



玩家在澳大利亚悉尼歌剧院旁玩“口袋妖怪GO”。 新华社/法新

## 现在什么手机游戏最火爆? 非“口袋妖怪GO”莫属

# 全球 捉妖记

这款游戏使用“增强现实”(AR)技术,利用手机全球定位系统(GPS)、谷歌地图和摄像头等功能将现实和游戏融为一体,玩家可在熟悉的街道上、草丛里、楼宇中寻找并抓捕“精灵”。

“捉精灵”在全球多国引发狂热追捧,同时也触发不少安全意外。一时间,奇葩新闻层出不穷。一些国家政府已开始采取措施,给这股热潮降温。



### 澳大利亚

澳大利亚大量痴迷手机游戏“口袋妖怪GO”的玩家近日昼夜聚集在悉尼内西区一社区抓“精灵”,使当地居民出行及作息受到严重影响。当地居民日前将相关视频发布到互联网上,以示不满。

手机游戏“口袋妖怪GO”在澳大利亚上线后受到大批玩家追捧。由于悉尼内西区的罗兹盛产其他地区没有的“精灵”,该区也成了“口袋妖怪GO”玩家的“圣地”。大量玩家涌入该区抓“精灵”,造成当地秩序混乱,噪音巨大。

7月中旬,一居民不堪玩家深夜抓“精灵”,向人群抛掷“水弹”并报警,随后警察驱散了人群,并对乱停车和开车玩游戏的司机进行了处罚。

此外,澳大利亚各地交警也加强了对于开车使用手机的打击力度,严禁司机开车使用手机,尤其禁止玩“口袋妖怪GO”,并对违反规定的司机处以罚款325澳元(约合1625元人民币)并扣4分的处罚。 记者张博 (新华社悉尼7月28日专电)

### 美国

共和党大会在美国如火如荼地进行,年轻人也纷纷走上街头,开起了自己的“小会”。不过,他们的小会无关政治,而是走进“补给站”,在附近捡到“精灵球”来抓“小精灵”。

“我们在中央公园附近街上走着,就看到很多人在玩这个游戏,”在纽约居住的利迪亚告诉记者,她的目光甚至没在手机屏幕上移开,而是奋力捕捉手机上的一个“小精灵”。

这是最近风靡全美的增强现实手机游戏“精灵宝可梦GO”(又名“口袋妖怪”),由任天堂和美国软件开发公司Niantic联合开发,游戏主题基于上世纪90年代的同名日本动漫。这款游戏使用“增强现实”(AR)技术,利用手机全球定位系统(GPS)、谷歌地图和摄像头等功能将现实和游戏融为一体,玩家可以在熟悉的街道上、草丛里、楼宇中寻找并抓捕“精灵”。

“通过手机摄像头,你就可以在现实景观中玩这款游戏,好像小精灵就在你的周围,”纽约的HT-ML5游戏设计师布罗斯告诉记者。

捉“小精灵”已经风靡纽约全城。作为“资深玩家”的布罗斯上周末也顺势组织了一场“全城捉小精灵”的集会活动。游戏周六下午6时30分开始,纽约的华盛顿广场公园当时聚集了上千名玩家。

这款手机游戏发布不久就已蹿升至苹果手机应用排行榜榜首。截至目前,这款游戏在安卓手机应用商店也已被下载了逾1000万次。如此疯狂的市场表现令任天堂股价暴涨,股票上周五在东京股票交易所创下了45亿美元的单日交易最高纪录。

小商户也从中尝到了甜头。由于游戏中的“补给站”和供打斗用的“道馆”都是现实生活中的地点,玩家在“抓精灵”的同时,也不知不觉拉动了周边经济。

“比如现在我在公园里打游戏,玩饿了就去马路对面的食品超市买午饭,”布罗斯说,“这款游戏可以让大家走出家门,消耗点热量,同时又玩得开心。” 芝加哥市中心UNO披萨店也打出“来UNO抓小精灵”的招牌,引得很多食客驻足。美国流行的

点评应用Yelp最近也新添了“附近的‘补给站’”标签,吸引游客走进拥有“补给站”的实体店。

不过,过度沉迷游戏也带来安全隐患。当地媒体报道,有玩家为了捉小精灵撞到电线杆,甚至因开车时玩游戏造成追尾。但利用大家对这款游戏的喜爱,美国一些儿童医院却成功说服孩子们走出病床,和其他的小朋友交流。

近年来,虚拟现实技术(VR)和增强现实技术(AR)迅速发展。如果说VR为我们虚拟出了一个新世界,那么AR则点缀了我们所在的世界。

2014年“脸书”以20亿美元收购虚拟现实硬件公司奥库斯(Oculus),而微软的HoloLens也在业内引发了关注。VR和AR被认为是游戏产业未来发展的方向。

“我觉得未来游戏肯定不会只停留在一块静止的屏幕上,它可以是一个移动设备的应用,甚至都不依靠视觉。比如,我们有可能玩只依靠动作和声音的游戏,”布罗斯说。 记者袁悦 李畅翔 (据新华社纽约电)

### 俄罗斯

随着增强现实(AR)游戏《口袋妖怪GO》风靡一时,不少人走路甚至开车时都会拿出手机看,因此造成的数据、摔伤屡见不鲜。俄罗斯最大的银行俄罗斯储蓄银行旗下寿险公司借“口袋妖怪”提高知名度,向俄罗斯玩家推出免费人身伤害险,承诺手机App玩家因“捉精灵”受伤最高可获赔5万卢布(约合5070元人民币)。

玩家只需通过俄罗斯储蓄银行的官网提交自己的昵称和手机号码等信息即可投保。寿险公司负责人马克西姆·切尔宁在银行发布的相关新闻稿中说:“作为俄罗斯最大的寿险公司,我们感到对当红游戏《口袋妖怪GO》的玩家负有责任……我们向玩家们免费推出了这款保险产品。”

此外,俄罗斯储蓄银行还计划于工作时间内在其分支机构附近的所有pokestop推出特别模块,以吸引“精灵”和玩家造访。 乔颖(新华社社稿)

### 日本

## “口袋妖怪GO” 困扰各地

智能手机游戏“口袋妖怪GO”登陆日本后,连日来在各地屡屡引发诸如交通事故、违章和人际问题等社会困扰。

一些玩家居然跑到肃穆的广岛和平纪念馆“捉妖”,令当地官员颇为恼火。广岛市官员要求游戏开发商尼安蒂克公司在8月6日前删除公园内“补给站”(Pokestop)及其他虚拟地点。

根据各地警方给出的信息,该游戏开服后的短短3天内,至少已有东京都和佐贺、兵库、冈山、宫崎等县的警察在当地查处了边开车边玩“口袋妖怪GO”游戏的违章案例。

与此同时,多地警方还查处了为数不少的边骑车边玩“口袋妖怪GO”,而与别人相撞的事件。例如在北海道札幌市内,一名骑车玩游戏入迷的小学生,因撞上另一名骑车女子而受伤。

在岐阜县,更有一名年轻男子因捕捉“精灵”入迷,而径直闯入封闭的高速公路,引发险情。

而在东京市内的一些公园里,出现直到很晚仍聚集众多年轻人扎堆捧着手机“捉妖”的异象,令周边居民颇受困扰和惊吓。

有关专家还注意到,不少玩家将涉及个人信息实拍情景放到网上,带来诸多隐患。(综合)

### 加拿大

## 一女子枪击玩家被捕

据当地媒体报道,加拿大多伦多北部城镇纽马基特23日晚发生一起枪击案。一名29岁女子站在自家屋顶,用弹珠枪向在附近街道上玩“口袋妖怪GO”的人群射击,所幸未造成人员伤亡。

警方发言人说,事发当天是周六,一些“口袋妖怪GO”玩家聚集在涉案女子家附近的街道上捉“精灵”。目前不清楚事发当晚玩家的具体人数,估计有几十人。

警方说,目前涉案女子已经被捕,并受到“武器袭击”以及“出于危险目的拥有武器”两项指控。(据新华社电)

### 德国

## 游戏迷持刀攻击对手

在德国柏林,“口袋妖怪Go”的游戏迷在狩猎罕见的“精灵”时,持刀攻击了自己的7个竞争对手。

据当地警方称,事发当时,7个年轻人在捉“精灵”,突然路旁的一个玩家持刀冲向他们。

当警察闻讯赶到打架现场时,那里已经大约有50人,他们互相之间都表现得极具侵略性。

目前警方已就此事件展开调查。(综合)

## 《口袋妖怪Go》 总下载量超7500万次 成为全球手游市场中收入最高的游戏

7月26日,应用市场研究公司Sensor Tower的数据显示,自7月5日推出以来,iOS和Android用户下载《口袋妖怪Go》已超过7500万次。

这款应用只花了19天时间,下载量就突破了5000万大关。作为对比,休闲游戏《Color Switch》实现这一成绩花了77天。目前,《口袋妖怪Go》仍只在30多个市场上线,但已成为全球手游市场中收入最高的游戏。(综合)

## 多国纷纷出台 警告或禁令

鉴于太多人因沉迷游戏频发安全意外,多国纷纷出台警告,警惕玩游戏太投入带来的安全风险。

法国警方在游戏于该国上市前就在“推特”上发布建议,提醒玩家“不要在开车时玩‘口袋妖怪GO’”,“行人们也要特别小心”。

除了安全风险,“口袋妖怪GO”在一些国家遭遇强硬抵制。

法新社报道,印尼公务员被禁止在上班期间玩这款游戏,以防泄密。

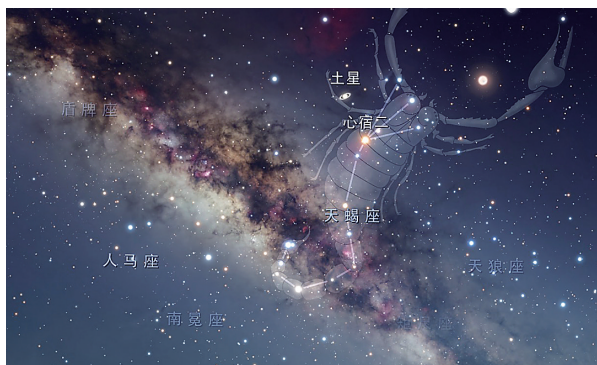
另据芬兰媒体日前报道,芬兰已禁止军队官兵在军营内玩手机游戏《口袋妖怪GO》。

据报道,芬兰国防军总参谋部已发布关于使用呈现虚拟现实(VR)和增强现实(AR)的应用程序的严格指令,禁止官兵在军事区域使用《口袋妖怪GO》以及类似的定位应用软件。

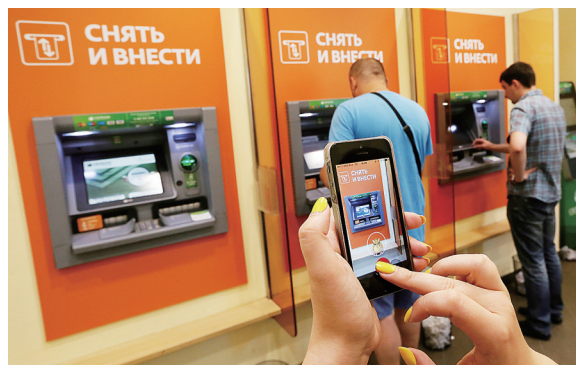
总参谋部中校泰穆·霍卡宁说:“《口袋妖怪GO》使用手机的定位和相机等功能,这等同于拍摄,我们无法知道这些图片和定位信息是否会被存储或发送。”他认为,这对军营造成安全隐患。(综合新华社电)



欧盟盟要也爱抓精灵。图为在比利时布鲁塞尔欧盟总部,欧盟委员会副主席安德鲁斯·安西普(右)等三位欧盟高官在玩“口袋妖怪GO”。 新华社/路透



图为玩家展示AR手机应用。用iPad借助定位和指南针,将移动设备对准天空,在没有星星的夜晚也能看到天空中的恒星、星座、行星。 新华社发



图为俄罗斯一名玩家在自动取款机旁玩“口袋妖怪GO”。在这款游戏中,玩家可以在熟悉的街道上、草丛里、楼宇中寻找并抓捕“妖怪”。 新华社/路透

# “捉精灵”在中国迅速走红

一款名为《口袋妖怪Go》(Pokemon Go)的手机游戏,最近在中国迅速走红。

### AR与VR极大不同

这款游戏将AR(增强现实)技术和宠物小精灵的角色设定结合起来,令玩家大呼过瘾。

“Pokemon Go最大的贡献是让AR这一高技术含量的技术非常巧妙创新地用于游戏之中,并呈现在用户面前。”虎嗅网科技专栏作家王新喜说。

VR(虚拟现实)和AR这两个术语看起来相似,也常常为人混淆。但在业界人士看来,这二者其实有着极大的不同。

“AR是增强现实,我们看到的场景和人物一部分是真,一部分是假,它们同时叠加在一起,是把虚拟的信息带入到现实世界中。”从事AR科技研发的易视腾科技有限公司总经理张俊斌说,“而VR是虚拟现实,看到的场景和人物全是假的,是把你的意识带入一个虚拟的世界”。

二者的体验方式也有所不同。“VR多配合一些智能硬件来实现,通过佩戴硬件使体验者完全沉浸在虚拟构造的世界中。”张俊斌说,“而AR则不同,GPS和摄像头是其基本配置,一块手机屏幕就可以实现虚拟世界与现实世界的互动,简单方便。”

虽然AR对于大多数公众而言还是个新事物,但它正逐渐在人们的生活中崭露头角。

### AR的应用前景非常多样

用iPad对准正在阅读的书籍,屏幕上就会呈现出书中所描述的场景;借助定位和指南针,将移动设备对准天空,在没有星星的夜晚也能看到天空中的恒星、星座、行星;3D全息投影形式呈现的立体动画小白熊站在手机屏幕上方跳舞、卖萌、唱歌,带来沉浸式的交互体验;一些中小学教材已经进行了初步尝试,链接动态视频,学生可以“哪里不会打哪里”……这一款款AR应用虽不如Pokemon Go流行,但却早已给人们带来了惊喜。

在业内人士看来,AR的应用前景非常多样。长江证券首席策略分

析师陈果表示,AR的应用场景广泛,包括模拟训练领域、游戏领域、电视直播、驾驶导航、旅游展览等。

不过,从当前的产业发展来看,更多的公司选择以VR为切入口进行研发,AR领域却稍显平淡。

### 2020年市场规模 将达1200亿美元

“AR真正普及尚需时日,也有一系列的技术问题需要解决。但新的技术具有无限的可能性,对于AR的发展,我们拭目以待。”匡文波表示。

面向未来,AR已欲大展身手。根据市场调研公司Digi-Capital的数据,到2020年,AR的市场规模将达到1200亿美元,远高于VR的300亿美

元。从2015年下半年,包括传奇影业、迪士尼和纳华纳兄弟在内的诸多国际知名公司已开始纷纷进军AR领域。

在AR领域的投资主场上,中国已经成为一颗耀眼的明星。Digi-Capital的数据显示,今年一季度全球共有AR/VR领域投资17亿美元,其中近10亿美元来自于中国。

“中国是一个特别大的市场。目前市场上的很多需求都可以通过AR技术得以满足。”张俊斌说,“也许,当我们在麦当劳或者肯德基就餐时,空中就会‘飘’着一堆的优惠券等着我们去发现,这在技术上已经可以实现,只是时间的问题。” (据新华社电)