

2012-2016年中国手机网游 行业市场分析与投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2012-2016年中国手机网游行业市场分析与投资前景研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.bosidata.com/ruanjian1202/0475043X6L.html>

【报告价格】纸介版6800元 电子版7000元 纸介+电子7500元

【出版日期】2012-02-01

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

说明、目录、图表目录

博思数据研究中心 <http://www.bosidata.com>

报告说明：博思数据研究中心发布的《2012-2016年中国手机网游行业市场分析与投资前景研究报告》共十三章。首先介绍了手机网游相关概述、中国手机网游市场运行环境等，接着分析了中国手机网游市场发展的现状，然后介绍了中国手机网游重点区域市场运行形势。随后，报告对中国手机网游重点企业经营状况分析，最后分析了中国手机网游行业发展趋势与投资预测。您若想对手机网游产业有个系统的了解或者想投资手机网游行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

通过《2012-2016年中国手机网游行业市场分析与投资前景研究报告》，生产企业及投资机构将充分了解产品市场、原材料供应、销售方式、市场供需、有效客户、潜在客户等详实信息，为研究竞争对手的市场定位，产品特征、产品定价、营销模式、销售网络和企业发展提供了科学决策依据。

手机网游是指在使用过程中需要通过GPRS网络与游戏网络服务器或其他客户发生互动的游戏，与网络游戏的区别是：网络游戏：英文名称为Online Game，又称“在线游戏”，简称“网游”。指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。但不包括联网激活、上传积分等游戏。手机网络游戏根据是否存在客户端可分为：客户端网游：可以是由J2ME、Symbian、Windows Mobile、Mophun等语言开发，用户需要下载游戏客户端，登录客户端以后进行联网游戏。非客户端网游：即WAP网游，用户不需下载客户端，可以应用WAP网页而直接联网使用的游戏，WAP网游具备与客户端网游类似的用户在线交互功能。

第一章 手机网游的相关概述

第一节 网络游戏简述

- 一、网络游戏的分类
- 二、网络游戏在中国的发展历程
- 三、网络游戏的主要流派
- 四、网络游戏与单机版游戏对比

第二节 手机网游阐述

- 一、手机游戏与手机网游
- 二、主要终端技术平台分析

- 1、短信
 - 2、WAP
 - 3、JAVA/BREW技术
- 三、手机网游按照游戏内容分类
- 1、MMORPG
 - 2、休闲网游

第二章 国际手机网游行业运行态势分析

第一节 国际手机网游行业发展轨迹综述

第二节 2010-2011年国际手机网游行业发展状况分析

- 一、国际手机网游运行环境分析
- 二、国际手机网游用户规模分析
- 三、国际手机网游行业技术研究
- 四、国际手机网游行业发展面临的问题分析

第三节 2010-2011年主要国家手机网游市场动态分析

- 一、美国
- 二、日本
- 三、韩国

第四节 2012-2016年国际手机网游行业新趋势预测分析

第三章 国外主要手机网游厂商竞争力分析

第一节 IN-FUSIO公司

- 一、公司概况
- 二、在华运作情况
- 三、竞争优势分析
- 四、公司国际化战略发展分析

第二节 韩国NEXONMOBILE

- 一、公司概况
- 二、在华运作情况
- 三、竞争优势分析
- 四、公司国际化战略发展分析

第三节 德国Aware Dreams

- 一、公司概况
- 二、在华运作情况
- 三、竞争优劣势分析
- 四、公司国际化战略发展分析

第四节 Gravity

- 一、公司概况
- 二、在华运作情况
- 三、竞争优劣势分析
- 四、公司国际化战略发展分析

第五节 Microjocs

- 一、公司概况
- 二、在华运作情况
- 三、竞争优劣势分析
- 四、公司国际化战略发展分析

第四章 中国手机网游行业运行环境分析

第一节 国内手机网游经济环境分析

- 一、GDP历史变动轨迹分析
- 二、固定资产投资历史变动轨迹分析
- 三、2012年中国手机网游经济发展预测分析

第二节 中国手机网游行业政策环境分析

第五章 中国手机网游产业链分析

第一节 开发商和运营商

- 一、手机网游开发商和游戏运营商处于核心环节
- 二、国内大量手机网游研发商和运营商由传统SP转型而来
- 三、此类厂商大多采取自主研发自主运营方式

第二节 移动运营商

- 一、中移动、中国联通等移动运营商也位于中国手机网游市场核心环节
- 二、移动运营为用户提供手机网络游戏的承载网络及手机网游业务的支持
- 三、运营商对手机终端制式的规范和统一影响手机网游的市场规模和发展速度

第三节 渠道厂商

- 一、渠道厂商包括：移动运营商、独立门户和WAP厂商、移动终端制造商
- 二、中国手机网游从业者确立了以独立WAP游戏门户渠道作为推广模式
- 三、收费机制从梦网百宝箱模式，逐渐转移到以短信，WAP代收费的模式上来
- 四、手机网游形成了以独立WAP游戏门户为中心渠道支撑运营模式

第六章 中国手机网游市场运行动态分析

第一节 2010-2011年中国手机网游动态分析

- 一、中国游戏行业年会手机网游获得多项大奖
- 二、今年31款手机网游面市 运营商资费调低促发展

第二节 中国手机网游行业生命周期分析

- 一、导入期（市场发展初期）2003-2007年
- 二、成长期（市场快速发展期）2008-2010年
- 三、成熟期（市场稳定发展期）2011年后

第三节 2010-2011年中国手机网游市场运行状况分析

- 一、中国手机网游市场规模分析
- 二、中国手机网游用户规模分析
- 三、手机网游市场营收状况分析
- 四、手机网游缺乏赢利模式

五、资费成影响玩家进入手机网游主要因素

第四节 2010-2011年中国手机网游市场促进因素分析

- 一、盈利模式在一定程度上借鉴了PC网游，商业模式日益成熟
- 二、中国手机用户基数高，未来市场潜力庞大
- 三、中国3G市场即将启动，手机网游市场前景看好

第五节 2010-2011年中国手机网游市场阻碍因素分析

- 一、手机终端平台不统一，游戏运行环境无法做到标准化
- 二、目前无线互联网网速低用户体验差
- 三、移动运营商在产业链中仍然为核心环节
- 四、国内手机网游开发商普遍存在人才缺乏问题
- 五、手机用户对手机网游的认知度还有待于提高

第七章 中国手机网游用户消费行为调查分析

第一节 2011年中国手机网游用户基本属性分析

- 一、中国手机网游用户性别分布
- 二、中国手机网游用户年龄分布
- 三、中国手机网游用户月收入及职业分布
- 四、中国手机网游用户学历层次分布
- 五、中国手机网游用户区域分布状况
- 六、中国手机网游用户使用手机品牌

第二节 2011年中国手机网游用户上网行为及偏好分析

- 一、中国手机网游用户手机上网流量情况
- 二、中国手机网游用户手机上网时段及频率分布
- 三、中国手机网游用户最喜欢的单机游戏类型分析
- 四、中国手机网游用户最喜欢的网游类型分析

第三节 2011年中国手机网游用户的付费情况分析

- 一、中国单机手机网游用户付费意愿分析
- 二、中国手机网游用户付费意愿及付费层次分析
- 三、中国单机手机网游用户付费层次分析
- 四、中国手机网游用户付费层次分析
- 五、不同收入层次手机网游用户月均手机网游消费情况

第四节 2011年中国手机网游用户分析

- 一、中国手机网游用户对手机网游接受情况
- 二、中国用户获取手机网游信息的主要渠道
- 三、中国用户对手机网游流量及速度态度分析
- 四、中国手机网游用户游戏时间分布
- 五、中国手机网游用户可接受月度更新客户端次数
- 六、中国手机网游用户网游在线活动研究
- 七、中国手机网游用户对游戏附加功能的态度
- 八、中国手机网游用户最喜欢的网游类别
- 九、中国手机网游用户最喜欢的网游题材
- 十、中国手机网游用户放弃或选择网游原因分析

第八章 中国手机网游收费模式及资费状况分析

第一节 2010-2011年中国手机网游的盈利模式分析

- 一、包月和点卡收费模式分析

二、网络广告模式分析

三、虚拟物品销售模式分析

第二节 2010-2011年中国手机网游的付费渠道研究

第三节 2010-2011年中国市场手机网游资费现状分析

一、手机上网费分析

二、手机网游服务费分析

第四节 2010-2011年中国手机网游的推广模式研究

一、终端内置模式分析

二、网络推广模式分析

三、地面推广模式分析

第九章 中国手机网游行业市场竞争状况分析

第一节 2010-2011年中国手机网游市场竞争格局分析

一、手机网游开发商竞争格局分析

二、手机网游运营商竞争格局分析

三、手机网游产品用户市场竞争格局分析

第二节 2010-2011年中国主要厂商及技术竞争态势研究分析

一、手机网游：技术优势决定竞争力

二、手机芯片厂商竞争态势分析

三、手机操作系统厂商竞争态势分析

第三节 2012-2016年中国手机网游竞争趋势分析

第十章 中国手机网游产业主要手机网游厂商分析

第一节 魔龙国际

一、相关概述

二、魔龙国际:手机网游是全民互动娱乐

三、魔龙国际竞争力排行

四、企业成本费用构成情况

五、未来发展战略分析

第二节 掌上明珠

一、相关概述

二、掌上明珠竞争力分析

三、掌上明珠崔浩“手机网游”新移动娱乐赢利趋势

四、未来发展战略分析

第三节 当乐

一、相关概述

二、当乐手机网游帮派争霸明日震撼开赛

三、当乐手机网游同乐会南京站完美落幕

四、当乐手机网游竞争力分析

五、未来发展战略分析

第四节 其它手机网游产品分析

一、拉阔

二、触通安腾

三、乐多

四、盈正

五、羽蛇

六、中科奥

七、移动玩家

第十一章 中国手机产业运行态势分析

第一节 2010-2011年中国手机行业市场发展态势分析

一、中国手机市场供给状况分析

二、中国手机市场需求状况分析

三、中国手机品牌与功能分析

第二节 2010-2011年中国不同操作系统类型手机分析

一、智能手机

二、非智能手机

第三节 2010-2011年中国不同网络类型手机分析

一、3G手机

二、GSM手机

三、CDMA手机

第四节 2012-2016年中国手机行业发展态势预测分析

第十二章 2012-2016年中国手机网游行业发展前景预测分析

第一节 2012-2016年中国手机游戏产业前景展望

一、国内手机无线游戏市场前景分析

二、手机游戏挑动增值服务兴奋点

三、2012年我国在线手游市场收入规模预测

四、2012-2016年手机网络游戏前景分析

五、2012-2016年手机游戏产业技术前景分析

第二节 2012-2016年中国手机网游行业趋势预测分析

一、中国手机网游用户界面(UI)发展趋势分析

二、中国游戏平台发展趋势分析

三、中国游戏产品发展趋势分析

第三节 2012-2016年中国手机网游市场预测分析

一、手机网游市场规模预测分析

二、中国盈利模式发展趋势分析

第十三章 2012-2016年中国手机游戏产业投资战略分析

第一节 2012-2016年中国手机游戏行业投资概况

一、手机游戏行业投资特性

二、手机游戏具有良好的投资价值

三、手机游戏投资环境利好

第二节 2012-2016年中国手机游戏投资机会分析

一、手机网游有望成为投资热点

二、手机游戏投资吸引力分析

第三节 2012-2016年中国手机游戏投资风险分析

一、技术风险分析

二、金融风险分析

三、政策风险分析

四、竞争风险分析

图表目录（部分）：

图表：2005-2011年国内生产总值

图表：2005-2011年居民消费价格涨跌幅度

图表：2011年居民消费价格比上年涨跌幅度（%）

图表：2005-2011年国家外汇储备

图表：2005-2011年财政收入

图表：2005-2011年全社会固定资产投资

图表：2011年分行业城镇固定资产投资及其增长速度（亿元）

图表：2011年固定资产投资新增主要生产能力

图表：中国手机网游市场产业链

图表：中国手机网游用户愿意每天玩手机网游花费时间的分布比例

图表：中国手机网游用户愿意每月为手机网游支付费用的分布比例

图表：中国手机网游市场运营商年度收入规模

图表：中国手机网络游戏市场季度收入规模

图表：中国手机网游企业投资价值指标详解

图表：中国手机网游市场最具投资价值企业TOP10

图表：手机游戏用户流量包月的比例分布

图表：手机游戏用户每月上网交费情况

图表：2012-2016年中国手机网游行业市场盈利预测

图表：略……

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/ruanjian1202/0475043X6L.html>