

“寒冬论”为时过早

国内手游产业将突破千亿

针对国内手游产业迎来“寒冬”的论调，在近日举行的GMGC 2015全球移动游戏大会预热会议上，包括皇玩科技、掌趣科技、华清飞扬等多家游戏厂商不仅否认了“寒冬论”，还指出国内手游产业将愈加成熟。

掌趣科技CEO胡斌指出，从历届GMGC全球移动游戏大会的规模增长、游戏投资的热度、游戏公司的成熟化来看，移动游戏还在继续发展和壮大，预计未来两三年里国内移动游戏可能是率先突破1000亿市场的领域，速度远超影视及其他数字娱乐板块，所以移动游戏产业正趋向成熟，对于广大游戏开发商而言，市场对产品品质的要求将会更高。

无独有偶，皇玩科技CEO罗圣博则认为，手游用两年的时间把端游十年和页游五年的路走完了，所以会形成资本热和市场浮躁局面，不过这种浮躁从去年底开始趋向理性，这段时间几乎所有大火的产品都是进行了精细化的研发和运营的，这对市场的健康发展是利好。

正是基于对手游行业仍有巨大市场潜力的把握和认知，GMGC全球移动联盟第四届全球移动游戏大会将于今年4月举行。GMGC秘书长宋炜透露，本次大会将通过主会场、分会场、展览区、论坛、比赛、人才招聘等形式论战移动游戏的未来五年发展。截至目前，已有来自全球23个国家和地区的游戏产业领军企



业确认参与，而出席该会议的国内手游企业数量也与日俱增。值得一提的是，GMGC 2015大会还首度增设了台湾馆，包括乐升科技、群英科技等中国台湾本土企业将一一亮相。由此，手游产业的热度不减也可见一斑。

“与去年相比，今年手游的品质和玩法更加多元化和成熟，至于未来五年后的手游发展趋势，将会基于人的需求而变化，基于硬件的变化而变化，可穿戴智能设备与手游的融合也会更加强烈，此外一个重要的趋势是，移动游戏也会结合人与人之间的社交化需求发展。”华清飞扬COO叶大鲁如是说道。

由此来看，国内手游产业的春天远未结束。观察人士认为，手游在经历了过去两年的爆炸性增长后，

今年仍有较大的增长空间，包括付费空间，未来五年内手游可能会出现大的更新迭代，移动游戏的硬件载体、玩法、内容等都会随之改变升级，对于手游产业链参与的各方来说，都有机会深度掘金手游市场。

需要指出的是，移动游戏产业步入成熟期，仍有很大的发展空间和浪潮，但对一些中小团队来说，却是真的“寒冬”来了，预计今年市场上又会持续淘汰一大批中小手游团队。这是因为手游产业愈加健康和成熟，对产品研发的创新及运营的精细化要求随之提升，这背后又需要资金、渠道、平台等的有力支撑，而一些缺乏创新产品又无法精细化运营推广的小团队自然将被洗牌出局。

北京商报记者 吴辰光 曲忠芳

·谁有话说·

工信部部长苗圩：
FDD牌照将改变一家独大格局

近日，工信部部长苗圩表示，FDD牌照的发放，会改变一家企业独大的竞争格局，4G市场朝着三家运营商均衡发展的竞争格局变化，而广大用户将从中受益，包括4G资费的下降和电信服务水平的提升。

前不久，中国联通和中国电信终于等来了FDD牌照的落地。苗圩称，“TD-LTE发展出乎意料”。自2013年底工信部向三大运营商发放TD-LTE牌照，一年多的时间里，全国建成4G基站超过70万个，4G用户已接近1亿户。

为顺应国际发展趋势，工信部批准中国联通、中国电信在56个城市开展了TD-LTE、LTE FDD混合组网试验，取得了不错的效果，混合组网模式中，LTE FDD与TD-LTE共用一张核心网，可以有效避免重复投资建设。

与此同时，工信部在“宽带中国”2015年专项行动会议上还提出了2015年新增4G用户数超过2亿户的目标。数据显示，截至2015年1月，中国移动4G用户数量就已突破了1亿大关，而中国联通和中国电信一直受制于FDD网络牌照未发放，4G发展受束缚，因此在4G领域远不及中国移动，业界认为，今年即将新增的2亿4G用户中很大一部分将来自中国联通、中国电信3G用户的网络升级。

鉴于此状况，工信部对FDD牌照的发放寄予厚望，希望中国联通和中国电信4G全面“解套”后，能够打破中国移动的独大优势，保持平衡发展。

需要指出的是，中国移动得益于国家对TD-LTE产业链的政策扶持，在4G领域占据一家独大的地位，中国联通和中国电信过去一年里在3G用户及移动用户总数增长上受到不同程度的影响和冲击，甚至业界一度传出联通电信合并、电信业重组的消息，不过工信部相关负责人及运营商高管均出面辟谣，称未有重组计划。尽管如此，三大运营商4G发展不平衡的状态却可见一斑。

从长远来看，中国联通和中国电信的逆袭仍是有可能的，随着运营商向流量经营转型，三大运营商未来在4G领域比拼的重点将是数据业务的创新，而这将充满变数。

北京商报记者 吴辰光

新品面面观

本期推荐：在今年的世界移动大会(MWC)上，智能手机的创新略显吃力，各种穿戴式设备堂而皇之地抢过主角的风头，于是一大波智能手表、虚拟现实设备等袭来，本期向读者介绍几款在MWC中表现抢眼的新品。

华为Watch



华为此次推出了旗下首款智能手表——华为Watch，不同于苹果等其他厂商采用的方形表盘，华为Watch在外形设计上回归手表本初，搭载Android Wear操作系统。尤其值得一提的是，华为Watch采用蓝宝石玻璃，集成来电提醒、收发邮件和短信、日历及社交App等功能，还配备运动、气压、心率等多个传感器部件，创新的磁吸式充电则让充电变得简单。

点评：抢在苹果Apple Watch正式上市前，华为终于也加入安卓智能手表大战，华为Watch也是一款大量采用纯手工装配的智能手表，一些精细部件更是经历了反复打磨，可谓是拥抱传统手表制造情怀。只不过，智能手表领域仍显得“欠火候”，大多厂商也在抢滩中推进产业变革。

HTC Vive头盔



日前，HTC联合维尔福软件公司推出了一款虚拟现实设备——Vive头盔，这款产品可以完全避免晕眩等问题，号称没有人会在运动游戏中产生不适感。Vive头盔之所以有如此功效，得益于一款名为Lighthouse的运动追踪系统，它可以在特定环境下准确追踪用户的移动。另外，Lighthouse系统还可以在3D场景下向用户提供较高精度的画面。

点评：市面上像Oculus一样的虚拟现实设备已数不胜数，不过戴着头部晕眩是大多数虚拟现实产品面临的共性问题，可谓是用户的痛点之一，而HTC联合维尔福推出的Vive为解决这一问题倾下了功夫。不过，问题来了，Vive笨重难看的造型可真是不时尚，在这个拼颜值的时代如何吸引消费者呢？

联想Pocket Projector



联想在MWC大会上带来了一款微型投影仪——Pocket Projector，可以连接各种装置，内置两组扬声器，投影部分亮度为50流明并且使用了高对比度灯泡，最大能够投影110英寸的画面，镜头能够进行90度旋转，内置电池能够保证连续工作两小时。最为可圈可点的是，Pocket Projector机身重量只有220克，携带非常方便。

点评：所谓物联网的概念，即万物互联，每个传统的硬件设备都能够实现更高效的升级，联想则先瞄准了投影仪，Pocket Projector命名中采用“Pocket(口袋)”一词，也能够明显地体现其主打卖点，通过技术更新打破传统投影仪大而笨的粗线条，改为轻薄便携的移动新设备，这在行业细分领域中或许能够获得一部分消费者的青睐。

索尼MESH智能模块



索尼前不久推出一款名为MESH的智能模块，这些模块能够与各种移动应用进行搭配，开发者可以开发各种设备，例如实现启动摄像头、发送降雨警报等。MESH使用了与智能手机同样的传感器，能够监控外界的变化并且收集这些信息之后反馈给模块，模块就会呈现给用户，这给未来的智能设备创新增加了无限的想象空间。

点评：前有谷歌模块手机，后有索尼MESH智能模块，模块技术孵化孕育中。什么叫智能模块？简单来说，就跟童年时拼积木一样，一个模块负责某个功能，另一模块负责另外的功能，不同的模块组合拼接在一起，可以组成不同的新东西出来。不得不说，这种极大发挥想像力的技术，将可能使未来出现人人皆发明家的现象。