



大學未畢業創辦C4Cat 遊戲下載量逾130萬次

曾家俊是本報《創+故事》至今，最「後生」的創業者，今年僅24歲。大學未畢業，他就與一班志同道合的年輕人，開發設計了音樂遊戲《Dynamix》，抱著試一試的心態，成立C4Cat遊戲公司。遊戲推出後，反響遠超出團隊的預期，他便毅然決定休學，一心投入公司的經營。對於專心創業，曾家俊並不後悔：「後生可以闖多點路，因為無嘢可以輸到」。

■文：香港文匯報記者 周曉菁／圖：張偉民

曾家俊指，趁後生可以闖多點路，因為無嘢可以輸。

公司目前是靠《Dynamix》賺錢。



曾家俊指，音樂遊戲玩家的忠誠度一般比較高。



休學寫手遊 24歲仔闖世界

訪問在C4Cat位於屯門的辦公地點進行，一千多呎，員工清一色男孩子，加上曾家俊一共8人，人人皆對着電腦認真工作。一眼看上去，曾家俊如同一個普通大學生一般，更準確來說，如同一個普通程式員一樣——不修邊幅，眼神略顯疲憊；但對着電腦時，一定神采奕奕。記者環顧四周，辦公環境算不上非常舒適，他卻笑說「原本在科學園（的工作室）仲細，只有六七百呎」。

中學時已自學編程

「C4Cat」這個名字和標誌，是團隊一起討論得出的，「C4」是一種炸藥的名稱，憧憬公司做出的遊戲可以如同炸藥般「Hi」。事實證明，他們做到了。自2014年10月推出至今，遊戲已經有130多萬次的下載量。「跟音樂手遊的龍頭比還差很遠，那些都有上千萬次的下載量，不過我們算得上前五，有些（音樂手遊）只有幾十萬次下載。」曾家俊報出這些數據時略顯自豪。

說起對編程的興趣，曾家俊稱可能是讀中學時被父母逼出來的。那個歲數的男孩子喜歡打機、玩遊戲，父母會覺得影響學習且浪費時間，自然處處反對。他只好另闢蹊徑，自己去圖書館借書、買書，開始學習自己編程，從而發覺其中樂趣。後來覺得自己一個人編程不過癮，就拉上身邊愛打機和編程的朋友，一起編；平時去漫畫展，也會認識一些學設計的朋友，「C4Cat最早的團隊，就係咁組成嘍」。等考上中大，他便毫不猶豫選了計算機科學及工程學專業。

音樂遊戲壽命較長

為何選擇音樂類的手遊？曾家俊對手遊市場有着自己獨特的見解。手機遊戲呈爆炸式增長，比傳統遊戲容易發佈，有錢賺。他很明確，要開發的遊戲先針對東南亞市場，音樂手遊受歡迎但質素高的遊戲比較少，競爭較小，「我們有信心能做得更好，質素就是我們遊戲最大的優勢」。另外，音樂遊戲玩家的忠誠度一般比較高，一首歌只有兩三分鐘，很快就能玩完一局遊戲，不像一些重度手遊要花費大量時間，這樣一來，遊戲的壽命周期也會長一些。

遊戲發佈後，受到各國玩家的歡迎，中國內地、美國、日本和韓國的玩家很多，卻也有「甜蜜的負擔」。曾家俊說當時最手足無措的，就是一些外國玩家要求增加本國語言，可團隊對那些語言根本不認識，遊戲界面內的指令只能靠Google翻譯。

目前，公司是靠《Dynamix》賺錢，遊戲中除了常設的免費音樂外，可以購買歌曲，每四首歌28元；玩家還可以充值遊戲幣，購買遊戲中使用的Items（道具）。對於在遊戲中植入廣告，曾家俊則表示，廣告的收入少之又少，「睇一次廣告也就幾仙到一毫子」，且許多遊戲不傾向拿廣告，不僅賺不到錢，還會令玩家產生反感。

兩難選擇 公司未穩定 休學限期至

曾家俊已經休學兩年，再延長一年不回學校，他便不能取得學士學位。不過直到現在，曾家俊還未決定會否重返校園。天秤的一端是公司，另一端是學歷，難以抉擇。

手遊市場發展飛速，瞬息萬變，曾家俊上個月去東京參加活動，遇到其他公司，便預計「他們會是未來的競爭對手」。對於手遊公司來說，只有盡快做出新的產品，佔據市場，才能生存。

再用一年觀察公司發展

C4Cat的團隊已經在加緊開發代號為「Project W」的新遊戲，明年暑假就會推出。曾家俊覺得，一年的時間雖然不長，但對於一個公司來說，「一年可以差很遠」，其中會有很多變數。等到時看到公司的發展，再決定回學校也不遲。

全公司只有曾家俊一人還未畢業，其實亦並非毫無壓力。當初決定休學，父母當然不會鼎力支持。「休學，係一個唔好聽，要諗清楚嘅決定，父母唔會話『好呀，休學啦』。」其間也曾和父母僵持，後來遊戲做出了成績，父母才默許了他的決定。曾家俊其實十分理解父母的想法，父母始終希望自己的孩子不用承擔風險就能安心生活。

■團隊獲得「遊戲比賽展覽2015」金獎。受訪者提供



經驗之談

港創業環境不如外國

早期有中大提供「Pi Centre」支援，後來又能入駐科學園，C4Cat是十分幸運的。未來，曾家俊就準備依靠自己的力量，加大宣傳，尋找投資者，有朝一日公司可以成為一個品牌。提到香港的創業環境，曾家俊頗有感觸，指初創企業尤其是科創企業，還是要依靠政府的資金、推廣和鼓勵。

科創企業依靠政府資助

曾家俊用手遊公司舉例，成功開發《Angry Birds》的Rovio和《部落衝突》的Supercell，兩間公司均在芬蘭，芬蘭政府會給這類初創企業很多投資，差不多2,000萬元的基金。香港可謂望塵莫及，雖然最近多了一些財力的支持，但競爭仍然激烈，初創企業很難分一杯羹。「我們公司拿到嘅Support近一百萬元。」

身為「過來人」，他也希望大專院校能多開設一些設計、創意類的課程，讓有志向這方面發展的學生多學一些技能，「令學生的Product（產品）真的可以到街，台灣一些大學就有開設這類課程」。他笑稱當初自己也是對IT一竅不通，只能靠自學和中大教授的指導及意見跨過困境。

■團隊赴東京遊戲展2016參展。受訪者供圖



TCL 多媒體擬上調產品均價

香港文匯報訊（記者 莊程敏）TCL多媒體（1070）昨公佈，截至今年9月底止首三季業績由虧轉盈，純利錄得1.47億元，去年同期則錄得虧損3.02億元；每股基本盈利9.68仙，不派息。期內，營業額236.75億元，按年下跌3.15%。單計第三季度錄得純利5,219.5萬元，去年則錄得虧損4.38億元；營業額為94.48億元，升4.44%。

首三季扭虧賺1.47億

業績報告披露，今年首三季，內地市場電視機銷售量同比上升5.6%至673萬部，LCD電視機營業額同比下降11.9%至134.1億元；海外市場LCD電視機銷售量同比上升27.5%至778萬部。內地市場曲面電視機市場佔有率為30%，

保持內地品牌市場排名第一。整體毛利亦較去年同期增長8.6%至40.5億元，毛利率則由去年同期15.3%上升至17.1%。

首席財務官王軼昨於電話會議上解釋，受到面板價格波動及匯率因素，令平均售價下跌17%至2,027元，但扣除匯率因素後，預計售價下跌約10%。他指出，隨着面板價格在第三季企穩，未來平均售價將會向上調整。公司仍維持賣出2,000萬部LCD電視的全年目標，這將會是首家內地企業突破2,000萬部的銷售，對TCL來說是很重要的指標。問到與樂視合作的進度時，王軼回應稱，TCL被樂視入股後，在10月6日樂視獲得的世界盃中國區預選賽獨家播權，亦同步在TCL的電視上播出，相信未來與樂視的合作陸續有來。

調查：打工仔最憎公司管理無方

香港文匯報訊 歌仔有得唱「出咗半斤力想話撻返足八兩，家陣惡搵食邊有半斤八兩咁理想」。據jobsDB昨發表的《工作快樂程度》調查，少於半數的香港打工仔滿意目前的工作，並預計未來6個月對工作感到滿意的僱員數目將進一步下降。調查結果更顯示，公司管理無方、缺乏專業發展機會和培訓不足，成為港人工作不快樂的主要因素。

此調查由SEEK Asia 聯同旗下的jobsDB與JobStreet於7個亞洲國家或地區進行，以10分為滿分的方式，評估當地在職人士的工作快樂程度。香港方面，調查成功訪問了1,045名在職人士，得出目前的工作快樂指數為5.56，並估計隨後6個月指數將跌至5.25。表示自己工作不快樂的受訪僱員最多為已在現職公司工作了3年至5年，或已屬經理級別人士；工作快樂的受訪僱員則最多為僅在公司工作了半年或以下的新面孔，又或是那些已晉升總監、副總裁或行政總裁行列的人士。

調查還發現，從事保險、製造業和房地產的受訪僱員感到最不快樂。至於以人為本的工種如醫療服務、美容護理和健康，以及款待或餐飲的受訪者則感到最快樂。

對未來快樂程度感悲觀

jobsDB香港總經理饒志文表示，本港受訪者的工作快樂指數尚屬中等水平。然而不容忽視的是，有許多受訪者認為本身努力未獲肯定，公司領導層亦管理不得法，因而對未來的快樂程度感到悲觀。人才是企業最重要的資產，若企業希望挽留人才，便應透過採取相應措施來提高員工士氣，以防競爭對手搶奪人才。

他認為，企業要提升員工士氣並不需要作出極大的改變，小小的改進亦可以有理想的效果。