

MytheBond推出桌上遊戲，主題包括冒險和與怪物的戰鬥。
香港文匯報記者聶曉輝 攝



「極限裝甲聯賽」(Touch-Down)負責人王先生期望衝出國際。
香港文匯報記者聶曉輝 攝



HEXA Labs設計出一款心口設有LED屏幕的熊公仔。
香港文匯報記者聶曉輝 攝

港人港Game「玩創」動漫

陳茂波：幼時喜看《老夫子》 力挺港創意產業育才

香港文匯報訊（記者 聶曉輝、實習記者 鄺錦蓉）一年一度動漫及遊戲機迷引頸以待的香港動漫電玩節昨日開鑼，400個參展單位一連5天於灣仔會展中心出售及展示不同動漫電玩產品。大會今年於場內舉辦《動漫玩創之都》成果展，向大眾展示10隊香港青年動漫電玩品牌創作大獎得獎企業建立的香港動漫電玩原創品牌，當中不少更「跳出香港」，以國際市場為目標。香港特區財政司司長陳茂波在動漫電玩節開幕禮上致辭時表示，電玩是香港創意產業的一環，特區政府一直致力推動香港創意產業的發展和培育年輕人才，並於今年向「創智優計劃」再度注資10億元，與業界一起攜手推動發展多元化的創意產業。

■動漫節當然少不了手遊競賽。
香港文匯報記者 梁祖彝 攝



■各種模型亮相動漫節。
香港文匯報記者梁祖彝 攝

樂言社教育基金獲青年事務委員會青年發展基金及民政事務局配對基金撥款資助，以動漫電玩品牌為核心的青年發展計劃，推動動漫玩創之都，並於去年舉辦香港青年動漫電玩品牌創作大獎，10隊優勝隊伍每隊可獲得最多40萬元至50萬元的啟動資金及5萬元免息貸款作為創業資金。

香港動漫電玩節場內舉辦成果展，10隊優勝隊伍齊展示其成果，雖然絕大部分仍在開發階段，但已盡顯香港青年的創意。

美足與射擊格鬥 擬全球推出

奪得金獎的「極限裝甲聯賽」(Touch-Down)負責人王先生表示，由於眼見市場上的電玩遊戲以格鬥為主，運動遊戲較缺乏，遂與數名友人齊齊構思一款結合美式足球與射擊格鬥的競技遊戲。

賽事將以6對6即時線上形式進行，雙方球員會化身成不同超能力的機械人進行美式足球比賽。

他表示，遊戲現仍在開發階段，預計仍需約一年時間才可推出市場，惟屆時會於電腦、PS4及Xbox等各大平台於全球推出，甚至未來會進一步開發為手機遊戲，並有信心可取得成功。

LED互動熊 遠程「過3關」

由6名年輕成員組成的HEXA Labs則正在開發一款互動熊公仔。團隊成員之一張露琳表示，他們6人參賽時都是知專設計學院的學生，現時部分已畢業，設計構思來自成員經歷與

親友相隔兩地之苦，遂設計出一款心口設有LED屏幕的熊公仔，玩家可以透過手機App與身處全球不同地方的親友互動，例如透過熊公仔傳送繪製的圖案給予對方，同時能夠二人一起玩「過3關」遊戲等功能。

她表示，暫定於明年初發售，售價約500元，第一批目前生產約1,500隻以觀察市場反應，並會透過網上等途徑發售。她指已為產品向知識產權署申請註冊專利，並期望能進軍海外市場。

其團隊指出，香港青年動漫電玩品牌創作大獎對年輕創作者而言獲益良多，除資助起點營運外，更提供講座並教授知識產權及銷售策略等，讓身為設計師的他們，也能夠有能力創業。

桌遊打怪獸 籲放下手機

至於MytheBond則推出桌上遊戲，主題包括冒險和與怪物的戰鬥。負責人馮先生指出，眼見不少人專注手遊，故特地構思出這個齊齊打怪獸的桌上遊戲，期望讓玩家放下手機也可享受遊戲樂趣。他續說，其中一個遊戲產品於會場首度發售，亦會在網上銷售產品，望增加產品推廣機會。

他亦指，該產品研發需花費約6位數字，資助計劃對他們幫助很大，能補貼他們的工作室租金、儀器費用等。

陳茂波昨早出席香港動漫電玩節2018開幕典禮，並於典禮後參觀展覽，特地參觀《動漫玩創之都》成果展。他於典禮上致辭時表示，動漫展最初是香港書展中的其中一



■陳茂波參觀動漫節。
香港文匯報記者梁祖彝 攝

■有女生扮演高達MK-II。
香港文匯報記者梁祖彝 攝

個部分。由於電玩大行其道，大會與時並進，在展覽中加插了電玩主題並將展覽由2006年起易名為今天的動漫電玩節。

他指出，動漫電玩是香港創意產業的重要一環，一直以來本地漫畫陪伴了幾代的香港人，他小時候也很喜歡看《老夫子》漫畫，後來有不少漫畫人物亦成為動畫電影和電視劇的主角，部分作品更揚威海外，進軍國際市場，「近年不少熱衷於電玩遊戲和動漫Cosplay等活動的年輕朋友更將喜好轉為自

己的事業，投身成為電競選手或參與動漫電玩相關的工作，成為行業的新血，使產業不斷蓬勃發展。」

他強調，特區政府會繼續致力推動香港創意產業的發展和培育年輕人才。



■華夏動漫今年於會場帶來一款3對3 VR電競遊戲《TOWER TAG》。
香港文匯報記者聶曉輝 攝

華夏灣區VR電競賽冠軍獎金達10萬

香港文匯報訊（記者 聶曉輝）電競於東亞地區愈來愈受歡迎，香港市場潛力更十分巨大，亦吸引內地企業來港開拓市場。連續第四年參與香港動漫電玩節的華夏動漫今年於會場帶來一款3對3VR電競遊戲《TOWER TAG》，吸引不少入場人士爭相排隊試玩。華夏動漫主席、行政總裁莊向松表示，正物色場地，期望短期內於香港島及九龍各設一間電競中心，正式進駐香港電競市場。

《TOWER TAG》是一款德國開發的VR電競遊戲，支援3對3對戰。遊戲玩法是玩家在虛擬空間中，通過繩索在塔間移動並尋找對手漏洞，與對手互相射擊。

華夏動漫於會場內設試玩，60元可玩8分鐘。莊向松表示，《TOWER TAG》用了接近一年研發，今次展覽亦斥資100萬元，並同場舉辦粵港澳大灣區第一屆「華夏動漫杯」VR電競大賽香港區預賽，其後陸續舉行廣州區、深圳區及澳門區比賽，各區晉級賽隊可參與今年11月10日舉行的粵港澳大灣區總決賽，勝出隊伍可贏取逾10萬元獎金。

他續說，該款遊戲早於今年2月在華夏動漫旗下位於東京的一間室內樂園進行首次商業運營，馬上成為館內最熱爆的遊戲，玩家甚至要提早逾一個月預訂。

他並指，VR電競賽發展如日方中，公司會在天津市中心開設兩間旗艦店，希望未來能做到跨平台、跨地域，並建立常駐地點宣傳遊戲，更已在香港物色地點設VR虛擬實境互動主題樂園，望能於短期內成事。

持籌入場免輪候

香港文匯報訊（實習記者 鄺錦蓉）香港動漫電玩節昨日開鑼，一眾機迷與電玩迷於灣仔會展中心外大排長龍，魚貫而入會場。大會今年重新容許參展商於會場內發售限量產品，更首次採用實名登記及容貌識別技術，早於本周一便派發逾360個籌，持頭籌卡者昨早經容貌識別驗證後即可入場選購心頭好，免去過往提早數天到達場外輪候之苦。排頭位的年輕人於開幕後直奔三星攤位，獲得價值5,998元的Galaxy S9智能手機一部，更指計劃花費近5,000元購買遊戲。

容貌識別只需約3秒

排頭位的李先生表示，早前在旺角排隊兩天取籌卡，昨早於開幕前3小時，即早上7時到會場外等候入場。他指容貌識別程序只需約3秒，認為大會安排不錯，能防止有人插隊及減少輪候時

間。他指出，今次只是首次來到動漫電玩節，並對能獲得心儀手機感興奮，認為早前排隊取籌十分值得。

取得2號籌的何先生目標亦直指三星攤位以換取免費手機，並打算送給父母。他續說，是次到場亦會購買限量Iron Man首版公仔，預計花費約3,000元，「如根據以往排隊方式，可能要提前5日排隊！今年安排不錯，能讓排隊人士回家休息及整理物品。」

獲得4號籌的梁先生表示喜愛Iron Man，故特意向公司請半日假來搶購限量發售的1比6 Iron Man限量公仔，並即場拆開盒子展示戰利品。

他表示，從前的動漫電玩節曾有很多排隊黨，導致他搶購不到限量首版公仔，認為現時的安排能讓排隊者真正買到心頭好，做法更公平。

不過，取得10號籌的許先生最初卻不

電玩迷讚安排好

能通過容貌識別程序，需檢查身份證，花費3分鐘才認證成功，惟他亦認為排隊情況很有秩序，場內整體氣氛不錯。

紅白藍膠袋模型大賣

Hot Toys攤位的英雄人物吸引不少消費者，其中黃先生便於該攤位花費了逾萬元購買黑豹、美國隊長等模型，「只要是自己喜歡便值得購買。」陳先生亦花費了約4,000元購買英雄人物產品，並打算再選購高達模型，料花費約1萬元。11歲的黃同學則主要到CLUB SIM攤位輪候逾20分鐘試玩手遊。

不少參展商均預計今年銷情理想，其中Playstation生產商Sony預計今年銷情按年增長5%。BU Toys負責人王先生亦指出，今年推出富有香港情懷的紅白藍膠袋、麻雀及鐵皮屋等模型，深受歡迎，料銷情按年增長約20%至30%。



■排頭位的李先生(中)與2號籌的何先生(左)。
香港文匯報記者梁祖彝 攝



■梁先生



■黃先生

香港文匯報實習記者鄺錦蓉 攝