



祝振駒

翹騰投資管理董事總經理，特許財務分析師。
曾經在外資及本地投行研究部擔任分析師及主管達14年
之久，專長於中小型股研究。
後轉職擔任對沖基金經理，2010年創立翹騰。
筆者博客：blog.sina.com.cn/raymondj2011

雄鷹
展翅

Columns
美術：林美賢

任天堂遊戲

過去一星期最火熱的股票，應該是日本東京上市的任天堂(7974 JP)遊戲公司，股價自上周推出其首隻手機遊戲《Pokémon Go》以後，5天上升了69.4%，之前任天堂已經連續3年虧損。國際媒體如CNBC及《華爾街日報》於遊戲推出後，連續多天作出報道，替該股票作出了大量免費宣傳。

此手遊能夠熱賣，短時間內被大量下載，其成功主因包括：一、第一隻將擴增實境(Augmented Reality，見96頁財經詞彙)融入，並配以手機鏡頭及GPS系統，成為手遊功能一部分的遊戲；二、其遊戲主角寵物小精靈——比卡超，乃玩家耳熟能詳的卡通動物；三、AR遊戲具新鮮及互動感，玩家在現場實境找尋虛擬動物，給予玩家嶄新遊戲體驗。

AR較易貨幣化

過去一年多，不少投資者炒作虛擬實境(Virtual Reality)題材的股

票，但大部分相關公司都缺乏盈利，要不是就是巨型科網公司的細小部分(如Facebook持有的Oculus)。從實際應用及商業化角度出發，VR難度非常高，首先用家要另外付費配置及載上臃腫的VR眼鏡，然後使用時間又不能過長，否則會暈眩。

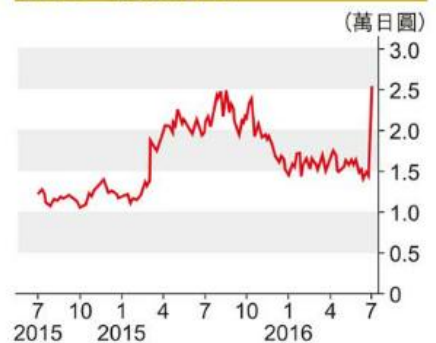
而VR最大的應用，仍然是電腦及電子遊戲。傳統電影很難轉化成VR，因為電影製造涉及導演的主觀演繹及拍攝手法，所以鏡頭角度非常重要，VR的特色是360度景觀，所以會令電影完全失去了焦點及主題。反之，AR則可以融入2D或3D的電影或電子遊戲裏面，令其應用普及性遠超於VR。

有投行分析師認為，此遊戲對任天堂的貢獻不大，因為收入的30%去了下載平台(例如蘋果的App Store)，30%歸遊戲開發商Niantic及另30%歸Pokemon公司，任天堂只佔10%。但分析師往往忽略了市場乃非理性動物，股價短期受供求關係

影響，投資者追求的是想像空間。由於這款遊戲是市場上第一隻具規模的AR遊戲，任天堂是最直接受益者，所以有先動者(First Mover)及稀有價值(Scarcity Value)優勢。

另外管理層對媒體透露，很多商戶有興趣和公司合作，希望透過遊戲，將人流引導致店舖(例如要求玩家到指定商店捕捉小精靈及購物)。零售商可付費成為贊助地點「Pokestops」的特約商戶，從中任天堂可賺取廣告及轉介費，將線上流量轉化成線下的實際收入。此商業模式可謂新穎，且具放大及可塑性。相信任天堂引發的AR熱潮將會引發其他遊戲相關公司爭取仿效。但投資者需要警惕，新電子遊戲熱潮來時很快，但退時也會一樣的快。RM

任天堂股價急升



資料來源：筆者提供

“市場乃非理性動物，股價短期受供求關係影響，投資者追求的是想像空間。由於這款遊戲是市場上第一隻具規模的AR遊戲，任天堂是最直接受益者。”