

2014-2018年中国手机游戏 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

《2014-2018年中国手机游戏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/ruanjian1311/E647753V84.html>

【报告价格】纸介版7000元 电子版7200元 纸介+电子7500元

【出版日期】2013-11-04

【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

报告说明:

博思数据发布的《2014-2018年中国手机游戏市场分析与投资前景研究报告》共十一章。首先介绍了手机游戏相关概述、中国手机游戏市场运行环境等，接着分析了中国手机游戏市场发展的现状，然后介绍了中国手机游戏重点区域市场运行形势。随后，报告对中国手机游戏重点企业经营状况分析，最后分析了中国手机游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对手机游戏产业有个系统的了解或者想投资手机游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

目前市场上流行的各大手机游戏基本均出自国外的游戏研发公司。但这从另一方面说明手机游戏发展前景明朗，在这一领域，大家都是新手，机遇均等化程度较高，中小型的游戏研发公司若抓住机遇，“逆袭”也并非不可能。资料显示，手机游戏行业的竞争才刚刚开始，行业的格局也才初具雏形。在真正达到爆发点之前，众厂商还需要不断完善自己。只有满足消费者需求，创造出具有更强的创新性和更高水准的精品游戏才能在未来竞争激烈的市场上脱颖而出。

2012-2013年中国手机游戏规模达到.亿元。2012-2013年一季度，中国手机游戏市场规模为.亿元，环比增长.%。捕鱼达人、二战风云以及胡莱三国等手机游戏带动手机游戏整体市场上升。中国手机游戏开发商积极开拓海外市场，并取得良好成绩。

在用户规模方面，Q中国手机游戏用户规模达到.亿，环比增长.%。随着智能手机的普及、社交游戏平台 and 基于地理位置的社交游戏等游戏种类增多，手机游戏用户规模保持稳步增长趋势。在用户性别结构方面，女性用户占比逐步上升，由2012-2013年第一季度.%上升至2012-2013年第一季度的.%。随着移动社交游戏种类的增多和游戏内容更丰富、操作更简易，男女用户占比将进一步拉近。

而对用户消费经历调查结果显示，Q中国手机游戏用户中有.%的用户有过付费经历，其中有.%的用户是先免费下载，游戏体验良好，再通过道具付费。而一次性付费和试玩转激活的用户占有付费经历用户的.%和.%。中国手机游戏用户总体付费行为不明显，付费习惯有待形成。

展望未来，在手机游戏市场，随着智能终端显示及操作的优化、网络状况改善，以及移动支付完备带来的手机网游体验上升，各休闲类、社区类手机游戏产品纷纷涌现，2012-2013年中国手机游戏市场规模有望突破亿元。

第一章 2012-2013年手机游戏行业概述

第一节 手机游戏的概念

一、手机游戏的定义

二、手机游戏的特征

第二节 手机游戏的分类

一、文字类游戏介绍

二、图形类游戏介绍

第三节 手机游戏产业链

一、手机游戏产业链

二、手机游戏三种平台分析

三、手机游戏产业发展推动力量

第二章 2012-2013年我国手机游戏行业发展环境分析

第一节 2012-2013年手机游戏行业经济环境分析

一、2013年1-6月国内生产总值初步核算为248009.17亿元

二、2013年1-8月工业生产运行情况分析

三、2013年8月全国居民消费价格总水平同比上涨2.6%

四、2012年中国城乡居民收入情况分析

五、2013年社会消费品零售总额148164亿元

六、2013年1-8月全国固定资产投资（不含农户）同比增长20.3%

七、2013年1-8月我国外贸进出口总值同比增长8.3%

第二节 -2012-2013年手机游戏国家“十二五”产业政策环境分析

一、中国现有数据业务资费政策

二、中国G对手机游戏业的影响分析

三、中国电信运营商对手机游戏政策分析

四、文化部扶持手机游戏产业分析

五、影响手机网游发展的问题分析

第三节 2012-2013年中国手机游戏行业产业社会环境分析

一、2012-2013年我国人口结构分析

二、2012-2013年教育环境分析

三、2012-2013年文化环境分析

四、2012-2013年生态环境分析

五、2012-2013年中国城镇化率分析

第四节 2012-2013年手机游戏行业消费环境分析

一、行业消费特征分析

二、行业消费趋势分析

第三章 手机游戏产业分析

第一节 国外手机游戏产业发展分析

一、美国手机游戏行业分析

二、日本手机游戏行业分析

三、韩国手机游戏行业分析

四、尼日利亚手机游戏行业分析

五、土耳其手机游戏行业分析

第二节 中国手机游戏行业发展分析

一、2012-2013年中国手机游戏行业现状

二、2012-2013年中国手机游戏道路分析

三、2012-2013年手机游戏的营销模式机遇

四、2012-2013年手机网络游戏迎来机遇期

五、2012-2013年手机网游的低成本外包分析

六、新平台带动手机游戏良性发展

七、交互式网游成手机游戏趋势

八、手机游戏面临的机遇与挑战

第三节 中国手机游戏业务资费分析

一、手机游戏产业链及收费模式分析

二、手机游戏用户付费意愿及付费情况分析

三、手机游戏收费模式发展趋势分析

第四章 手机游戏技术分析

第一节 手机游戏技术平台分析

一、嵌入内置式游戏

二、In-FusioExEn娱乐平台

三、JME平台

四、Synergenix Mophun平台

五、BREW游戏平台

第二节 2012-2013年手机游戏技术发展分析

- 一、2012-2013年技术驱动引导手机游戏发展历程
- 二、2012-2013年MEMS技术在手机游戏中的作用

第五章 2012-2013年手机游戏市场分析

第一节 2012-2013年度手机游戏市场规模分析

第二节 2012-2013年手机游戏市场存在的不足分析

- 一、2012-2013年手机游戏市场发展影响因素分析
- 二、2012-2013年手机游戏用户增长遭遇硬件瓶颈
- 三、2012-2013年山寨机对手机游戏市场的影响分析

第三节 2012-2013年手机游戏市场动态

- 一、2012-2013年手机游戏市场现状分析
- 二、2012-2013年G刺激中国手机游戏市场
- 三、2012-2013年第三季度中国手机游戏风云榜

第四节 2012-2013年手机游戏产业竞争分析

- 一、2012-2013年手机游戏产业经济营收情况分析
- 二、2012-2013年手机游戏产业竞争制度分析
- 三、2012-2013年网游企业抢占手机游戏市场

第六章 2012-2013年游戏手机用户消费行为分析

第一节 2012-2013年手机用户分布

- 一、调查对象的职业分布
- 二、调查对象的职业区域分布
- 三、调查对象省市分布变化
- 四、调查对象区域分布变化
- 五、调查对象2012-2013年龄分布
- 六、调查对象的收入情况

第二节 2012-2013年手机用户消费习惯

- 一、使用情况调查
- 二、使用习惯调查
- 三、喜欢的游戏调查
- 四、玩游戏过程中关注内容调查

第三节 2012-2013年游戏手机市场前景

- 一、市场前景调查
- 二、市场预购率调查
- 三、市场购买潜力调查
- 四、对游戏手机的期望

第四节 中国手机网游用户调查

- 一、中国用户获取手机网游信息的主要渠道
- 二、中国手机网游用户使用黏性分析
- 三、中国手机网游用户对游戏附加功能的态度
- 四、中国手机网游用户最喜欢的网游题材
- 五、中国手机网游用户最喜欢的网游类别
- 六、中国手机游戏用户放弃或选择网游原因分析

第七章 手机游戏相关行业发展分析

第一节 2012-2013年中国软件产业发展分析

- 一、2012-2013年软件行业的发展趋势
- 二、2012-2013年软件行业的动态分析
- 三、2012-2013年软件行业市场分析

第二节 2012-2013年中国IT行业分析

- 一、2012-2013年中国IT行业运行分析
- 二、2012-2013年中国IT行业竞争力分析
- 三、2012-2013年IT行业发展问题分析
- 四、2012-2013年IT行业十大战略技术
- 五、2012-2013年中国IT行业趋势分析

第三节 中国手机电池行业分析

- 一、手机电池产业现状分析
- 二、2012-2013年手机电池产品质量抽查分析
- 三、2014-2019年手机电池行业前景分析

第四节 2012-2013年中国网游行业分析

- 一、2012-2013年中国网游市场规模分析
- 二、2012-2013年中国网游行业发展瓶颈分析
- 三、2012-2013年中国网络游戏市场竞争分析
- 四、2012-2013年中国网络游戏格局分析

五、2012-2013年中国网络游戏的主要盈利模式分析

第五节 2012-2013手机行业发展分析

- 一、2012-2013年中国手机行业概况
- 二、2012-2013年中国手机产量分析
- 三、2012-2013年通信设备制造业运行分析
- 四、20132012-2013年中国手机市场预测

第八章 2012-2013年中国手机游戏运营商分析

第一节 中国移动通信集团公司

- 一、企业概况
- 二、2012-2013年公司运营分析
- 三、2012-2013年企业动态及策略
- 四、2012-2013年中国移动的发展策略

第二节 中国联合通信有限公司

- 一、企业发展简况分析
- 二、企业产品结构及新产品动向
- 三、企业销售渠道与网络
- 三、2012-2013年企业主要经济指标（收入、成本、利润）
- 四、企业盈利能力分析
- 五、企业偿债能力分析
- 六、企业经营能力分析
- 七、企业成长能力分析
- 八、企业经营状况SWOT分析
- 九、企业投资兼并与重组分析
- 十、企业最新发展动向分析

第三节 中国电信股份有限公司

- 一、企业发展简况分析
- 二、企业产品结构及新产品动向
- 三、企业销售渠道与网络
- 三、2012-2013年企业主要经济指标（收入、成本、利润）
- 四、企业盈利能力分析
- 五、企业偿债能力分析

- 六、企业经营能力分析
- 七、企业成长能力分析
- 八、企业经营状况SWOT分析
- 九、企业投资兼并与重组分析
- 十、企业最新发展动向分析

第九章 2012-2013年中国手机游戏重点企业分析

第一节 天津猛犸科技有限公司

- 一、企业概况
- 二、业务方向
- 三、2012-2013年公司动态

第二节 上海育碧电脑软件有限公司

- 一、企业发展简况分析
- 二、企业产品结构及新产品动向
- 三、企业销售渠道与网络
- 三、2012-2013年企业主要经济指标（收入、成本、利润）
- 四、企业盈利能力分析
- 五、企业偿债能力分析
- 六、企业经营能力分析
- 七、企业成长能力分析
- 八、企业经营状况SWOT分析
- 九、企业投资兼并与重组分析
- 十、企业最新发展动向分析

第三节 北京掌上明珠信息技术有限公司

- 一、企业简介
- 二、市场定位
- 三、公司目标
- 四、2012-2013年公司动态

第四节 上海IN-FUSIO公司

- 一、企业概况
- 二、公司业务经营范围
- 三、公司发展战略

第五节 其他手机游戏企业介绍

- 一、北京柠檬汁娱乐科技有限公司
- 二、上海扬讯计算机科技有限责任公司
- 三、联合众志软件（成都）有限公司
- 四、上海岩浆数码技术有限公司

第十章 2014-2019年手机游戏发展前景及预测

第一节 2014-2019年手机游戏市场预测分析

- 一、2014-2019年中国手机游戏市场预测
- 二、2014-2019年中国手机游戏复合增长率预测
- 三、手机网络游戏预测

第二节 2014-2019年手机游戏市场趋势分析

- 一、2014-2019年中国手机游戏迷局猜想
- 二、2014-2019年手机网络游戏市场前景分析
- 三、社区休闲将成手机网络游戏趋势

第十一章 博思数据关于手机游戏行业投资分析

第一节 2014-2019年手机游戏行业投资分析

- 一、手机游戏移动互联网潜力分析
- 二、手机游戏行业的投资趋势分析
- 三、手机游戏行业投资风险预测分析

第二节 2014-2019年手机游戏行业投资前景分析

- 一、手机游戏行业投资前景分析
- 二、手机游戏行业投资创业前景分析
- 三、手机游戏行业投资价值分析

图表目录

图表：手机游戏产业链

图表：2008-20132012-2013年中国GDP增长变化趋势图

图表：2008-20132012-2013年中国消费价格指数变化趋势图

图表：2008-20132012-2013年中国城镇居民可支配收入变化趋势图

图表：2008-20132012-2013年中国农村居民纯收入变化趋势图

图表：2008-20132012-2013年中国社会消费品零售总额变化趋势图

图表：2007-2012-2013年中国全社会固定资产投资总额变化趋势图

图表：2007-2012-2013年中国货物进口总额和出口总额走势图

图表：20132012-2013年世界经济最新预测

图表：20132012-2013年中国主要经济指标预测

图表：中国移动MO手机上网业务资费

图表：中国移动广东公司GPRS套餐资费

图表：中国联通广东公司互动视界手机上网资费

图表：中国联通广东公司互动视界手机上网套餐资费

图表：TD-SCDMA数据流量套餐

图表：土耳其手机用户数

图表：手机游戏产业链的构成

图表：中国手机游戏用户付费意愿

图表：中国手机游戏用户不愿付费原因

图表：中国手机游戏用户月消费情况

图表：中国手机游戏用户消费模式倾向

图表：中国手机单机游戏用户各职业人群消费层次分布

图表：中国手机网络游戏用户各职业人群消费层次分布

图表：中国手机游戏整体发展历程

图表：手机网游实现架构比较

图表：2006-2013年中国手机游戏行业总体市场规模

图表：2006-2013年中国移动手机游戏总体信息费收入

图表：2007-2012-2013年中国手机游戏市场规模及增长率

图表：中国手机游戏行业生命周期

图表：2012-2013年中国手机游戏用户职业分布

图表：2012-2013年中国手机游戏用户职业区域分布

图表：2012-2013年中国手机游戏用户地区分布变化

图表：2012-2013年中国手机网民地区分布对比

图表：2012-2013年中国手机游戏用户2012-2013年龄分布

图表：2012-2013年中国手机游戏用户收入情况

图表：手机的主要用途

图表：每周游戏的频率调查

图表：平时每次玩游戏花费的时间调查

图表：玩游戏的场合调查

图表：喜欢游戏属性载游戏

图表：用户喜欢的内置游戏调查

图表：用户喜欢的非内置游戏调查

图表：玩游戏过程中关注的产品性能调查

图表：手机用户对游戏手机市场前景的看法

图表：前景阻碍因素调查

图表：是否有购买计划调查

图表：手机用户购买游戏手机可接受价位区间调查

图表：手机用户计划购买不同品牌的游戏手机分布状况

图表：希望手机具有的特征调查

图表：中国手机游戏用户获得网游信息的渠道

图表：中国手机网游用户单个网游持续使用时间

图表：中国手机网游用户平均三个月使用网游个数

图表：中国手机网游用户期望的游戏附属功能

图表：中国手机网游用户期望的游戏内部功能

图表：中国手机网游用户最喜欢的网游题材

图表：中国手机网游用户最喜欢的网游类别

图表：中国手机网游用户选择网游的考虑因素

图表：中国手机网游用户放弃网游的原因

图表：移动电话机用电池产品质量国家监督抽查产品质量较差企业名单

图表：联合通信有限公司公司主要经济指标

图表：联合通信有限公司公司销售收入变化趋势图

图表：联合通信有限公司公司盈利指标分析

图表：联合通信有限公司公司盈利能力分析

图表：联合通信有限公司公司偿债能力分析

图表：联合通信有限公司公司经营能力分析

图表：联合通信有限公司公司成长能力分析

图表：中国电信股份有限公司主要经济指标

图表：中国电信股份有限公司销售收入变化趋势图

图表：中国电信股份有限公司盈利指标分析

图表：中国电信股份有限公司盈利能力分析

图表：中国电信股份有限公司偿债能力分析

图表：中国电信股份有限公司经营能力分析

图表：中国电信股份有限公司成长能力分析

图表：上海育碧电脑软件有限公司主要经济指标

图表：上海育碧电脑软件有限公司销售收入变化趋势图

图表：上海育碧电脑软件有限公司盈利指标分析

图表：上海育碧电脑软件有限公司盈利能力分析

图表：上海育碧电脑软件有限公司偿债能力分析

图表：上海育碧电脑软件有限公司经营能力分析

图表：上海育碧电脑软件有限公司成长能力分析

图表：2014-2019年中国手机游戏总体市场规模预测

图表：2012-2013年中国手机网民收入水平比例表

更多图表，请见报告正文……

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/ruanjian1311/E647753V84.html>