

EZアプリ(BREW)におけるBIGLOBE オリジナルアプリの独自開発

BIGLOBE “BREW” Original Mobile Application Development

前田 宏*
Hiroshi Maeda

深川 悟郎*
Goro Fukagawa

片山 卓*
Takashi Katayama

濱田麻由佳*
Mayuka Hamada

要 旨

BIGLOBEでは、au (KDDI) 携帯電話端末のアプリケーション形式がJavaからBREWへ移行発表されると同時にBREWアプリの企画・開発に着手しました。

早期に対応することで、たくさんのお客様にお楽しみいただけるBIGLOBEオリジナルのBREWアプリを提供しており、「ゲーム」「占い」の2ジャンルにおいてBREWアプリメニューの上位を確保しています。

今回は、このau携帯電話端末に向けたBREWアプリ提供への取り組みについて紹介します。

BIGLOBE has started “BREW” mobile application development immediately after au (KDDI)’s announcement of conversion from “Java” to “BREW”.

Corresponding to the change, NEC has taken the advantage in “Game” and “Fortunetelling” application, and now, BIGLOBE offers many original applications: Many users are playing them.

This paper introduces the way how we developed and released the application rapidly.

1. まえがき

携帯電話の普及はピークを迎え、コンテンツ市場も飽和状態になってきています。そのなかで成長が期待されるのが、端末の進化(ソフト・ハード両面における)に合わせたコンテンツの新技术への対応です。端末の進化は、既存コンテンツ市場の再構成や、新サービスへのニーズを生み出します。この新技术に素早く対応し、独自のコンテンツを創造することが、これからのユビキタス時代に向けた携帯電話コンテンツ市場で求められています。

2. BREWによる開発体制の早期対応

auは2003年2月、それまでの携帯電話アプリの主流であったJavaによるアプリケーション方式から、BREWによるアプリケーション方式への移行を発表しました。

EZアプリ(BREW)は、多くの開発者になじみのあるC/C++言語での開発が可能です。しかもBREW端末には、専用のハードウェアチップが搭載されており、携帯電話内部のチップ上でバイナリ・プログラムを動かせるので、Javaベースのソフトウェア環境よりも高速にアプリケーションの起動や実行が行えるメリットがあります。さらに、端末内の電話帳や着信履歴などのデータアクセスや着メロの変更など、端末のコア部分までコントロール可能な環境が提供されているため、Javaに比べ、より高機能なアプリケーションの制作が可能です。

ただし、様々な試みが行える分、アプリ投入前のauによる検証も厳しくなります。デバッグなどの表面上の動作確認だけでなく、端末自体への影響を考慮した、さらに厳しい水準の事前検証が求められ、最大100項目を超えるチェック項目をクリアしなくてはなりません。また、検証はアプリ単位で行われるのではなく、端末単位で行われますので、端末ごとの特徴も常にとらえる必要があります。特に新端末発売時には、それらへの対応も要求されます。

BIGLOBEでは、これらの厳しい検証に対応するため、アプリ開発のラインと並行して、検証専門に対応するための開発検証機能を設けており、アプリの挙動からの問題部分の判別、端末ごとの注意点の把握・対応といったノウハウを蓄積しています。同時に、それらを事前開発にフィードバックしていくことで、要求される高い品質水準を保ち、検証をスムーズにクリアしています。

このような技術的な取り組みと、今まで培ってきた企画ノウハウを活かし、BIGLOBEではオリジナルアプリの早

* BIGLOBE モバイル事業部
BIGLOBE Mobile Services Division

期市場投入に対応できるようにしています。

3. BIGLOBE オリジナルアプリ

BIGLOBEでは、以下の2サイトにおいてBIGLOBEオリジナルのエンタテインメント系EZアプリ (BREW) を多数提供しています。

3.1 ザ 定番ゲーム¹⁾

ザ☆定番ゲームはもともとJavaアプリのゲームサイトですが、BREWアプリ向けに早期移行が完了しています。

コンシューマゲーム機に比べ携帯電話端末向けのゲームは容量が小さいため、技術的には開発が容易と考えられがちですが、実際には、ゲームの質を上げつつ、「容量を小さく」するためのプログラムやCGの圧縮ノウハウが必要で、それらの技術力を持たないソフトハウスでは、現在の「質」を求められる携帯アプリ市場での対応は難しくなっています。

BIGLOBEでは、これらの技術力とノウハウを駆使し、ゴルフ、麻雀といった定番物のゲームから、オリジナルの作品としてスタンドアロンで10時間以上もお楽しみいただけるRPG (Demon's Saga) やアニメ調のCGを多用したアドベンチャーゲーム (Let's浜茶屋) などを販売し、多くのユーザーから支持を受けています (図1)。

3.2 占いしてみる?²⁾

JavaからBREWへの移行の際に発生する市場再編を狙い立ち上げた「占い」専門のBREWアプリサイトです (図2)。

従来の占いコンテンツの主流であった、毎回「Web接続して占う」という方式から、アプリをダウンロードして「スタンドアロンで占う」という新しいスタンスを想定し、以下の視点からBREWならではの企画・開発を行いました。

①何度でも占える (楽しめる) 仕組み

→スタンドアロンでのボリューム感の実現。

②どこでも使える携帯電話メリットを活かす



図1 「ザ 定番ゲーム」アプリ画面

Fig.1 Screen shot of "The Teiban Game".



図2 「占いしてみる？」アプリ画面

Fig.2 Screen shot of "Uranaisitemiru?".

→合コン向け相性占いなど、携帯ならではのシチュエーションを意識した新規アイデアの採用。

③BREWアプリならではの表現

→キャラクタ、背景などのグラフィカルな面やサウンド・バイブレーションによる演出の導入。

これらの試みにより、アプリに対する購入意識の弱かった女性ユーザーの注目が高まりました。今後さらに「女性」をターゲットとした様々なアプリを投入していく予定です。

4. 今後の取り組み

このようなBREWの取り組みにより、「ザ☆定番ゲーム」は、常にアプリカタログの上位に位置し、「占いしてみる？」に至っては、1位をキープし続けています (2004年9月現在)。今後も、BREWにおけるオリジナルアプリ開発を推進していきます。

さらに次の展開として、携帯電話端末のコンテンツ市場で重要となるのが、利用料金の「定額制」です。「定額制」により、コンシューマのコンテンツ利用の促進、および事業者の新しいコンテンツ (サービス) スタイルへの取り組みが促進されると予想されます。

BIGLOBEでは、このような新しい流れに対応し、携帯端末だけでなくパソコンとのWeb連携も視野に入れ、ユビキタス時代に向けた、新サービスの開発に取り組んでいます。

5. むすび

現在の携帯電話端末のコンテンツ市場においては、今回のBREWへの取り組みのように、コンシューマのニーズを先取りした早期の技術習得による新しい商品投入が重要になります。

BIGLOBEでは、このような流れのなかで、オリジナルの企画ノウハウを活かし、常に新しいサービス・コンテンツを創造していきます。

参考文献

- 1) 「ザ☆定番ゲーム」公式サイト
<http://info.keitai.biglobe.ne.jp/ez/teiban/>
- 2) 「占いしてみる？」公式サイト
<http://info.keitai.biglobe.ne.jp/ez/uranai/index.html>

- * EZwebはKDDI株式会社の登録商標です。
- * BREWおよびBREWに関連する商標は、Qualcomm社の商標または登録商標です。
- * Java及びJavaに関連する全ての商標は、米国及びその他の国において米国Sun Microsystems,Inc.の商標または登録商標です。

筆者紹介



Hiroshi Maeda
まえだ ひろし
前田 宏 1986年、NEC入社。現在、BIGLOBE
事業本部BIGLOBEモバイル事業部マネージャー。



Goro Fukagawa
ふかがわ ごろう
深川 悟郎 2000年、NEC入社。現在、BIGLOBE
事業本部BIGLOBEモバイル事業部主任。



Takashi Katayama
かたやま たかし
片山 卓 2000年、NEC入社。現在、BIGLOBE
事業本部BIGLOBEモバイル事業部主任。



Mayuka Hamada
はまだ まゆか
濱田麻由佳 2001年、NEC入社。現在、BIGLOBE
事業本部BIGLOBEモバイル事業部勤務。