

(刊登於信報之傳訊專頁版 - 2002 年 9 月 13 日)

大家有否發覺，手提電話和個人電腦的發展過程非常相似：運算功能不斷增強、容量不斷加大、由文字進展至圖像介面、由黑白演變至彩色屏幕、不同的操作系統相繼湧現……到了第三代流動系統(3G)的年代，流動電話便會變成一部小型個人電腦，隨時隨地為用戶帶來無窮的方便。

手提電話在香港人心目中已成為了不可或缺的「必需品」，地位比個人電腦已有過之而無不及！回顧過去十年，手提電話最初被視為奢侈品及身份的象徵；到價格不斷下降，手提電話漸漸變成了主要的溝通工具；當層出不窮的款式推出後，手提電話便成了個人追求潮流的標記；當增加更多功能後，未來的手提電話的發展會怎樣演化：隨身聽、隨身相機、隨身遊戲機、隨身影院……當想到我們十年前想像不到的事情現在卻變為事實時，我們似乎不應小覷 3G 對我們未來生活所產生的影響力呢！

J2ME 提供了一個標準的操作平台，將會對未來手提電話的演化作出很大的貢獻。隨着越來越多支援 J2ME 的手提電話推出市場，相關的 J2ME 應用方案亦應運而生。其實流動應用開發商可利用 J2ME 平台建立很多不同種類的應用，如最新資訊報導、監察系統、股票報價等，但說到發展初期最多利用 J2ME 平台製作的便非遊戲莫屬，市場更有人已將 J2ME 和手提電話遊戲劃上等號呢！

說到手提電話遊戲，雖然一直以來用戶只可被動地接收內置在手提電話的簡單遊戲，但見很多用戶已在地鐵車箱或巴士上玩得非常投入呢！J2ME 手提電話推出後，形勢便來了一個逆轉，用戶已可擁有自主權，下載自己喜歡的遊戲；遊戲方面也變得更多元化，更有趣味性。到了最近彩色屏幕的手提電話如 Nokia 7650 推出市場，那些由本地開發商如 mBounce, m-internet, ixisoft 等製作的彩色 J2ME 遊戲在用色設計上更被評為有手提遊戲機 GameBoy 的水準，手提電話遊戲亦越來越受到市場及用戶的關注，故此千萬不可低估這個「隨身遊戲機」的發展潛能呢！

其實，現在已經有三間流動網絡商推出了 J2ME 遊戲的下載服務，新世界全動網更索性開宗名義將服務命名為「流動機舖」。或許因現在市場上擁有彩色屏幕的 J2ME 手提電話不是太多，所以流動網絡商還沒有作大事宣傳，但是相信當 Motorola, SonyEricsson, Nokia, Siemens 等在今年第四季相繼推出更多的相關手提電話後，市場的推廣活動也會隨之展開。現在最普遍的收費模式是 15 港元下載一個 J2ME 遊戲，永久使用，很多用家已覺得非常化算，聽聞有流動網絡商表示這方面的收入已漸漸增多。不過，最為可喜的是，流動網絡商越來越認同流動應用開發商的重要性，如數碼通便以 mBounce Zone, ixisoft Zone 等去認同遊戲開發商的創作，此現象誠屬可貴可喜，值得加以表揚。

作為 J2ME 遊戲開發商，要建立一個遊戲，需要經過製訂概念、設計、寫程式

等工序，不是容易的事，而十五港元的「售價」還要和流動網絡商分賬，這是需要大量下載才可賺取利潤。爲了市場長遠的發展，本專組希望流動網絡商能提供寬厚的條件，和遊戲開發商作出更緊密的合作，開放更多空間放置更多遊戲在他們的下載平台，爲他們的用戶提供更多的選擇。另一方面，手提電話生產商也應考慮在宣傳推廣上更着重帶出 J2ME 這功能。當 J2ME 遊戲開發商賺到利潤，便更有本錢創作出更多的遊戲，亦會促使更多流動應用開發商投入 J2ME 的行列，好讓這市場百花齊放，互相競爭，用家便有更多高質素的遊戲下載，流動網絡商也可得到更多流動數據的收入。

日本和南韓在 J2ME 遊戲的發展已踏出先了一大步，但是香港的開發商所設計的 J2ME 遊戲也不賴，有些更可媲美甚至超越日韓的產品呢！流動網絡商和手提電話生產商們，請多多支持和珍惜本地 J2ME 遊戲開發商，爲他們創造一個更理想的營商環境。