

(刊登於信報之傳訊專頁版 - 2002 年 12 月 6 日)

手提電話上的流動遊戲 (Mobile Game) 在香港越來越受到關注及歡迎，隨著更多彩屏手機湧現，以及第三代流動電話 (3G) 服務的推出，本港的流動遊戲業將會於明年起飛。筆者最近看過一個在法國進行的有關流動遊戲的用戶調查，結果非常有趣，在此和大家分享一下。

在今年中，六百位流動遊戲用戶接受此項調查，發現 78%的用戶是在二十五歲以下，而二十六歲至三十四歲的用戶也佔有 14%，證明年青一輩對流動遊戲有着較多的需求；雖然流動遊戲大多是以射擊、格鬥等為主題，看似較為適合男性，但事實上女性也佔上了所有用戶的 44%，著實不少。而我們亦從此處發現流動遊戲的用戶羣和電視遊戲的非常接近。

不過最出人意料的是，我們大多會以為每次玩流動遊戲的時間不會太長及用戶是會多在候車、排隊、坐車時去玩流動遊戲以打發時間，可是調查的結果正好相反。有 50%的用戶玩流動遊戲的時間，平均長達二十二分鐘，而 75%的用戶更傾向在家玩流動遊戲，大多數還在星期五至日，下午五時至晚上七時間進行，不知是否怕在公眾地方玩流動遊戲會感到尷尬呢！

另一方面，此項調查亦發現，流動遊戲帶有「傳染性」，66%的用戶都會向親友們作示範及推介，以使他們也盡快一起享受流動遊戲帶來的樂趣。調查亦指出用戶在決定是否下載流動遊戲到手提電話時，價錢不是最重要的考慮因素，因為現在的收費水平著實不貴；他們考慮的反倒是究竟有沒有時間去享受那個下載了的流動遊戲呢！

現在市場上的流動遊戲都以下載後獨立 (Standalone) 使用為主，但隨著流動網絡的頻寬不斷增加，將可造就更多流動網絡遊戲 (Mobile Online Game) 的出現，屆時互不相識的人，可透過流動網絡找尋對手，利用手提電話一起玩撲克、打麻雀，增添無窮樂趣。最近，有設計並銷售電腦網絡遊戲 (PC Online Game) 的公司亦表示有意開發若干可配合網上遊戲進行的流動網絡遊戲，如玩家可隨時隨地的手提電話培育若干虛擬遊戲角色，購買武器和工具，而有關數據可接上互聯網，讓玩家在電腦上繼續遊戲；又如飼養電子寵物，可以下載到手提電話以便跟身照料，回家後又可上載去電腦繼續養育。

其實現正進行招募參賽者的軟件設計公開比賽 J2ME Open 2003 (www.j2meopen2003.com) 也得到香港電子娛樂協會(HKDEA)的鼎力支持，可見流動遊戲開發商及網絡遊戲開發商將會有很大的合作空間，而香港無線科技商會 (WTIA)也會盡力促進雙方面的合作，創作更多有創意的遊戲。