正準備乘搭Pokémon GO的順風車，最快今年年底前推出類似Pokémon GO的AR遊戲，並通過聯想遊戲所擁有的硬體和遊戲通路支援。

阿聯酋航空亦推出全球第一款運用擴增實境(AR)技術的互動式經濟艙過夜包，希望透過AR的運用，進一步擴充機上娛樂系統ice的範圍。



■ 2014年首場全球首場的LINE展覽，找到指定的AR辨識圖，LINE人物就會陪你唱唱跳跳！AR是透過計算攝影機影像的位置及角度，並加上相應圖像的技術。畫面還可以在不影響攝影機辨識的情況下，從360度視角觀看3D圖像。



■ 紐約薄餅店「L'Inizio Pizza Bar」在Pokémon GO爆紅後，花了10美元在店裡設置了多個「誘餌」，結果讓店裡的生意上升了75%。



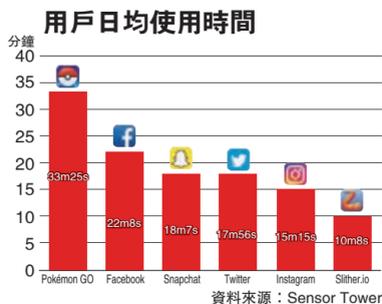
■ 觀塘apm商場早前安排百名「訓練員」於商場教顧客捕捉小精靈，本月又推出Pokémon主題電玩體驗館。

各國有關AR的最新部署

中國 聯想將推AR遊戲	聯想最快今年年底前推出類似Pokémon GO的AR遊戲，並通過聯想遊戲所擁有的硬體和遊戲通路支援。
日本 夥Pokémon GO推動旅遊	Pokémon GO的美國Niantic旗下日本公司於8月10日宣佈，將與東日本大地震及熊本地震災區岩手、宮城、福島、熊本4縣合作，利用Pokémon GO吸引遊客。Niantic日本公司與京都府政府商討合作以振興日本旅遊業，就發揮能獲得遊戲道具的「補給站」作用，建議「結合京都歷史，打造新的活動」，並希望能透過有關應用軟體提供學習的機會，把其AR遊戲的活動推廣至日本全國。
阿聯酋 推全球首款AR經濟艙過夜包	阿聯酋航空推出全球第一款運用擴增實境(AR)技術的互動式經濟艙過夜包，特定長程航班及所有超長程航班的旅客，只要透過個人的行動裝置，都能感受音樂、遊戲等趣味體驗，希望透過AR的運用，進一步擴充機上娛樂系統ice的範圍。

製表：記者 梁悅琴

Pokémon GO用戶黏度超Facebook



香港文匯報訊(記者 梁悅琴)根據Sensor Tower的報告稱，Pokémon GO的用戶黏度已經超越了Facebook，Pokémon GO用戶的日均使用時長達到了33分鐘，超越了Facebook的22分鐘，Snapchat的18分鐘以及更加「短平快」的Twitter、Instagram和Slither.io。

用戶日均使用33分鐘

Pokémon GO遊戲的取勝之道，正

在於應用了AR的技術，AR與VR頗為相似，但分別在於，VR讓用戶看到的完全是電腦工程師製造的虛構畫面，但在AR，用戶看到的依舊是現場實境，但在實境之上，會加入虛構物件，例如在Pokémon GO之中，可看到不同的小精靈，在地鐵站口、街口轉角位等出現，吸引用戶前往捕捉，大大增加了人們出外的機會。

Pokémon GO是由Niantic, Inc.、Pokémon以及任天堂共同打造，其中Niantic, Inc.的前身為Niantic Labs，是Google內部的創業公司。

當Google組織重組、以全新Alphabet集團姿態出發，Niantic, Inc也脫離Google成為獨立開發商，並從任天堂與Google獲得3,000萬美元資金來開發Pokémon GO。

彭博社引用麥格理資本證券分析師David Gibson的報告指出，隨着玩家一

步步收服神奇寶貝、擁有自己的道館，就需要花更多的錢來收集、培訓神奇寶貝，與其他玩家對戰。任天堂授權神奇寶貝手遊系列之後，估計Pokémon GO可為該公司提高約15%的淨利。

平台分賬賺多任天堂三倍

任天堂因為Pokémon GO而股價大漲，公司市值更增加75億美元；不過賺飽荷包的可不只任天堂，作為平台角色，賺的卻是任天堂的三倍。David Gibson指出，Pokémon GO從App Store每賺100元，蘋果、Niantic, Inc、Pokémon各分得30元，而任天堂分得10元。

蘋果從App Store的付費程式下載與IAP來獲利，以維持甚至提升iOS軟體30%的市佔比例。根據蘋果上一季財報顯示，包括App Store等網絡服務與AppleCare、Apple Pay的「服務」營收項目有近60億美元，相較去年同期成長近20%。

蘋果看好AR 準備大舉投資



■ 網龍今年6月在本港首度展示人像全息影像進行現場互動，成功把ARHT顧問委員會成員兼電視與電台主持人Larry King透過相關技術，從洛杉磯傳送至香港科學園。

香港文匯報訊(記者 梁悅琴)手機遊戲Pokémon GO掀起熱潮，蘋果總裁庫克也稱，Pokémon GO受歡迎反映擴增實境(AR)領域的巨大潛力，指看好AR長遠發展，並將大舉投資。

投行料蘋果兩年賺逾30億美元

庫克說，蘋果一直進行投資，確保產品與任天堂的Pokémon GO等AR遊戲配合良好，因此才可見那麼多iPhone用戶在外面追逐精靈。蘋果尚未推出自己的AR產品，但近期增聘AR和虛擬實境(VR)專才，研究成果將應用於未來的iPhone或頭戴裝置。

庫克形容，AR可帶來偉大的產品和「巨大商機」，認為Pokémon GO的成功，是對蘋果強勁的軟件生態系統的支持，鼓勵開發商為iOS開發軟件。投行Needham估計，Pokémon GO在未來一至兩年可為蘋果帶來超過30億美元收入。

網龍拓港人像全息影像市場

本港上市的網龍(0777)及ARHT Media早於今年4月已公佈成立合資公司，打造擴增實境(AR)及虛擬實境(VR)領域。網龍於今年6

月更在本港首度展示人像全息影像進行現場互動，成功把ARHT顧問委員會成員兼電視與電台主持人Larry King透過相關技術，從洛杉磯傳送至香港科學園。

網龍副董事長兼執董梁念堅當時表示，今年是公司對VR及AR的投入期，相信2017年會有收成。人像全息影像技術未來亦會透過其他合作形式打開香港市場，包括教育演講性質及娛樂行業。

科技顧問公司Digi-Capital去年發表報告指出，2015年VR/AR的總投資為6.86億美元且投資額連續增長六個季度，光是2015年第四季度就將有2.5億美元的投資。

Digi-Capital CEO暨創始人Tim Merel稱，今年將會是資本大舉進入VR/AR市場的一年。2011至2015年間已經有約128%的投資額回本獲利，顯示資本市場對VR/AR領域/產業的高度關注和交易熱絡。

他認為，在2016年VR/AR產業投資的押注，除了原本的投資者外，也將吸引更多一般創投及企業創投的注意。根據Digi-Capital預計到2020年，VR/AR領域的投資總額將達到1,200億美元。

新科技改變香港人習慣

香港文匯報訊(記者 陳楚倩)本港掀起Pokémon GO熱潮，AR市場也順勢發展。金利豐證券研究部執行董事黃德几表示，留意到本港有不少商場借助遊戲吸引人流，該遊戲比以往的手遊更帶創新性，新科技改變香港人的習慣，不少御宅族多了上街。但料該遊戲停留在智能手機平台，所產生的收入以遊戲、娛樂應用及廣告為主。

另一方面，Pokémon GO所引伸出

來的AR市場更大有為，留意到坊間有不少以VR/AR技術聯樓聯車，雖然是噱頭為主，輔助作用居多，他認為始終是個好的開始。AR技術的應用層面擴增至日常實境生活。

低成本效用佳 商場樂見

香港資訊科技商會榮譽會長方保僑表示，有別於傳統遊戲透過買入代幣產生收入，Pokémon GO所衍生的周邊收入更為可觀，以香港的商場

為例，商家花費數萬元撒櫻花等裝置吸引人流，旺丁又旺財，很多時候家長會當作親子活動，到商場用膳消費，這類型的消費更為商場管理人員樂為所見，比一般請偶像作宣傳等活動更降低成本，吸引人流效用又明顯。

他指，這類型的手機遊戲的生命周期很難估計，身邊有不少朋友仍然在玩，個人看Pokémon GO起碼有一年生命周期。遊戲發展商也會不停推出宣傳，將來或有可能重推卡通片或電視劇。