

報章
Press

經濟日報
Economic Times

刊登日期
Publish Date

2018-01-22

標題
Title

德國寶灣仔旗艦店開幕

相關德國寶產品
Related Product(s)

德國寶
German Pool

美兩黨談判變攻訐 華府陷停擺

周四達沃斯論壇 特朗普或缺席

美國參議院未能通過短期撥款案，致華府繼 2013 年後再度停擺，更是在一黨獨領國會兩院和白宮之下的首次停擺。兩黨繼續談判，惟未見妥協迹象，反而演變成互相攻擊。

白宮披露，受停擺影響，總統特朗普 (Donald Trump) 可能無法於周四出席達沃斯世界經濟論壇。 ■本報記者

踏入上周六凌晨零時 1 分起，華府正式停擺。民主、共和兩黨的主要分歧，在於處置非法移民措施。民主黨堅持，任何短期撥款案也要有措施保護年輕非法移民 (即「童年入境者暫緩遣返」計劃 (DACA) 受助人，又稱夢想者)。共和黨拒絕就移民措施展開談判，除非民主黨支持撥款案讓華府重開。

處置非法移民措施 分歧大

為化解停擺危機，參眾兩院代表上周六舉行特別會議，未有結果，會議周日繼續。不過，雙方繼續互相攻擊，參院共和黨領袖麥康奈爾 (Mitch McConnell) 表示，美國人無法明白，何以民主黨認為整個政府應該關閉，直



▲華府停擺導致多個聯邦部門暫停運作，國家公園被迫關門。(網上圖片)

▶華府陷入停擺，兩黨繼續互相攻擊，參院民主黨領袖舒默 (圖) 批評總統特朗普並非可靠談判對象，更屢次妨礙談判。(路透社圖片)



到他們對非法移民的想法得到實現。

參院民主黨領袖舒默 (Chuck Schumer) 重申對保護夢想者的堅持，並相信美國人與他們同一陣綫。他又點名攻擊特朗普，指他並非可靠的談判對象，令談判變得近乎不可能。兩黨之前多次接近達成協議，都因為特朗普的反移民主張而拉倒。

白宮則稱，當民主黨不再玩弄政治，特朗

普才會就移民改革進行談判。特朗普在 Twitter 帖文指，民主黨向他送上華府停擺，作為上一周年禮物，批評對方重視非法移民多於軍事和邊防安全。

雖然兩黨談判未見進展，但麥康奈爾仍計劃於東岸時間周一凌晨 1 時 (本港時間周一下午 2 時) 進行表決，尋求讓華府獲得資金營運至下月 8 日，其間再讓兩黨商討長期撥款。

朝藝術先遣隊 赴韓視察表演場地

【本報訊】北韓昨派出 7 人藝術先遣隊赴南韓，前往首爾、江陵的演出場地參觀，亦與南韓有關人士商討演出日程、內容等事宜。

韓聯社報道，北韓三池淵管弦樂團團長玄松月率領藝術先遣隊，於朝鮮

乘坐京義綫抵達南韓。這是自 2016 年 2 月開城園區停運後，首次開放陸路通道。

玄松月率領 坐京義綫抵步

藝術先遣隊在首爾乘坐高鐵前往江陵，數以百計民眾前往車站等候迎接玄松月，民眾紛紛鼓掌以及拍照留念。



北韓三池淵管弦樂團團長玄松月前往南

酒店用餐，再往江陵藝術中心視察場地，料之後參觀有 1,500 個坐位的黃永祚體育館。

報道指，北韓希望在規模較大的場館表演，但南韓認為黃永祚體育館設備不及江陵藝術中心，故強烈推薦後者。

兩韓早前會談，同意北韓藝術團於首爾、江陵各舉辦一場表演。先遣隊原定前日到訪南韓，但臨時把日程延後一天。

此外，南韓統一部表示，北韓提出於本月 25 日至 27 日派遣體育先遣隊赴南韓，檢查冬奧住宿設施、開幕及閉幕式場地、比賽場館、新聞中心等。當局又指，會研究北韓的提議再

阿富汗酒店遇襲6死 塔利班承認責任

【本報訊】阿富汗塔利班襲擊首都喀布爾的洲際酒店，挾持人質並與保安部隊駁火。對峙逾 13 小時後，特種部隊擊殺全數襲擊者。至少 6 人被襲擊者殺害，包括一名外國人。

塔利班事後承認責任，宣稱是針對外國人和阿富汗官員。

事發當地上周六晚 9 時左右，穿上軍裝及炸彈背心的襲擊者進入酒店施襲，並持有火箭榴彈炮。他們挾持人質，與重重包圍酒店的保安部隊駁火，其間酒店多次傳出爆炸聲。

對峙13小時 特種部隊攻入

特種部隊其後乘坐直升機，從酒店天台攻入，殺死全數襲擊者，結束這宗歷時逾 13 小時的襲擊。不過，襲擊者人數仍存疑問，當局稱殺了 3 名襲擊者，但目擊者稱有 4 人，塔利班更指有 5 人。

當局亦關注襲擊者如何潛入守衛森嚴的酒店。酒店經理則稱，襲擊者是從廚房入內。

內政部證實，6 人死於襲擊者手上，包括一名外國人和一名出席會議的地方官員，另有 6 人受傷，超過 150 人順利從酒店逃生，包括 41 名外國人。

有目擊者表示，聽見襲擊者大叫：「不留活口，全部殺光。」他馬上跑回 2 樓的房間，從窗戶爬到外面的大樹，但樹枝折斷，令他直墮地面，傷了背部和跌斷腳。另有現場片段顯示，有人以床單作繩子，從高處窗台游繩而下，但期間有人失手墮地。

美國駐阿富汗大使館上周四曾警告，情報顯示有極端組織正策劃襲擊當地酒店。



阿富汗喀布爾洲際酒店遇襲，民眾從窗台逃生。

商訊

PlayStation 谷 VR 吸女性家庭客

重點推體驗式遊戲 冀年銷售增5%

人們愈來愈多消閒時間花在遊戲上，有遊戲開發商推出更多體驗式遊戲，冀吸納大眾市場及甚少接觸電子遊戲的潛在玩家。

索尼互動娛樂香港表示，今年將重點推出體驗式互動遊戲，目標每年 PlayStation VR（虛擬實境）相關產品銷售有約 5% 增長。

■本報記者 邱曉欣

第二代PS VR 增加互動遊戲

索尼互動娛樂香港市場傳訊部經理陳慧茵表示，第一代 PS VR 自 2016 年推出至今，香港銷售表現不俗，「賣得七七八八」，不少機迷較早前亦反映希望可及早在香港買到在日本已經

推出的第二代 PS VR。上周五終在港發售的第二代 VR 加入了不少互動遊戲，例如適合家庭的小遊戲，需要兩個人合作的遊戲等，增加玩家數目，提高互動性。陳慧茵表示，公司希望透過 PS VR，吸納更多女性及家庭客加入電玩市場。

截至去年 12 月 3 日，PS4 全球累計銷售量已突破 7,060 萬部，在 2016 年推出的 PS VR，至今全球銷售量亦達 200 萬部。陳慧茵表示，預期今年 PS VR 香港銷售額會有增長，期望未來香港 PS VR 相關產品銷售額每年有約 5% 增長。

事實上，另一電玩巨擘任天堂亦積極開拓針對家庭客的遊戲產品。任天堂日前發布以紙箱製作的 Switch 專用遊戲控制器「Nintendo

Labo」，反璞歸真要玩家們一同「砌紙皮」製作新配件，以吸納更多家庭客。

續推免費租借服務 试玩宣傳

作為遊戲開發商，產品以外，完善配套服務以建立忠實客戶群亦相當重要。索尼早前推出 PS VR 免費租借服務，首階段提供 60 部 VR 遊戲機予玩家免費租借，結果 1 小時內預約名額已爆滿。陳慧茵表示，有此服務構思主要考慮到單憑影片宣傳，是無法體驗 PS VR 的玩法，而令顧客了解 VR 產品的最佳方法就是试玩，故未來會繼續推出免費租借服務，目標每月可提供逾 100 部 PS VR 供玩家免費租借。

德國寶灣仔旗艦店開幕

*德國寶電器於灣仔駱克道的旗艦店（見圖）於日前開幕，陳列室設有多個專區，包括廚櫃及高級訂製櫃區、嵌入式廚房電器區、生活電器區及熱水器專區。另有一系列季節性電器、保健產品及家庭用品。

該店並聯同水晶品牌 Swarovski，於店內設置「THE SPARKLE COLLECTION by German Pool」水晶系列專區，客戶可訂造相關水晶櫃及電器、家品產品。



The ONE PC狗同你拜年

*The ONE 由即日起至 3 月 4 日舉辦「The ONE • Pochacco 新春行運樂團圓」活動，商場中庭將布置成 PC 狗與朋友居住的軟綿綿鎮，換上中國傳統服裝的 PC 狗造型裝置將聯同其好友於鉛筆造型小屋外向訪客拜年，同場並有 PC 狗美味廚房及「團圓照相館」。

商場地下露天廣場將有手持紅蘿蔔造型風車的 PC 狗迎接訪客，L2 層設有期間限定店，售賣相關精品。另外，凡消費滿指定金額，即可換領 PC 狗利市封或儲物箱。

天際100 屬狗99元買門票

*天際 100 觀景台將於 2 月 1 日至 2 月 28 日期間推出新春及情人節優惠，包括「肖狗港人港幣 99 元門票優惠」、699 元「合家歡 5 人照片套票」連 6R 相片 1 張及其電子檔、「網上購票 9 折優惠」。

觀景台並聯同本地品牌 MAKE SOMETHING 展出以狗年為題的布置及互動遊戲裝置，同時推出「招財旺旺掛飾工作坊套票」及「2018 農曆新年煙花匯演套票」；至於 Café 100 by The Ritz-Carlton 則推出新春 2 人下午茶套票及情人節 2 人晚餐套票。

及家庭客加入電玩市場。
（資料圖片）



全球遊戲市場收入分布

年份	2016	2017	2018*	2019*	2020*
手遊	38	42	45	48	50
電腦遊戲	30	27	25	23	22
電子遊戲	32	31	30	29	28
全球總收益 (億美元)	1,011	1,089	1,158	1,227	1,285

*預測數字

資料來源：NEWZOO全球遊戲市場2017報告



▲索尼認為，令顧客了解 VR 產品的最佳方法是试玩，故未來會繼續推免費租借服務。
（資料圖片）

電玩手遊各有捧場客 可融合

無懼競爭

手遊可說是電玩市場的最大競爭者。據全球遊戲、電競及手遊市場研究公司 NEWZOO 發表 2017 全球遊戲市場報告，預期 2020 年，全球手遊收益將由目前佔整體遊戲市場 42% 增至 50%，遠超電玩市場。

手遊收益 兩年後佔市場5成

報告指，去年全球遊戲市場收益達 1,089 億美元（約 8,513.7 億港元），按年增長 7.7%，當中，來自手遊市場（包括手機及平板電腦遊戲）的收益佔 42%，為行內領導者，同期電子

遊戲收益只佔 31%。報告預期，2020 年全球手遊收益將佔整體遊戲市場一半，電子遊戲收益佔比將由目前 31% 減至 28%。

不過，索尼互動娛樂香港市場傳訊部經理陳慧茵認為，手遊和電子遊戲的玩家各有市場，兩者亦不一定是對立關係。「手遊的確方便，但亦有機迷追求高質素畫面而買遊戲機，大家各有喜好。」PlayStation 去年推出的遊戲 Hidden Agenda 需要各玩家用手機連線，配合 PS4 主機玩，反映手遊和電子遊戲亦可以結合推出新玩意。

■本報記者 邱曉欣