

3G 催动 手机游戏行业进入成长期

业界点击

华为在日本建 LTE 实验室
推动 LTE 商用进程

本报讯 华为技术有限公司近日宣布在日本东京建成 LTE 实验室,该实验室将成为华为 LTE 技术孵化器,为下一代无线技术的实施和商用提供测试和培训服务。

据了解,华为在日本的 LTE 实验室将提供先进的测试设施和真实的测试环境,能够完成峰值吞吐量、延迟、多用户、业务质量、切换、自组织网络 (SON) 等测试。通过支持 20MHz 频宽的 RRU,下行数据在应用层能够达到 140Mbps 的速率。该实验室还配备了华为第四代基站 DBS3900,最新的商用 LTE 软件和测试终端。

华为东亚地区部总裁兼日本华为总经理阎力大表示:“作为 LTE 的领导者,华为一直致力于将最新的 LTE 技术带给客户。通过在日本建立 LTE 实验室,我们将为日本客户提供最新的 LTE 测试技术和良好的培训环境,推动 LTE 的商用进程。”

低成本制造结合创新技术
推动电信业健康发展

本报讯 在近日举行的 2009 中国经济论坛上,大唐电信科技产业集团董事长兼总裁真才基提出,在国际金融危机背景下,电信企业要探索在新一轮的经济发展中利用已有的低成本制造优势,结合技术创新形成中国优势。

真才基表示,电信业应积极应对国际金融危机,探索将低成本制造资源与创新技术相结合的发展模式。大唐电信集团除了继续保持核心技术上的领先优势外,将积极探索采用产业发展基金等方式,实现资金链与产业链的互动,促进中小企业加入产业链,通过自主创新带动整体产业链走向全球市场,进而增强 TD 产业乃至我国电信业整体竞争力。

中兴通讯携手高通
提升 WCDMA 系统性能

本报讯 美国高通公司和中兴通讯公司近日宣布,双方将携手合作,通过在中兴通讯的下一代 WCDMA 基站产品中集成高通公司的上行链路干扰消除 (ULIC) 技术,大幅度增强 WCDMA 系统的容量与性能。凭借这一技术,运营商可将其 WCDMA 数据吞吐量提高 60%,并在在相等的信道带宽上提供可媲美 LTE 的用户体验。此外,该技术还能使 WCDMA 运营商将语音容量提高 45%。

中兴通讯 WCDMA 产品总经理张建国表示:“与高通公司合作使我们能够将领先的尖端技术实现商用,通过应用 ULIC 技术,我们将为运营商提供优化系统性能并延长其现有网络生命力的高效解决方案。”

高通公司负责亚太、中东和非洲地区的执行副总裁汪静表示:“很高兴能与中兴通讯合作,通过他们的努力将 ULIC 增强型基站推向市场。”

惠普推出
绿色 IT 插件“节能宝”

本报讯 绿色 IT 是社会热点,也是产品卖点。惠普公司不久前推出的绿色 IT 小插件“节能宝”备受消费者欢迎。惠普公司相关负责人介绍,在绿色 IT 方面,惠普的技术产品解决方案不胜枚举,相关研发工作持续了几十年,“节能宝”的出现让电脑用户能够免费获得、使用、分享绿色 IT 技术,“节能宝”能够帮助用户及时关机,通过这一行动支持环保事业。

据介绍,有 64% 的台式机用户和 24% 的笔记本电脑用户在一天的工作结束时忘记关闭电脑,如果这些人中间有 10 万人改成每天关机就能节省 2680 度电,减少 1.6 吨二氧化碳排放量。

游戏市场的主要路径。众多知名企业的进入势必改变手机游戏市场的竞争格局,全新的手机游戏生态链将逐步形成。

探索盈利模式

虽然我国的游戏用户基数不断增加,但是由于用户的年龄结构和收入水平等原因,目前手机游戏盈利模式并不清晰,仍处于探索之中。

据悉,目前 18-24 岁的用户是我国手机游戏的第一大使用群体,份额高达 70.5%,其中超过 90% 的为男性用户。在职业分布上,学生仍然是手机游戏用户的核心力量,占比超过 40%。由于以低年龄的学生群体为主,手机游戏用户的平均收入水平不高,月收入在 2000 元以下的占据 85.3%,其中月收入 1000 元以下占到 53.9%。

张弘超表示,这种情况使得目前用户对手机网络游戏收费能够接受的程度较低,76.9% 的用户不愿意玩付费游戏;即使是愿意付费的玩家,超过 50% 的用户月均消费额也在 10 元以下,而这只够维持流量支出费用。

用户群体庞大,但收入水平不高、付费意愿不足的现状使得手机游戏企业不得不再次祭出免费大旗。据悉,3G 门户将打造最大免费手机游戏平台。

对于手机游戏的盈利模式,3G 门户首席执行官邓裕强认为:“我国的手网络游戏正在经历一个付费模式的转变,今后会像现在的大部分 PC 网游一样,仅在游戏过程中享受高级服务时才需要付费。这样的模式对游戏提供商和平台推广商来说是一个共赢与合作的新模式。”

也有专家表示,虽然目前手网络游戏用户收入水平较低,但随着这批热衷于手机游戏的年轻玩家走向工作岗位,经济实力逐渐增强,同时我国 3G 商用也逐渐成熟,未来手机游戏市场的增值空间巨大,其盈利模式也会多样化,而非仅仅“游戏免费、高级服务收费”一条路可走。



随着我国 3G 商用步伐不断加快,作为手机娱乐服务的重要内容之一的手机游戏正在加速发展。移动互联网市场环境的改善和手机终端功能的持续增强为手机游戏发展奠定了良好基础,未来手机游戏将成为移动互联网的高成长业务领域。

机的普及和 3G 网络速度优于 2G,大大提升了用户体验,为手机网络游戏的发展奠定良好的基础。未来我国手机网络游戏呈现快速发展的态势,甚至可能实现 100% 增长。

空中网副总裁吴琳光认为,从日本、韩国手机游戏发展趋势来看,日韩手机游戏营收占其增值业务总营收的近 10%,但在我国这个比例还不到 1%。目前我国有超过 1 亿的手机上网用户,庞大的用户基数以及与日韩的市场差距,意味着我国手机游戏市场蕴藏着一座巨大的“金矿”。

行业整合悄然进行

面对手机游戏市场巨大的发展潜力,诺基亚、苹果、盛大、德信、电子艺界等其他领域领先企业纷纷推出手机游戏业务,积极布局手机游戏市场。空中网、当乐和捉鱼等移动互联网企业也通过加

强技术研发、整合优质资源、拓展市场渠道等措施,巩固其在手机游戏领域的领先地位。

当手机网络游戏的市场规模迅速扩大之时,行业整合也在悄然进行。

“手机网游的趋势是跟随传统网游的脚步,随着网游公司的加入和优秀游戏的出现,不少中小手机游戏企业将因用户规模不够而被市场淘汰,而一些获得风险投资支持的游戏企业开始出现不错的发展势头。”一位业内人士表示,“今年手机游戏行业将出现两种趋势,一是中小手机游戏企业可能退出这一行业或者其游戏被买断,二是传统网游公司进入手机游戏市场。这些都会使市场逐步规范化。”

艾瑞咨询分析师张弘超表示,通过资本运作收购手机网络游戏开发企业,是未来手机游戏领先企业扩大竞争优势以及新竞争者进入手机网络

固话拆机速度加快 创新业务迫在眉睫

的速度增加。可见,移动对固网替代趋势进一步加速。

我国固话拆机速度的加快,在一定程度上代表了社会进步,但对运营基础来说却是极大的风险,运营商如何激活固话以及创新固话业务将在很大程度上影响电信业发展。

作为最基本的信息通信工具,固定电话和移动电话各有优点。长期来看,移动电话替代固定电话是必然趋势,但在这个过程中确保通信业的协调可持续发展至关重要。从应用上看,固话创新型应用还存在较大空间。同时,“移动电话受天气等因素影响较大,当通话质量不佳的时候,就只能拨打固定电话”。5.12 汶川大地震第一个打通的就是固定电话,这说明了固话和手机不是当年手机跟传呼那样完全互相替代的关系,而是相互补充。“在暴风雪肆虐的日子,在断电断水的困境中,通过固话了解灾区情况,相互问候,相互鼓励,就成为大家最迫切的需要。”电信专家曾剑秋表示。

市场扫描

手机应用商店引发模式之争 免费还是收费

本报讯 随着苹果 iPhone、诺基亚、谷歌、微软、RIM 等众多国际知名企业纷纷“掘金”应用程序商店,分切应用程序商店这块巨大蛋糕。宇龙酷派推出国内首家 3G 手机应用程序商店 Coolmart,打破了国际手机巨头垄断应用程序商店的格局。酷派 Coolmart 倡导的免费模式引发了手机应用程序商店收费还是免费之争。

据了解,酷派 Coolmart 应用程序商店现阶段采取用户免费使用的模式,用户可以在酷派 Coolmart 中自由下载数百种免费资源。对于免费开放模式,宇龙酷派品牌市场部总监古勇表示,免费模式有利于迅速壮大酷派 Coolmart 的影响力,提升酷派 Coolmart 注册用户的数量和总下载量。“由于酷派目前大部分应用程序都是由自己的研发团队开发或合作伙伴提供,为酷派免

费推行 Coolmart 应用程序商店奠定了基础,后期酷派将采取多种方式,包括购买、合作开发等形式来丰富应用种类。”酷派 Coolmart 应用程序在业内引发的争论。酷派 Coolmart 是模仿 iPhone 应用程序商店 App Store 模式还是打造具有中国特色的应用程序商店,倡导免费是否能率先建立成功的商业模式,业内人士争论不已。

有业内人士表示,iPhone 应用程序商店 App Store 的下载量已经超过 10 亿次,每年给苹果带来巨大的利润。“iPhone 应用程序商店 App Store 的成功其实有几个要求,比如国外用户的消费习惯、国外成熟的信用卡制度、国外应用程序商店产业链的成熟度等。如果将 iPhone 应用程序商店 App Store 照搬到中国市场,苹果也不一定会获得成功。”

此外,在中国要真正大力推广应用程序

樵枫

行业链接

McWiLL 获批成为行业标准

本报讯 近日,工业和信息化部批准《1800MHz SCDMA 宽带无线接入系统空中接口技术要求》为通信行业标准,2009 年 9 月 1 日起实施。据悉,该标准是国内自主创新的 McWiLL 宽带无线接入技术标准体系中最主要、最核心的部分,McWiLL 标准体系中的其他 5 项标准也已报工业和信息化部审批,预计今年年内将陆续发布。

据了解,McWiLL 是北京信威通信技术股份有限公司自主研发,达到国际先进水平的宽带无线接入技术标准。此次获批使 McWiLL 系统成为我国第一个拥有国家授权频段并制定了行业标准的宽带无线接入技术制式,McWiLL 单载波区段的系统速率可达 15Mbps。

工业和信息化部 详解后续频段规划思路

本报讯 工业和信息化部无线电管理局近日表示,作为我国无线频谱分配机构,该局后续频段规划工作将重点集中在解决邻频干扰及新业务频段研究上。

据悉,在目前公众移动通信频段系统中,3G TDD(在我国为 TD-SCDMA)与 3G FDD 频段干扰问题比较突出。在我国为 TDD 分配的频段中,1880-1920MHz 和 FDD 的 1920-1980MHz、1850-1880MHz 存在邻频干扰问题。此外,小灵通所占用的 1900-1915MHz 频段和 TD-SCDMA 的 1880-1900MHz 及 1900-1920MHz 间也有相互干扰。为解决这一问题,工业和信息化部今年年初曾表示将在 3 年内逐步完成小灵通的清频退网工作。作为 TD 的后续存储频段,2300-2400MHz 目前与雷达系统之间也存干扰,这同样是无线电管理局后续研究的重点之一。

截至目前,国际电信联盟已经为公众移动通信分配了 1027MHz 的可规划频谱资源,其中包括 450MHz、700MHz、2300MHz 等较为敏感的带宽。而我国目前已规划的公众移动通信频率只有 525MHz,缺口尚多。

对此,工业和信息化部无线电管理局相关人士表示,我国在频率划分上会尽量与国际频率划分一致,同时也要充分考虑国内目前频率使用现状,统筹考虑各类无线电业务的发展需求。

作为目前不可多得的可用于移动通信的优质低频段,450MHz-470MHz 频率近来成为电信运营商力争的资源。该人士表示,目前该频段主要用在对讲机等专网通信上,工业和信息化部将在确保专用通信需求、妥善解决改频频段、改频成本等问题后,考虑将该频段用于公众移动通信。“目前我们已经启动了这些频段之上业务兼容性的研究”。

孙慧