

无线娱乐服务有限公司 (WES)

随着此行业从纯文本的短信服务(SMS)发展到可以通过多媒体信息业务(MMS) 而提供丰富的内容，应用开发商们发现了一个为上百万手机用户们提供一种新型娱乐服务的契机。 其中之一开发商，芬兰无线娱乐服务有限公司 (WES)，已经成为向全球的网络运营商提供手机娱乐内容的一支生力军。 WES 代表着这类新型的娱乐服务应用开发商，它们为移动网络运营商提供这样的手段——能够迅捷地为消费者提供增值多媒体信息业务内容。

想用诺基亚手机寻找乐趣？还是只想在消费者中扩展网络运营商的移动服务范围？如果说有谁正在将娱乐作为自己的业务，它就是芬兰无线娱乐服务有限公司 (WES)。该公司拥有的应用开发人员仍在不断增加，他们均致力于抓住这一非常成功的行业契机。

已有四年历史的 WES 为网络运营商提供手机内容。 WES 为移动运营商提供包括铃声、图标和 Java™ 游戏在内的多种移动娱乐内容，而这些运营商又将这些产品作为增值服务出售给它们的消费者。

WES 发展成为业内领先的移动娱乐业务应用开发商，这件事的确令人叹服。仅仅在四年的时间里， WES 通过向全球范围内 20 个国家的 30 多家运营商和服务供应商销售内容，从而证明了自己的成功。这些运营商和服务供应商包括瑞士 TDC、 Telenor、 Telia、 Telefonica、 以及众多的其它企业。

应用概要

应用	铃声，运营商图标，图片信息，动画屏幕保护，幽默， Java 游戏
开发商	芬兰无线娱乐服务有限公司
使用的工具	内置的用于制做音乐和图片的工具，制做游戏的 Java
主要收益来源	与网络运营商分享收益
开发环境	Java (用于游戏)
参与的运营商	Telefonica, Telenor, 瑞士 TDC , 以及其它
移动技术	MMS, WAP, GPRS

设备平台	诺基亚手机
万维网服务器	N/A
应用服务器	N/A
数据库服务器	N/A
主机托管公司	N/A

商务讨论

手机只是简单的响铃是令人乏味的。标准铃声并没有什么区别，而每一个手机的铃声听起来都开始相似了。那么人们该怎样区分他们的手机呢？

走入 WES。

“我们专注于向移动运营商服务提供内容，”身为营销副总裁及董事长并且现在持有 WES 大部分股份的四位股东之一的帕努帕维埃恩说。

两位曾在诺基亚工作过的工程师于 1998 年创建了 WES。那个时候，诺基亚已有可以下载铃声的手机，但并没有人提供这种个性化的内容。创建者们观察到了这个行业的缺口并成立了销售适用于诺基亚手机的铃声的公司。

这个小开发商开始拜访芬兰的移动服务供应商们。网络运营商知道手机有铃声下载特性，但他们没有什么内容可以提供给市场，帕维埃恩回忆说。那是个很快地向消费者销售手机新服务的机会。经会谈签定了一项协议，WES 很快就于 1999 年开始向服务供应商提供铃声。

“在头 9 到 12 个月，我们拜访欧洲和美国的运营商（展示产品）。（我们）经别人介绍，结识营销主管和运营商，”帕维埃恩说。这些业务开发会谈有了收获，移动运营商开始将这一新业务运用于移动娱乐服务。今天，WES 的客户中包括了全球 20 个国家中的 30 多家移动运营商。

WES 也开始在欧洲的年度大型计算机博览会 CeBit 和美国无线贸易博览会 CTIA 上展示其产品。这些博览会不是专门关于无线娱乐服务市场的，但它们是和电信有关的。到 2000 年，当移动娱乐贸易博览会开始出现时，WES 已经作为发言人和参展商而深深地参与其中。

尽管 WES 很成功，它相对来说仍然很小，只有 38 个员工。WES 与其它内容开发商的区别在于其员工的不同寻常的构成上。WES 的三分之一的员工是专业的艺术家和音乐家；另外三分之二是业务和客户管理员工，负责现有客户和新客户的管理。WES 也与国际上的设计师合作为企业创作数字图标内容。帕维埃恩说，仅有两名员工负责技术事宜。

同其它直接将产品出售给移动运营商的开发商一样，WES 的业务模型基于收益分享。“每月有一个最低的付款额，但业务基本上是以收益分享的模式来做的，这样对我们和我们的客户来说都很灵活。”帕维埃恩说。

区别在于 WES 仅在开业后一年便有盈利。在 2001 年，WES 的客户通过销售 WES 的内容给其客户（手机用户）而获得了超过 3 千万欧元的收入。随着多媒体信息业务的兴起，毫无疑问，WES 的利润仍将剧增，因为越来越多的手机需要使用图片、声音和图像等先进功能。

应用详情

WES 将其内容产品分为三个主要类型：

- 下载和个性化
- 下载和通讯
- 下载和游戏

上述分类只是简单地说明了在应用提供给移动运营商时，它们是如何组合的。

第一类，下载和个性化，是指可以下载到手机中的基本内容。例如，移动运营商服务的用户可以将铃声和屏幕保护下载到他们的支持多媒体消息的手机中。这些种类产品的设计宗旨是使手机个性化。今天，诸如铃声的内容范围可以从贝多芬的《第五交响曲》到瑞奇马丁的《Loaded》，或电影及电视主题曲等。

使用短信服务订购铃声非常简便。消费者的要求被发送到 SMSC。SMSC 与服务数据库联系，然后将内容反馈给 SMSC。内容最后被转发给消费者，消费者将其下载到他的电话中。

对于最终用户来说，订购铃声的过程非常简单。例如，使用瑞士 TDC 服务运营商以及诺基亚 7110 进行铃声订购，其过程共有八个步骤：

1. 按“菜单”键。
2. 滚动菜单至信息并选择“写信息”。
3. 待屏幕清楚后键入“铃声”字样及铃声种类，例如“邦德”代表詹姆士邦德。
4. 滚动菜单至“发送”并按“选择”键。
5. 拨叫“888”并按“OK”键确认。
6. 在菜单退出过程中等待。
7. 当屏幕显示信息“已收到铃声”时，选择“可选项”键。

- 按“保存”键，这时，所选铃声就被保存到手机中。（用户一次只能在手机中保存 5 个以下的铃声。）

第二类，下载和通讯，是指最终用户先下载，然后发送给其他人的内容。例如，最终用户可以下载明信片或生日贺卡，然后用发送人和接收人的姓名对它们进行个人化制作。

第三类主要包括可供下载的 Java 游戏。虽然诺基亚手机已包括 Java 游戏，但此种类型可以使最终用户下载更多的 Java 游戏。有一个游戏被称作《炸弹分队》，主角是英雄炸弹分队的侦探吉姆德福斯，他必须拆除由“邪恶的炸弹杰克”所布下的炸弹迷宫并把他抓进牢房。

技术讨论

提供内容是 WES 公司的核心使命。公司通过向移动运营商提供内容来获取利润，然后运营商再将之作为增值服务提供给它们的消费者。

目前，公司能够提供铃声、图片和 Java 游戏等多种产品。此外，公司正在创作软件包以鼓励移动运营商转向多媒体信息业务。其中一个软件包的名称为手机兼容性测试（HIT）。该产品是个手机兼容性测试软件包，它包括多媒体信息业务产品样本，以便移动运营商在向消费者提供内容之前对之进行测试。

“一旦内容创作完毕，WES 就通过电子邮件将之发送给移动运营商。”营销副总裁尼娜西莫拉解释到。她说，“移动运营商将内容存放在它的服务器”。消费者并不是直接与 WES 接触以获取内容，而是通过服务供应商来做所有的订购及内容下载。“我们是一家 B2B 的公司，能够为我们的客户服务并为他们提供大量的内容。”帕维埃恩说。

为实现多媒体信息业务，WES 需要确保产品能与各种 MMS 手机兼容。“挑战来自（支持）各种不同的手机”，帕维埃恩说。诺基亚一致的用户界面设计原则及其对系列有限的用户界面类型的整合对 WES 帮助很大，并且确保 WES 提供给诺基亚手机的内容在每部手机上看起来都是相同的。要使某一特定的产品满足各种电话的要求是非常困难的。例如，诺基亚 7210 系列的手机铃声和壁纸与支持诺基亚 7650 系列的铃声是不同的，然而最终结果是该内容在每部手机上看起来和听起来是相近的。最终用户看到和听到的东西取决于他或她的手机功能。

WES 能够真正为诺基亚手机制作三种不同类型的铃声格式：二进制的 OTA（空中可下载的传统铃声），WAV（用于诺基亚 9200 通讯器系列），及多音调格式的 MIDI。为诺基亚 7210、3510 和 7650 创作的 MIDI 文件的声音会随着手机性能的不同而听起来有差别。

提供给移动运营商的内容遵循实施多媒体信息业务所需的要素。移动运营商将内容存放在他们的服务器上，而最终用户下载这些内容。WES 建议那些想下载各种类型内容的消费者

应至少有一个 GPRS 连接。服务供应商的基础设施包括一个 WAP 网关，接入点及与 MMSC 的连接。另外，服务供应商还要为消费者的内容下载提供计费方案。

伴随着消费者对内容的需求和业内在数字化权利管理上的争议，公司面临的一个主要障碍是版权事宜。“版权在这方面是很重要的”，帕维埃恩说。WES 要保证其发布的那些内容的创作者得到适当的报酬。为此，WES 与主要的版权和品牌所有人达成许可协议，以便能够将内容提供给移动运营商。例如，在欧洲，WES 的客户已经为音乐版权付费并将该款项包括在他们的成本中。然后，版权组织将该款转付给音乐出版商及作者（作曲家、改编者及原版的词作者）。

结论

多媒体信息业务随着时间的推移将不断发展，WES 希望保持其在提供移动娱乐内容方面的领先地位。这一年轻的公司将继续加强与艺术家、设计师、手机制造商（例如诺基亚）及其客户---移动运营商和服务供应商的密切关系。正是这些移动运营商和服务供应商需要各种内容，以便在竞争的环境中使得它们自己与众不同，并为消费者提供最好的增值服务。

挑战与建议

挑战	建议
支持多种手机	遵循诺基亚手机中四种用户界面类型的规范 向开发商提供产品的早期样式以保证内容的兼容性
为每一种手机格式修改铃声	在不同的手机制造商和不同手机之间加强标准化工作
以不同业务模式销售产品以便与其它小公司竞争	推销并宣传内容以使行业内每个人都能赚钱。 保证增值服务具有友好的用户界面

参考资料

如需获得有关 WES 的更多信息，请访问www.wirelessful.com。

如需获得有关 Java 工具及多媒体信息业务的更多信息，请访问www.forum.nokia.com。

技术补充

随着 MMS 设备在未来几年预期的大发展，手机之间的 MMS 兼容性对移动运营商、手机制造商、应用开发商和最终用户都是极为重要的。包括诺基亚在内的制造商起草的《多媒体信息业务一致性文件》，为应用开发商描述了一系列准则，这些准则涉及信息内容、表述语言的要素及属性、媒体内容格式、及更低水平的功能等事宜。（《多媒体信息业务一致性文件 2.0 版本》的详细内容可在www.forum.nokia.com下载。）

由于认识到兼容性是一个极为重要的问题，WES 已经开发了一个软件包以应付业界的担心。MMS 的“手机兼容性测试”内容软件包使得移动运营商能在各种不同的手机上测试 WES 的内容。这将能够保证在测试阶段及 MMS 手机商业化推广期间，不同手机上的内容的声音和外观界面都是正确的。比利时 Proximus 最近宣布它将使用该软件包测试其 MMS 手机。

该软件包共包括数十项针对内容的测试案例，这些内容包括静止图片、动画以及声音文件等。此外，“手机兼容性测试”允许移动运营商能够对 SMIL 文件和出错情况进行测试。该产品还包括了诺基亚及其它主要制造商最新型手机的各种不同格式和大小应用样本。