

手游Pokemon Go爆红背后:AR行业将临革命性变化

证券时报记者 李明殊

几乎是在一夜间,朋友圈就被最风靡的手游Pokemon Go(中文简称口袋妖怪)刷屏了,在海外,一大波玩家半夜在闹警察局、摔进水沟,公园里站满来抓皮卡丘的玩家等疯狂场景分分钟都在上演,而国内,能够第一时间在朋友圈晒出捉精灵的图,除收获满屏无数点赞以外,一连串的留言求攻略更是让发图者统一回复VPN下载方式的同时,内心不免得意满满。

多位接受采访的投资界人士认为,Pokemon Go爆红的背后不仅仅是一款产品的成功,而是预示着AR行业或更多产业未来可能面临革命性的变化,Pokemon Go开启了一个新的时代,在很多人眼中,它是一款颠覆人类生活方式的移动互联网产品。而也有圈内创业人士调侃,AR玩了那么久,终于找到了正确的打开方式。

AR游戏+优质IP引爆手游兴奋点

Pokemon Go游戏是一款增强现实版的智能手机游戏,由发行商The Pokemon Company(口袋妖怪公司)、Nintendo(任天堂)、Niantic合作开发。Pokemon Go是任天堂在1996年推出的一款游戏,后独立成为其子公司,拥有Pokemon Go系列的IP,以及一大批“口袋迷”;任天堂负责游戏的开发和全球发行;Niantic则负责AR技术的支持,它曾是谷歌的子公司,在去年8月份谷歌重组之后独立,获得谷歌以及前两家公司的融资。这款游戏主题就是,行走在真实世界的玩家,寻找Pokemon和其他物件,并与其他玩家展开激战。

由任天堂最近掀起的这场全球玩家走向户外捉精灵的潮流,恰当地诠释了AR+LBS(个人位置定位)+轻度SLAM的技术,也带来了虚拟与现实的结合引发交互模式的颠覆。港版上市游戏公司蓝港互动副总裁王世颖在接受证券时报·创业资本汇记者采访时表示,多年以来,AR产业一直在等待一个爆款,一个能赚钱,有影响力的爆款,现在它出现了,而且比人们期待中的更火爆,它不仅仅是《愤怒的小鸟》或者《植物大战僵尸》那样的爆款游戏,而是一款重塑人类生活方式的移动互联网产品。

Pokemon Go爆红,又一次证明了顶级IP的力量,所谓顶级IP,包括了悠久的历史,庞大的衍生产品群,全球化的超高知名度和美誉度,以及庞大而高密度的粉丝群。”王世颖指出,“它和其他AR产品不同,不是简单地连接起虚拟世界和现实世界。而是把网络游戏的社区性从线上搬到了线下,这也是任天堂近几年的核心理念之一,例如3DS的擦身系统。但之前的产品都没有强烈的推动力促使玩家进行线下交互,而Pokemon Go无疑做到了。”

正如玩家在贴吧里的留言,大家最佩服任天堂的是,二十年前用游戏机把大家圈在家里,二十年后用手机把这群宅男赶出去”。在该模式中,游戏和社交,虚拟现实和社交的天然结合,带来了传统互联网社交模式颠覆的可能。

国海证券最新传媒行业研究报告指出,Pokemon Go线上和线下的互动也真正带动了游戏社交概念的落地——过去《魔兽世界》打团的团员或许是虚拟世界亲密的战友,但现实中却极难见上一面,哪怕见面了也不会有游戏的互动。而Pokemon Go的模式则直接让用户在游戏中,在线下自然地并肩作战,这种基于非熟人关系的新型互联网社交模式在全球来看,都是一个击中用户“痛点”的划时代创新。

香港对冲基金易方资本投资总监王华认为,Pokemon Go吸引了年轻一代朋友,过去AR难以找到一个有用的场景,而这款游戏让投资者看到能变现的机会,LBS的游戏社交性和GPS地域属性,随时随地都可以玩,当年宠物蛋的概念,因此会将传统游戏中一部分用户流量带入。

AR有更广的市场潜力

随着Pokemon Go催热AR市



CFP/供图 吴比较/制图

高榕资本创始合伙人岳斌表示,AR现象级游戏产品的出现,打消了部分创业者和用户对于AR内容爆款的忧虑。现象级应用会一定程度带动AR/VR行业的发展。

在国海证券传媒行业分析师陶斯然看来,Pokemon Go模式不仅仅只适用于游戏,其核心精髓可以拓展到其他应用领域,如广告、直销甚至是移动电商等。

场,全球范围内对AR的利好分析不断,美国市场研究公司Grand View

自手游Pokemon Go发布以来 任天堂股价飙升近75% 市值增120亿美元

证券时报记者 吴家明

听说现实+虚拟更配,但现在增强现实(AR)更火!

最近,因为Pokemon Go这款游戏的成功,日本任天堂公司的股价飙升,这家在手游中落后一步的巨头仅凭借着Pokemon Go就马上走到了行业的最前端。就在昨日,任天堂的股价继续大涨超过16%,创下自2015年8月31日以来最高。加上此前超过50%的涨幅,自Pokemon Go发布以来任天堂的股价已经飙升近75%,市值暴增120亿美元。海外基金公司Sonian Capital Management基金经理Joshua Kennedy早在2015年12月份就看涨买入任天堂股票,在他看来,任天堂“前景”美好,好日子还在后头。

Joshua Kennedy表示,Pokemon Go目前引爆的全球参与度惊人,但一段时间后仅被AR新鲜感吸引的玩家热情度或将消退。然而,Pokemon Go最终会吸引一群核心用户,持续性地在这款游戏投入时间和金钱。此外,任天堂周边产品的商业价值,其他游戏资产以及新手游的发布都是Joshua Kennedy看好的原因。

Research最新发布的研究报告显示,预计到2024年,AR市场规模有望达千亿美元;Digi-Capital公司发布报告称至2020年,全球AR市场规模为1200亿美元。

与其说它会给手游行业带来巨变,不如说它会给AR行业带来巨变。它对于手游行业来说,只不过是多了一种游戏类型,对产业的影响,只会比《皇室战争》略大一些,毕竟手游还很赚钱,游戏类型也有很多。”王世颖说,但是对于一直找不到钱在哪儿的AR行业来说,无疑是一剂强心针。我一直秉持着一个观点,AR游戏比VR游戏更有前景,且VR/AR产业一定要重视IP。除了类Pokemon Go产品之外,一些大IP+AR的中轻度手游有可能爆红,例如以盗墓、悬疑、灵异小说为主题的解谜或射击游戏,和密室游戏结合的游戏等等。”

与VR不同的是,AR是在真实世界中叠加虚拟事物。由于具备了移动性,因此AR在运用场景上大大广于VR,产业内人士较为一致地认为AR的市场规模潜力有望达到VR的4倍以上。AR的运用场景非常丰富,除当前在工业、医疗、物流等领域已经获得应用外,叠加LBS、SLAM技术可以在泛娱乐、个人生活助手、家庭娱乐有巨大的应用空间。

在国海证券传媒行业分析师陶斯然看来,Pokemon Go模式不仅仅只适

用于游戏,其核心精髓可以拓展到其他应用领域,如广告、直销甚至是移动电商等。从这个角度来说,这种商业模式或许才刚刚开始,且潜在的变化多,对应的空间大。

高榕资本创始合伙人岳斌也表示,AR现象级游戏产品的出现,打消了部分创业者和用户对于AR内容爆款的忧虑。而且,Pokemon Go的运行也基本说明手机已经具备承载AR技术的硬件基础,AR技术在用户端的推广可能会变得更顺畅。现象级应用会一定程度带动AR/VR行业的发展,但是目前看来AR和VR的商用和普及都还需要一定的时间,整个行业还在早期阶段。

中银国际传媒分析师杨艾莉在路演中提及,Pokemon Go这一个游戏的成功可能不仅仅是谷歌、任天堂这几家公司的成功,可能也证明了AR加游戏产业是一条可以通行的路,是一个可以让所有游戏产业和AR产业的人共同去探索的一个新的商业模式或者说产品模式。她认为现在其实A股的很多公司落在标的上来讲可能很难说跟Pokemon Go有比较直接的相关关系,但除了这种AR的公司之外,一些质地非常优良的游戏公司会将迎来一次机遇,开发能力较强,基本面比较优质的游戏公司,其转型去做AR游戏的速度和力度都会非常快。之后,如果有国内的公司可以真正尝试开发类似的AR游戏,整个行业也将迎来全面爆发。

融资,资金来自多位天使投资人。著名游戏引擎制造商Unity近日完成了涉及金额达到1.81亿美元的C轮融资,将利用新的融资加快在AR和VR领域的布局。

根据分析咨询公司Digi-Capital最新的统计数据,截至2016年6月30日,增强现实创业公司与虚拟现实(VR)创业公司在之前的12个月中完成的融资金额达到20亿美元。被增强现实与虚拟现实吸引来的不仅仅只有金融机构投资者。同样在这12个月中,企业兼并与收购方面的支出达到8.49亿美元。

不过,AR看起来“钱景”美好,但为何多数厂商仍然把重点放在虚拟现实设备上而非增强现实设备上?有分析人士表示,虚拟现实相对于增强现实设备而言,技术上更为成熟一些,可以让厂商少走弯路。此外,虚拟现实目前而言比增强现实更成熟,更容易实现普及及大量铺货生产,可以更快实现经济回报。虚拟现实生态上的发展强于增强现实,这等于宣判虚拟现实设备的普及速度要早于增强现实设备很长一段时间。所以,要等到增强现实真正的实现这些“钱景”,还要等相当长一段时间。

泛娱乐时代 什么是好的IP?

证券时报记者 张国锋

对于泛娱乐领域的投资者和创业者来说,这是最好的时代。根据今年年初德勤发布的《中国文化产业前瞻》报告数据,国内文化产业2015年总体规模达到4500亿,在2020年更有望达到10000亿。但对同一群人而言,这也是最坏的时代。BAT三大互联网巨头争相布局泛娱乐产业链,进行大规模的资本布局,这也是最坏的时代。BAT三大互联网巨头争相布局泛娱乐产业链,进行大规模的资本布局,这也是最坏的时代。BAT三大互联网巨头争相布局泛娱乐产业链,进行大规模的资本布局,这也是最坏的时代。

在泛娱乐时代,如何探求实现IP的价值并明确变现渠道?而在泛娱乐爆发的背后,创业者如何定位自身方向,投资者又如何理性投资降低风险?昨日,由清科集团主办的投资界沙龙之IP时代拥抱泛娱乐,多位投资人与创业者给出了自己的解答。

好IP应具备3个价值

什么是好的IP?又应该如何去辨别?集素资本合伙人比蒙认为,一个投资人在看IP的时候,都会掺杂自己的主观喜好,与此同时,投资人也会看这个IP的数据流量和数据增长速度,以及判断这个IP的变现价值,如果这个IP是自己的心头好、拥有较大的流量或者较快的增长速度,并且无论在版权或者游戏合作等方面拥有基本的变现能力,那么这个IP应该就是个好IP。

松禾资本合伙人张春海则认为,一个好的IP,除了要具备圈钱的能力,还要能够经受时间的洗礼。另外,张春海还提出,好的IP应该有3个价值,第一是用户价值;第二是商业价值;第三则是社会价值。如果你只有用户价值的话,我相信你肯定是一个很好的IP,但对于投资人来说,我可能不会投。IP没有好坏之分,如果能够满足3个条件中的前两个,基本在我们看来是有机会投的。”

而对于创业者来说,他们怎么选择自己要创建的IP?开拍网CEO梁羽认为,第一是看粉丝转化率有多高;第二是看IP的用户数。对于他个人而言,最在意的是有没有更多的人愿意拿IP去创造价值、有多少用户会喜欢这个IP。

小鹿乱撞CEO张婷杰认为,如果创业者跟着网友喜欢什么就做什么,基本上就是死路一条。因为网友的随机性非常大,我们要了解我们需要的用户,看他们的喜好是什么,要让他们去跟着你的更新,从而产生粉丝效应。”

创业公司不应害怕巨头进入

在谈到自己在泛娱乐领域的投资理念时,赛马资本合伙人郭剑武说,从整个IP的产业链来看,从网民到影视、网剧再到衍生品,整个链条的价值会越来越高。而对于单个IP,会比较谨慎,因为单个IP牵涉到时效性。所以我们考虑变现的时候,可能更看好IP的平台性和衍生品,只有衍生品才是真正把产品的利益、寿命周期全部加大。但我们不会投钱买IP,因为IP的资产非常重,我们会投一个平台,帮助所有有

IP的人去销售。”

不过郭剑武也强调,这并不意味着他们就不投单个IP。我们的考虑是你怎样有持续的盈利能力或者持续产生IP的能力。”

而谈到巨头进入泛娱乐领域,创业公司应该如何突围时,郭剑武认为,目前是几分天下的格局,流量都是分割的,所以市场没有哪个人可以全部通吃,所以创业公司还是有机会。至于机会怎么把握?张春海认为,在流量被巨头掌控的情况下,他们发现往往在一些不起眼的地方会诞生出一些新的力量出来,也就是避开巨头扎堆的领域。

张婷杰也认为,创业者不应该害怕,不要老觉得巨头会来覆盖自己的领域。你就是一个小创业者,就从自己最擅长的地方做起,做到一定程度卖给他们就好了。”张婷杰还给出了建议。别做太细的东西,太低门槛的东西谁都可以做,太大的东西也不是很好做,中间的东西则特别合适做。”

梁羽则说,BAT通常会想两点,一是能通过流量做的事情尽量不通过IP做,通过提供平台开放,让人们创造IP,因此创业公司深耕细作一个好的IP是值得的,这是一个创业方向;第二是有很多可以合作的机会,因为很多好的IP需要有一个入口。

比蒙同意梁羽的观点,认为是一个很好的机会,因为创业公司靠资本还是太弱,如果有BAT,就等于拥有了很好的产业链,借用他们的平台和流量,创业公司靠自己做不是不行,但需要时间的沉淀。

泛娱乐时代才刚刚开始

在“十三五”规划建议中明确指出,要以文化产业转型升级为突破口,推动文化产业成为国民经济支柱性产业。力争到“十三五”末,形成一批文化产业发展的新增长点和增长极,全面提升文化产业发展的质量和效益。

那么,在投资人和创业者眼中,现在的泛娱乐领域处于怎样的发展阶段?未来又会怎么走?我觉得泛娱乐才开始,机会还是特别大。”张婷杰说,中国正在全面进入小康社会,人们的精神需求越来越多,不同的节目会有不同的人喜欢,泛娱乐正处于刚开始的阶段。比如说直播,现在人们对直播的需求很大,跟以前让人感觉距离很远的主播不同,现在直播的主播都会跟网友互动,很容易让网友得到一种满足感。”

图解电影CEO吴沛则认为,在现阶段,更多新的形式、内容正在不断被人们发现,他还是以直播距离,认为直播是一种很好的事物,让很多有表达欲的年轻人用一个简单的方法来表达自己的想法,但他说,夜深了想,直播最后还是会进行细化、要看内容,需要有经济价值和效益。

在场的三位投资人也认为,泛娱乐刚刚开始。比蒙认为,针对每一个人,其关注和喜欢的点都是不一样的,所以才产生了新的娱乐方式和多元化的形态、媒体,现在的泛娱乐,不管什么形式,都有被观众所接受的内容。

郭剑武表示,泛娱乐还没有到真正爆发的时候。他说,现在的IP生命周期越来越长,从网红开始,到网络剧、影视等,整个IP生命周期会越来越长,还有时间做大,产业还在加热中。

张春海认为,随着技术的发展和进步,泛娱乐给人的感官刺激会越来越越好。而用户群也在变化,他们会用新的娱乐方式来代表自己对整个社会的价值取向。所以我始终觉得,一切产业的终结都是娱乐。”

证券时报主管主办
聚焦创业投资类新闻
打造创客、投资者、网友互动交流平台



关注请扫上方二维码