

請投入流動數據的大洪流罷!

香港無線科技商會

文: 米高 佛利茲

(刊登於電腦廣場「WTIA Column」- 2003 年 6 月 3 日)

隨著更多功能強勁的多媒體手機推出市場，而舊一批的多媒體手機降價求售，加上流動網絡商的大力推廣，越來越多手機用戶投入流動數據的大洪流。根據電訊管理局的最新公佈，截至本年三月，2.5G 流動數據用戶已經超越 300,000 大關，比上月劇增 75,000 用戶。若扣除預付咭，香港的手機用戶現有 4,200,000 之數，即是已有至少百分之七在使用流動數據服務，對業界絕對起了鼓勵作用。

流動數據對全球的無線電訊業絕對是冀盼的一顆還魂丹。根據一個預測，英國的流通數據總收入在 2002 年和 2004 年間會增長 75%。而流動數據佔流動網絡商的總收入將在此期間由 12% 增加至 19%。現在香港的比率還只是大概 5%，增長的空間蠻大呢！

在手機的增值服務中，除了短訊外，現時最受歡迎的要算是手機鈴聲罷。有調查顯示，年青人下載手機鈴聲的消費將在 2006 年前達至 24 億美元，而日本、南韓、美國、德國及英國將成爲最大的五個市場。現在香港的手機鈴聲已發展到「多和弦年代」，以支援新推出市場的多媒體手機，但其實在日本，手機鈴聲早已經歷了「多和弦年代」，並進化至「多元化年代」。

在日本，有流動內容供應商已提供以「結他爲本」和「鋼琴爲本」的多和弦鈴聲；有服務商則容許用家自己去調校聲道音量，轉變拍子，加入音效，以混合出自己理想的音樂鈴聲。另外亦有流動卡拉 OK 服務，用戶可用自己提供的數碼相片，成爲自己喜歡歌曲卡拉 OK 的影象。相信在不久將來，作曲家除了作曲給歌星演繹外，還會專誠作一些曲調作手機鈴聲專用，脫離作爲流行曲附屬商品的行列。

除了手機鈴聲外，流動遊戲被看好成爲流動數據服務的明日之星。有預測流動遊戲會在 2008 年前爲業界提供 70 億美元的收入；另亦有預期到 2005 年，在歐洲將會有 45% 的手機用戶付錢下載及使用流動遊戲。

說到流動遊戲的種類，體育遊戲在受歡迎榜上一支獨秀，相信佔有差不多一半市場，其次則是撲克遊戲及問答遊戲。收費模式方面，現時主要是「一次付費，無限次任玩」或「付月費在一個月內無限次任玩某公司或某種類遊戲」兩種。爲了增加收入，有些流動網絡商已開始推行分階段收費，即用戶攻破遊戲的其中一關，要向難度挑戰攻打下關就要另外付費。無論用何種收費模式，切記以簡單爲上，不然只會嚇怕消費者罷。

流動遊戲能否起飛絕對要視多媒體手機的滲透率。多媒體手機在世界各地賣得不錯，但諷刺的是用戶購買此類新款手機的誘因是其彩色屏幕及拍照功能。雖然流動遊戲還未能成爲增加手機銷量的主因，但其對流動數據不斷上升的使用量卻仍最功不可沒。