

宅經濟效應消散 PS5 iPhone 12 都救唔返

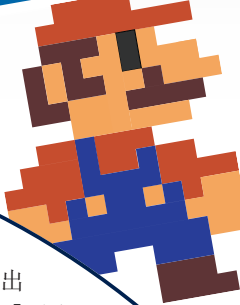


扎求存。宅經濟也無力救市，PS5、iPhone 12等重點科技產品推出，商戶皆預料未必能救亡，結業的命運難以扭轉，三大商場吉舖數量正在上升，合共達到50間，接近總店舖數目的一半。

■圖／文：香港文匯報記者 黎梓田



三大至潮商場 吉舖近半



據香港文匯報記者近日觀察，旺角信和中心的人流較其餘兩個商場多，絕大部分商戶已於下午1至2點起打開門做生意，亦有不少人逗留於動漫精品店或遊戲店內，吉舖數量相對較少。據觀察，信和中心僅有約8間吉舖，主要集中在閣樓。

多寶集團董事總經理陳志寶指，信和以前同樣有遊戲店，也有不少經營離島度假屋租賃的店舖，但隨著近十數年遊戲機行業及動漫產品相關行業興起並進駐，度假屋租賃行業已在信和銷聲匿跡。

信和人流旺 空置率最低

他表示，信和中心向來匯集最多電子及潮流產品，因此成為年輕人的聚腳點，遊戲機舖和動漫精品分別各佔約兩成，而手機或電子相關產品約佔兩至三成，餘下三四成為其他行業，例如成人用品、首飾等。

陳志寶又表示，信和中心「立於不敗之地」的原因在於其行業多元化、人流夠集中，所以舖位表現較其他潮點好，即使是疫市，人流也不會太差。他指出，信和中心空置率為區內商場之中最輕微，只有不足5%。

其中，信和中心以地下、閣樓至1樓人流最旺，地舖（商場內）現時呎租約150至200元，而街舖則為200至300元；閣樓至1樓呎租約100元或以上；而地庫及2樓分別約60多元及80元；整體租金較2012至2013年的舖市高峰下跌大約三至四成。

好景商場一樓部分同樣是售賣遊戲產品，亦是年輕人蒲點之一，陳志寶稱，好景商場

以前最出名賣「四仔」（色情光碟），曾是不少成年男士的好去處，不過由於色情網站盛行，加上海關大力執法，已甚少人買色情光碟，故「四仔」行業已被遊戲產品行業取代。

好景吉舖多 入場月租5000

當記者由食店林立的登打士街步往好景商場時，發現人流已較以往明顯減少，途中亦有數間吉舖。踏上扶手电梯到好景商場一樓時，發現該層人流不算多，而部分舖頭亦未有開門，加上有約7至8間舖位丟空並貼上招租紙，氣氛顯得分外冷清，僅得門口位的遊戲店以及部分遊戲店有人逗留。

陳志寶表示，現時好景商場一樓的店舖絕大部分以售賣遊戲為主，客源較為單一，因此人流相對稀少。陳氏指出，雖然在家工作令打機需求日增，但市道差亦抵消相關效應，因此遊戲店的生意不會有明顯增長。他補充，好景一樓的舖位每方呎租約60至70元，入場月租大約5,000元起，租金水平較2012年舖市高峰時下跌約四至五成。

好景商場



先達廣場

iPhone炒風不再 先達淪死場

旺角先達廣場在過去廿年來，曾經是「炒iPhone」勝地，每一代的蘋果手機都在先達賣到好價錢，令不少市民都在此處留下不少腳印。不過，自從炒賣手機熱潮不再，靠炒機搵食的舖頭執得就執，自此該商場就變得冷清，吉舖處處，淪為死場。有場內舖頭老闆相信，即使有新5G版iPhone也未必能為舖頭帶來生機，一心想炒機賺錢的機會已經不復當年，想炒機賺錢已經今

非昔比。

先達廣場這個手機主題商場也成為旺角三大主題商場中租務表現最差的一個，因應近年手機炒風不再，售賣手機的商戶只能艱難維生。陳志寶表示，先達廣場主要以售賣手機的行業為主，不過近年炒風消失，不少手機店轉型至手機維修店，比例亦由以往的15%增加至現時的30%。

先達廣場的手機店雖然較早開門，但場內人流稀少，即使是地下也有部分手機店結業，大約有4間已貼上招租紙，而面向外街的舖頭吉舖數量更多達10間。至於1樓及2樓情況更惡

劣，除了店員本身，幾乎沒有人流，1樓及2樓已貼招租紙的吉舖數量分別約11間及10間。

地舖商戶一完約就搬走

陳志寶補充，由於修例風波及暴力事件影響，先達廣場面向亞答街的所有地舖商戶一完租約就搬走，即使有新租客也只是短租，而市值呎租亦由高峰時的400多元跌至200元，跌幅超過五成；而地下商場內的呎租亦同樣下跌五成至100至150元，而1樓及2樓呎租分別為約100元及約70元。

PS5貨源少 熱賣都無助遊戲店翻身

SONY（索尼）早前宣布推出新一代遊戲主機PS5（PlayStation 5），並於9月18日起接受預訂。由於「群情洶湧」，網上名額於數分鐘內已被搶購一空，而其他發燒機友亦「春江鴨」上身，早於各遊戲店舖前排隊等候，其中信和中心外一度大排長龍，網上炒價更一度破萬，成為疫市下的奇葩。PS5的推出雖能讓遊戲店業界一

嚐甘露，但由於訂購名額有限，未對行業有起死回生之效，即使打機需求增長亦未能挽救業界於水火，旺角的信和中心以及好景商場等著名遊戲售賣集中地亦有店舖「執笠」，合共有約十多間吉舖出現。

好景商場某遊戲店老闆向香港文匯報記者透露，遊戲業的生意極度依賴遊戲大作及主機的推出，令行業相當被動。不過PS5尚未正式推出，亦未知主機供應量如何，因此難言對業界是否有幫助。至於疫情對遊戲業的影響，他指3至4

月有不少留學生從外國回來，加上被限制外出，因此打機需求增加，其間生意一度變好。

中秋假日生意淡靜

不過，該遊戲店老闆也提到，5月之後生意回歸平淡，即使是最熱銷遊戲「動物森友會」銷量也「打回原形」，而中秋假日生意也異常淡靜。他指，舖頭生意相比其他行業算是平平穩穩，整體生意比起以往下跌大約兩成。

載體數碼化 店主：5年內有實體店

近期在家工作令「打機」需求大增，甚至掀起搶購遊戲的熱潮，遊戲店生意疫市下莫名變好，可是當香港文匯報記者走訪旺角三大「潮點」時，卻發現不少遊戲店已倒閉。在去年因「搵警」一周內店舖被四次「裝修」的K&K遊戲機專門店老闆萬先生向本報記者表示，遊戲機需求開始飽和，即使新遊戲主機PS5登場亦無法令行業起死回生。他指，數碼化令實體遊戲光碟逐漸被取代，遊戲實體店已買少見少，斷言3至5年內將被淘汰。

萬先生表示，新冠肺炎疫情令「在家打機」需求增加，在大約6至8月之間，該店生意情況的確比起疫情爆發以及去年修例風波期間有改善，其中最熱賣的產品莫過於任天堂主機Switch以及其遊戲「動物森友會」。惟好景不常，9月份又再走下坡，生意只有8月份的一半。

市民消費謹慎 生意額大減

萬氏認為，封關對業界產生的影響最大，旅客人流減少加上限聚令，令商業活動受到打擊，直接影響市民生計及收入，每個人的預算已不及以前般「鬆動」，消費轉趨謹慎，每個人購買遊戲的數量自然也相應減少。他透露，即使遊戲需求帶動，但今年生意額僅能回復至修例風波前的七成水平。

曾掀起全城熱話的SONY新一代主機PS5於今年9月中接受預訂，看似為業界注入動力，不過萬先生卻指出新主機貨源有限，現時受惠的只有小部分遊戲店，而且未必帶動整體生意。由於PS5要待11月才正式推出，不少PS4主機的「老主



■ 萬先生指，遊戲數碼化令實體遊戲光碟逐漸被取代。
香港文匯報記者攝

顧」會等新主機推出再光顧，反而短期內負面影響較大。

萬先生解釋，雖然遊戲需求曾經帶起生意，但需求在9月已接近飽和，加上未有遊戲大作推出影響購買意慾，所以業界生意開始萎縮。萬氏又指出，遊戲行業所受的影響雖不如其他行業直接，但影響已開始漸漸浮現，有其他行家指「中秋節未試過咁靜」，形容遊戲機業界已開始陷入低谷。

遊戲光碟主機逐漸被淘汰

暴力事件加上疫情接踵而來，對萬先生來說可謂「禍不單行」。不過他也指自己相對比較幸運，疫情在1月爆發，遊戲店生意在7至8月才開始受影響，時間較其他行業「滯後」，加上有老主顧支持，業主在最近數月亦願意減租兩成，所以尚能渡過逆境。他又表示，自己向來準時交

租，很少麻煩到業主，稱如果不是經營得太困難，也不會求業主減租。

在屯門經營了遊戲機店廿多年的萬先生，今年已屆62歲。他見證着行業的上上落落，舖頭最初開在屯門時代廣場，後來亦在商場內搬了三次，最後搬至栢麗廣場一樓繼續經營。他指，遊戲業現時尚可維持一段短暫的日子，但實際已愈來愈難做，連兒子也同樣不看好這個行業，無意繼承他的衣鉢。

事實上，遊戲主機例如PS5和Switch等已開始走數碼化路線，玩家可以直接網上付款然後下載遊戲，他預計實體遊戲光碟將會被數碼版本取代，而隨着5G網絡的發展，可能連遊戲主機也會被淘汰，又或者以另一種形式出現。而他這種小本經營的遊戲店，亦開始買少見少，估計3至5年後這類實體遊戲店將會被邊緣化，又或者被連鎖店取代。

專家：電玩市場愈來愈難做



■ 方保僑

雖然先達廣場有步向「死場」的趨勢，但方保僑對此仍感到樂觀，因為iPhone 12是多次蘋果手機裏面，第三個出現重大變化的手機。他指，蘋果手機第一個重大變化是由3G轉4G，第二個變化是由細螢幕轉大螢幕，而今次變化就是由4G轉5G。

iPhone12料可炒2個月

方保僑又指，自從電訊商推出5G後，4G網絡已愈來愈慢。他解釋，原因是電訊商會優先把發射站資源調去5G頻譜，加上4G仍然較多人用，因此4G網絡比起以前會慢得多。這亦成為iPhone用戶換機的誘因，估計會掀起大約1至2個月的炒機熱潮，此時間長度也足以支持依賴炒賣的零售生意。

方保僑表示，遊戲行業生意主要分為四大類，第一類是遊戲硬件，例如電競器材及配置、主機等；第二類是遊戲軟件；第三類是電競表演，例如電競比賽；第四類是電競場所，例如網吧和電競館，其中以第三、四類在疫情下最「慘」，而第一、二類表現反而在疫市上升。事實上，他觀察到近數月以來，遊戲行業生意相當蓬勃，任天堂主機Switch以及相關遊戲出現賣斷市，甚至有炒價的情況。

網上下載打殘實體店

不過，面對遊戲數碼化、網上支付買遊戲等問題。方保僑表示，除了遊戲主機必須有實體店售賣外，現時仍有不少人喜歡購入實體遊戲光碟，又或者不想用信用卡支付，而且由網上下載遊戲也跟實體遊戲光碟有少許差別，例如數碼版本遊戲存檔不能搬去另一部主機。

另外，遊戲業繼數碼化版本之後，雲端遊戲是遊戲業下一個發展趨勢，雲端遊戲是指玩家可以單純透過雲端網絡平台即時進行遊戲，而且不用下載遊戲，而圖像運算亦由雲端進行，但此方向最大的限制是必須在有網絡的環境中進行。因此，他認為實體遊戲店仍有一定生存空間，但經營會愈來愈困難，市場空間在未來數年會逐漸減少。