

# 2011-2015年中国手机游戏 行业市场分析与行业调查报告

## 报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

[www.bosidata.com](http://www.bosidata.com)

## 报告报价

《2011-2015年中国手机游戏行业市场分析与行业调查报告》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/yule1011/l991651YKA.html>

【报告价格】纸介版6500元 电子版6800元 纸介+电子7000元

【出版日期】2010-11-09

【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《2011-2015年中国手机游戏行业市场分析与行业调查报告》共十章。首先介绍了手机游戏行业相关概述、中国手机游戏产业运行环境等，接着分析了中国手机游戏行业的现状，然后介绍了中国手机游戏行业竞争格局。随后，报告对中国手机游戏行业做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国手机游戏产业发展前景与投资预测。您若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。

手机游戏是指运行于手机上的游戏软件。目前用来编写手机最多的程序是Java语言，见J2ME。其次是C语言。随着科技的发展，现在手机的功能也越来越多，越来越强大。而手机游戏也远远不是我们印象中的什么“俄罗斯方块”、“贪吃蛇”之类画面简陋，规则简单的游戏，进而发展到了可以和掌上游戏机媲美，具有很强的娱乐性和交互性的复杂形态了。于是，抛弃你的随身听和Gameboy，买一个好手机吧，你会发现，一个手机已经足够满足你所有路途中的大部分娱乐需要了。

## 第一章 手机游戏相关概述

### 1.1 手机游戏定义及分类

#### 1.1.1 手机游戏定义

#### 1.1.2 手机游戏分类

#### 1.1.3 手机游戏的特征

#### 1.1.4 手机游戏品种走向

### 1.2 手机游戏平台及驱动力量

#### 1.2.1 手机游戏的三种平台

#### 1.2.2 手机游戏的驱动力量

## 第二章 2010年国外手机游戏行业运行动态综述

### 2.1 2010年国外手机游戏产业概况

#### 2.1.1 全球软件巨头争相开发手机游戏

#### 2.1.2 全球手机游戏市场规模持续扩大

### 2.2 2010年世界主要国家手机游戏产业运行概况

- 2.2.1 美国手机游戏业发展状况
- 2.2.2 英国手机游戏市场发展透析
- 2.2.3 日本手机游戏业发展火爆
- 2.2.4 韩国手机游戏市场发展综述

### 第三章 2010年中国手机游戏行业运行环境分析

- 3.1 2010年中国宏观经济环境分析
  - 3.1.1 中国GDP分析
  - 3.1.2 消费价格指数分析
  - 3.1.3 城乡居民收入分析
  - 3.1.4 社会消费品零售总额
  - 3.1.5 全社会固定资产投资分析
  - 3.1.6 进出口总额及增长率分析
- 3.2 2010年中国手机游戏行业政策环境分析
  - 3.2.1 手机游戏行业政策分析
  - 3.2.2 手机游戏终端机型支持列表
  - 3.2.3 手机游戏标准分析
- 3.3 2010年中国手机游戏行业社会环境分析
  - 3.3.1 人口环境分析
  - 3.3.2 教育环境分析
  - 3.3.3 文化环境分析
  - 3.3.4 生态环境分析
- 3.4 2010年中国手机游戏行业技术环境分析

### 第四章 2010年中国手机游戏产业运行形势分析

- 4.1 2010年中国手机游戏产业发展分析
  - 4.1.1 中国手机游戏业务日渐崛起
  - 4.1.2 中国手机游戏活跃用户创新高
  - 4.1.3 资本驱动手机游戏产业迅速壮大
- 4.2 2010年中国手机游戏产业存在的问题分析
  - 4.2.1 中国手机游戏存在的四大问题
  - 4.2.2 制约手机游戏发展的主要因素

- 4.2.3 手机游戏缺乏良好的运营模式
- 4.2.4 我国手机游戏产业发展的五大瓶颈
- 4.3 2010年中国手机游戏产业发展对策分析
  - 4.3.1 手机游戏发展需要更好的产业环境
  - 4.3.2 手机游戏发展需要规范的产业定位
  - 4.3.3 手机游戏发展需要建立法律法规制度
  - 4.3.4 中国手机游戏产业发展的建议

## 第五章2010年中国手机游戏产业运行形势透析

- 5.1 2010年3G时代中国手机游戏业的发展
  - 5.1.1 全面剖析3G对手机游戏发展的影响
  - 5.1.2 3G成为我国手机游戏迅猛发展的助推器
  - 5.1.3 3G手机游戏成游戏开发商新盈利点
  - 5.1.4 3G时代手机游戏发展面临的考验
- 5.5 2010年中国手机游戏业务收费模式分析
  - 5.5.1 手机游戏产业链及收费模式
  - 5.5.2 手机游戏收费模式效果分析
  - 5.5.3 手机网络游戏收费模式介绍
  - 5.5.4 中国手机游戏盈利模式不成熟

## 第六章 2010年中国手机游戏市场运行走势分析

- 6.1 2010年中国手机游戏市场概况
  - 6.1.1 国内手机游戏市场的发展模式
  - 6.1.2 手机游戏培训市场异军突起
  - 6.1.3 我国手机游戏业务投放渠道浅析
  - 6.1.4 影响未来手机游戏市场规模的因素
- 6.2 2008-2010年中国手机游戏市场的发展
  - 6.2.1 2008年中国手机游戏市场驱动因素
  - 6.2.2 2008年中国手机游戏市场规模组成模块比例
  - 6.2.3 2009年中国手机游戏市场与用户规模同步增长
  - 6.2.4 2010年第一季度中国手机游戏市场浅析
- 6.3 2010年中国手机游戏市场的瓶颈及发展对策分析

- 6.3.1 国内手机游戏市场品质成发展瓶颈
- 6.3.2 手机游戏市场的监管引导不能缺位
- 6.3.3 手机游戏市场迅速扩大的两大阻碍
- 6.3.4 手机网游企业的市场突围策略

## 第七章 2009年中国手机游戏消费者调查分析

- 7.1 2009年中国手机游戏用户基本属性分析
  - 7.1.1 用户性别分布
  - 7.1.2 用户年龄分布
  - 7.1.3 用户所在区域分布
  - 7.1.4 用户受教育程度分布
  - 7.1.5 用户个人月收入分布
  - 7.1.6 用户职业分布
- 7.2 2009年中国手机游戏用户参与游戏的属性分析
  - 7.2.1 用户活跃程度及流失原因
  - 7.2.2 用户使用的手机品牌分布
  - 7.2.3 用户每月的手机上网花费
  - 7.2.4 用户参与手机游戏的时间分析
  - 7.2.5 用户参与手机游戏的场所分析
  - 7.2.6 用户黏性分析
- 7.3 2009年中国手机单机游戏用户使用行为分析
  - 7.3.1 用户偏好的游戏类型分布
  - 7.3.2 用户付费情况分析
  - 7.3.3 用户支付方式
  - 7.3.4 用户未来可以接受的单款游戏费用
- 7.4 2009年中国手机网络游戏用户使用行为分析
  - 7.4.1 用户不选择手机网络游戏的原因分析
  - 7.4.2 用户偏好的游戏风格和题材
  - 7.4.3 用户获知手机网络游戏的渠道
  - 7.4.4 用户付费情况分析
  - 7.4.5 用户的支付方式
  - 7.4.6 用户每天参与游戏的时间段分布

- 7.4.7 用户单个游戏周期
- 7.4.8 用户态度对比分析
- 7.4.9 用户最期望的手机网络游戏功能
- 7.4.10 用户期望的手机网络游戏附属功能
- 7.4.11 用户在线活动研究
- 7.4.12 用户所最看重的3G对于手机网游带来的影响

## 第八章 2010年中国手机游戏移动运营商及政策影响分析

- 8.1 中国移动
  - 8.1.1 中国移动推出手机游戏新平台
  - 8.1.2 中国移动开放手机游戏收费接口
  - 8.1.3 中国移动推出手机游戏二维码
  - 8.1.4 中移动打造精品网游平台
  - 8.1.5 中移动大力出击手机游戏市场
  - 8.1.6 2010年中国移动与CP对接酝酿手游产业新模式
  - 8.1.7 中国移动规范手机游戏SP企业经营情况
- 8.2 中国联通
  - 8.2.1 中国联通牵手游戏开发商出击手游市场
  - 8.2.2 手机网络游戏业务成中国联通盈利新增点
  - 8.2.3 中国联通挖掘手机游戏潜在客户
  - 8.2.4 2009年中国联通手机游戏业务增长不敌中国移动
- 8.3 相关政策对手机游戏产业的影响
  - 8.3.1 中国数据业务资费政策简况
  - 8.3.2 3G资费政策对手机游戏的影响
  - 8.3.3 电信运营商3G上网卡资费政策现状
  - 8.3.4 电信运营商政策对手机游戏厂商的影响

## 第九章 2010年中国手机游戏重点企业运营动态分析

- 9.1 北京摩卡世界科技有限公司（嘭傲）
  - 9.1.1 企业介绍
  - 9.1.2 摩卡世界技术优势
  - 9.1.3 摩卡世界主要产品介绍

- 9.1.4 摩卡世界SWOT分析
- 9.2 广州盈正信息技术有限公司
  - 9.2.1 企业介绍
  - 9.2.2 广州盈正公司优势
  - 9.2.3 广州盈正主要产品介绍
  - 9.2.4 广州盈正SWOT分析
- 9.3 北京龙迹天地科技有限公司（魔龙）
  - 9.3.1 企业介绍
  - 9.3.2 魔龙公司优势
  - 9.3.3 魔龙主要产品介绍
  - 9.3.4 魔龙SWOT分析
- 9.4 北京数位红软件应用技术有限公司
  - 9.4.1 企业介绍
  - 9.4.2 数位红主要手机游戏介绍
  - 9.4.3 数位红背靠盛大图谋无线游戏
- 9.5 上海岩浆数码技术有限公司
  - 9.5.1 企业介绍
  - 9.5.2 岩浆数码推出国内首款JAVA体育游戏
  - 9.5.3 岩浆数码的转型之路及终端商业模式
  - 9.5.4 岩浆数码对手机游戏的战略品牌管理
- 9.6 联合众志软件（成都）有限公司
  - 9.6.1 企业介绍
  - 9.6.2 联合众志主要手机游戏介绍
  - 9.6.3 联合众志软件公司的技术优势
- 9.7 扬讯科技
  - 9.7.1 企业介绍
  - 9.7.2 扬讯科技的竞争优势
  - 9.7.3 扬讯科技的发展概况
- 9.8 其他手机游戏企业介绍
  - 9.8.1 雅讯天地
  - 9.8.2 道隆科技
  - 9.8.3 羽蛇科技



#### 9.8.4 北京天际互动

### 第十章 2011-2015年中国手机游戏投资分析及发展预测分析

#### 10.1 2011-2015年中国手机游戏投资分析

##### 10.1.1 我国手机游戏产业投资潜力巨大

##### 10.1.2 手机游戏产业备受风投青睐

##### 10.1.3 手机游戏存在的投资风险

##### 10.1.4 手机游戏产业投资建议

#### 10.2 2011-2015年中国手机游戏产业的发展预测

##### 10.2.1 中国手机游戏产业发展前景分析

##### 10.2.2 全球手机游戏市场增长预测

##### 10.2.3 中国手机游戏市场增长预测

##### 10.2.4 未来手机游戏发展的趋势分析

#### 图表目录：

图表：手机游戏按表现形式分类

图表：手机游戏产业链

图表：2008年中国手机游戏市场规模组成模块比例

图表：2009Q1-2010Q1中国手机游戏市场规模

图表：手机游戏下载步骤

图表：2009年中国手机游戏用户性别分布

图表：2009年中国手机游戏用户年龄分布

图表：2009年中国手机游戏用户地区分布变化

图表：2009年中国手机游戏用户地域分布情况

图表：2009年中国手机游戏用户学历分布

图表：2009年中国各学历层次手机游戏用户职业分布情况

图表：2009年中国手机游戏用户收入情况

图表：2009年中国手机游戏用户职业分布

图表：2009年中国手机游戏用户各职业区域分布

图表：2009年中国手机游戏用户活跃程度

图表：2009年中国手机游戏用户不玩游戏的原因

图表：2009年中国手机游戏用户使用手机品牌变化情况

图表：2009年中国手机游戏用户流量包月情况

图表：2009年中国手机游戏用户月度上网资费分布

图表：2009年中国手机游戏用户游戏时间选择情况

图表：2009年中国手机游戏用户游戏地点选择

图表：2009年中国手机游戏用户游戏频率

图表：2009年中国手机游戏用户日均游戏时长对比

图表：2009年中国手机单机游戏用户喜爱的单机游戏类型

图表：2009年中国手机单机游戏用户付费情况

图表：2009年中国手机单机游戏用户各职业付费情况

图表：2009年中国手机单机游戏用户近半年付费游戏数量

图表：2009年中国手机单机游戏用户月均单机游戏消费

图表：2009年中国手机单机游戏用户单个游戏的平均消费

图表：2009年中国手机单机游戏用户倾向的单机付费模式

图表：2009年中国手机单机游戏用户能接受的游戏定价

图表：2009年中国手机游戏用户使用手机网络游戏情况

图表：2009年中国手机游戏用户不玩手机网游的原因

图表：2009年中国手机网游用户最喜欢的游戏风格对比

图表：2009年中国手机网游用户最喜欢的游戏题材对比

图表：2009年中国手机网游用户获得网游信息的渠道

图表：2009年中国手机网游用户付费情况

图表：2009年中国手机网游用户各职业付费情况

图表：2009年中国手机网游付费用户月均消费情况

图表：2009年中国手机网游用户各职业月均消费情况

图表：2009年中国手机网游用户可接受的月度消费金额

图表：2009年中国手机网游用户支付方式选择

图表：2009年中国手机网游潜在用户喜欢的付费方式

图表：2009年中国手机网游用户游戏时段分布

图表：2009年中国手机网游用户单个游戏持续时间变化

图表：2009年中国手机网游用户选择一款网游的原因

图表：2009年中国手机网游用户放弃一款网游的原因

图表：2009年中国手机网游用户期望的游戏功能

图表：2009年中国手机网游用户期望的游戏附属功能

图表：2009年中国手机网游用户参加在线活动时段的选择

图表：2009年中国手机网游用户期望的在线活动

图表：2009年中国手机网游用户对目前网速的满意度对比

图表：2009年中国手机网游用户对3G带来影响的看法

图表：中国移动M o 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：《摩卡三国》游戏界面

图表：摩卡世界SWOT分析

图表：《文明online》游戏界面

图表：《拇指大富翁》游戏界面

图表：广州盈正SWOT分析

图表：《水晶之树》游戏界面

图表：《魔龙音乐》游戏界面

图表：魔龙SWOT分析

博思数据研究中心发布的《2011-2015年中国手机游戏行业市场分析与行业调查报告》，内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行研究分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/yule1011/I991651YKA.html>