

(刊登於信報之傳訊專頁版 - 2003年2月14日)

新年伊始，謹祝各位讀者萬事如意，身體健康。踏入羊年，業界即傳來幾則好消息。在中國，短訊(SMS)熱潮誓不可當，據調查報導，於農曆年間有35%人使用短訊拜年，比傳統上門拜年的28%還要高，成為向別人「噓寒問暖」的首選。他們互相傳遞了七十億個短訊，為對方送上祝福，亦為流動網絡商帶來八億人民幣收入。在香港，雖然短訊「有那」風行，但使用量也比往年驟增數倍，單在年初一，短訊傳輸量已達五六百萬之數。

最近，流動電訊服務可謂推陳出新，上星期本商會提及在南韓大受歡迎的Color Ring服務，在上一個月CSL及數碼通亦分別推出有關服務。這個服務月費15元，第一首接駁鈴聲免費，以後每次更換收取服務費。用戶可選擇不同類型的來電等候接駁鈴聲，有帶有節日氣氛的語句，有純音樂，亦有歌星代你說出等候留言，非常多元化。根據流動網絡商透露，此服務的初步反應非常理想，相信會像南韓一樣，成為一個非常受歡迎的流動電訊服務，為業界帶來可觀的收入。

另一則好消息則是根據電訊管理局最新公佈的數據，在去年11月時，香港的流動電話用戶首次突破六百萬大關，而2.5G流動數據用戶則有急速上升之勢，去年10月增加了18,000人，到11月時又進增了25,000人，至134,000之數，相信流動網絡商及手機生產商於近期大力推動流動多媒體服務(MMS)及流動遊戲(Mobile Game)已開始發揮其影響力。

說到流動遊戲，最近越來越受到廣泛的注目。現時香港特區政府大力推動本地創意工業，最近工商及科技局便聯同香港生產力促進局、香港無線科技商會及香港數碼娛樂協會合辦了一個名為「香港數碼娛樂傑出大」，參賽組別分為數碼特效、電腦動畫及娛樂軟件，其中流動遊戲便聯同電腦遊戲及網上遊戲等，被歸入娛樂軟件的組別作競逐。

流動遊戲雖然歷史不算很長，但是已經歷了很大的轉變。但從初期隨手機附送的「單向遊戲」如「貪吃蛇」，到利用短訊操作的「互動遊戲」如「動力馬房」，到隨「擁有彩色屏幕及J2ME功能的手提電話如Nokia7650、Motorola T720等推出市場，「流動遊戲」又進化到另一階段。此時大家已可擁有絕對「自主權」，下載自己喜歡的遊戲或刪掉不喜歡的，完全由你們決定。當流動網絡的頻寬不斷增加，將可造就更多流動網絡遊戲的出現，屆時互不相識的人，可隨時隨地找尋對手，利用手機一起玩撲克、打麻雀呢！相信3G年代的降臨將促使手機和電腦這兩個遊戲平台能互相兼容，流動遊戲的發展將會一日千里。剛巧Nokia亦發表了將於本年展推出的N-Gage的詳細資料，其揉合流動電話及手提遊戲機的功能及外貌相信將會帶領流動遊戲進入一個新領域。

本商會得到本港五間流動網絡商，包括CSL、和記電訊、新世界傳動網、People s及數碼通的大力贊助，並聯同五間本地流動遊戲開發商Imoeba、ixisoft、m-

internet.com、mBounce及Mobile Gamer，於本月19-22日在灣仔會展新翼舉行的「香港資訊基建博覽」中，主辦「流動遊戲展覽會」(攤位1D9-1D12)，展出上述公司開發的流動遊戲給大家認識及試玩，參觀者若攜同適當型號的手提電話，更可下載一些「試玩版」流動遊戲去慢慢感受一下這新玩意的無窮樂趣。

另外本商會在本月21日，於同一會場內舉辦「流動遊戲論壇」，主題為「流動遊戲之藝術」，討論將圍繞四個範疇，包括流動遊戲之設計，探討怎樣才可設計一個令人愛不釋手的遊戲；流動遊戲之出版及推銷渠道，探討投資者怎樣去分析當中機會及風險；流動遊戲供應鍊中有中包括開發商、中介及發行商、流動網絡商、手機生產商及用家，他們相互間的合作模式是怎樣；還有流動遊戲的未來路向，新技術及新平台對其發展有向？示。此論壇邀得上述流動網絡商及流動遊戲開發商派代表參與討論，機會難逢，有興趣的讀者請瀏覽本會網址<http://202.64.51.74/hkwtia/mg.htm>了解詳情。