

2008手机网游产业发展与竞争策略报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2008手机网游产业发展与竞争策略报告》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.abaogao.com/b/shouji/8738271T0Q.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话： 400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真： 010-60343813

Email： sales@abaogao.com

联系人： 刘老师 谭老师 陈老师

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。

二、说明、目录、图表目录

2008手机网游产业发展与竞争策略报告 内容介绍：

报告摘要：

在移动增值业务领域，手机网游正成为移动运营商、SP转型的重要方向。这取决于国内电信产业发展环境的不断变化，使来自市场竞争和政策监管的压力不断增强。一方面，移动增值业务市场发展需要更高技术含量和客户粘性的产品代替；另一方面，语音产品的价格降低和3G网络的建设使发展数据业务成为运营商的不二选择。对用户来说，手机网游具有PC网游所不具有的移动性、便捷性优势，同时能够实现比PC网游更为方便和多样化的资费模式，因此对手机网游的发展持积极乐观态度。同时，由于受到终端、技术、网络、资费等方面诸多因素的制约，手机网游的发展还没有达到突破发展瓶颈的阶段。

我们认为，手机网游产业的发展尚存在以下问题需要解决：

1. 目前的网络无法为用户提供优质的游戏使用环境，传输速度的低下使手机网游的客户体验质量成为困扰；

2. 终端技术的发展虽然在提高，但手机终端和平台的多样性使终端对网游的支持问题非常复杂，成为手机网游发展的重要限制因素；

3. 国内手机网游开发商普遍存在人才缺乏问题，开发能力的缺失造成大量国外游戏占据发展历程

2.2 手机网游的特征分析

2.3 手机网游技术系统分析

2.4 手机网络游戏分类

2.4.1 按照架构的分类

2.4.2 按照内容的分类

第3章 手机网游产业发展环境分析

3.1 手机网游产业宏观环境（PEST）分析

3.1.1 政策环境

3.1.2 经济环境

3.1.3 社会环境

3.1.4 技术环境

3.2 影响手机网游产业发展的主要因素分析

3.2.1 促进因素

- 3.2.2 制约因素
- 3.3 手机网游产业生命周期分析
- 第4章 手机网游产业链研究
 - 4.1 手机网游产业链的组成
 - 4.2 主要厂商及技术竞争态势研究
 - 4.2.1 手机芯片厂商竞争态势
 - 4.2.2 手机操作系统厂商竞争态势
 - 4.2.3 游戏开发环境竞争态势
- 第5章 手机网游用户消费行为研究
 - 5.1 用户年龄结构调查及分析
 - 5.2 用户可承受的资费水平调查及分析
 - 5.3 潜在用户群体认知度调查及分析
- 第6章 手机网游商业模式及资费状况调查分析
 - 6.1 手机网游的盈利模式分析
 - 6.1.1 包月和点卡收费模式
 - 6.1.2 网络广告模式
 - 6.1.3 虚拟物品销售模式
 - 6.2 手机网游的付费渠道研究
 - 6.3 中国市场手机网游资费现状分析
 - 6.3.1 手机上网费
 - 6.3.2 手机网游服务费
- 第7章 手机网游的推广模式研究
 - 7.1 终端内置模式
 - 7.2 网络推广模式
 - 7.3 地面推广模式
- 第8章 中国手机网游发展现状及发展趋势分析
 - 8.1 中国手机网游发展现状分析
 - 8.1.1 厂商数量、规模及主要成员分析
 - 8.1.2 游戏产品数量、规模及主要产品分析
 - 8.1.3 手机网游产业VC投资情况分析
 - 8.1.4 产业发展中出现的问题分析
 - 8.2 手机网游产业发展趋势分析

8.2.1 手机网游用户界面发展历程

图表 2 手机网游、PC网游、手机单机游戏典型特征比较

图表 3 手机网游系统拓扑图

图表 4 手机网游实现架构

图表 5 手机网游实现架构比较

图表 6 目前主要手机网游类别

图表 7 2001-2008中国网游收入比较

图表 8 中国电信运营商用户数据现状统计

图表 9 移动电话用户规模与趋势

图表 10 2001-2008 中国智能手机(智能手机市场分析)市场销售量及预测

图表 11 用户可承受的每月手机上网费用

图表 12 手机网游产业生命周期分析

图表 13 手机网游产业链组成

图表 14 手机网游运营市场的主要参与者

图表 15 智能手机芯片市场主要参与者

图表 16 2007年智能手机各系统市场份额

图表 17 2006 手机网游用户年龄结构

图表 18 用户可承受的手机网游资费调查

图表 19 手机网游认知度分析

图表 20 手机网游主要赢利模式

图表 21 手机网游收费模式

图表 22 手机网游收费模式优缺点比较

图表 23 中国移动神州行手机上网资费标准

图表 24 中国移动动感地带标准

图表 25 中国联通CDMA手机上网资费标准

图表 26 部分手机网游收费标准

图表 27 2007年12月手机网游排行榜

图表 28 部分手机网游开发商产品统计

图表 29 2006-2009 中国手机网游产业(手机网游产业市场分析)市场规模预测

图表 30 部分手机网游在线人数统计

图表 31 当乐网手机网游排名对比

图表 32 2006-2009年手机网游市场规模及预测

图表 33 传奇世界手机板游戏场景

图表 34 梦幻世界手机板游戏场景

图表 35 边锋棋牌手机板游戏场景

图表 36 水晶之树游戏场景

图表 37 魔龙宝贝游戏场景

图表 38 手机网游《三界传说》游戏场景

图表 39 手机网游《杀戮战场》游戏场景

图表 40 《蜃都》游戏场景

图表 41 手机网游《海神》游戏场景

图表 42 手机网游《梦幻之都》游戏场景

图表 43 手机网游《异三国ONLINE》游戏场景

图表 44 手机网游《无限乾坤》游戏场景

图表 45 大唐风云游戏场景

图表 46 低端手机机型的《屠魔》截图

图表 47 正在开发中的SYMBIAN版本的截图

图表 48 正在开发中PDA版本的截图

图表 49 手机网游《神役》游戏场景

图表 50 手机网游《天下 》游戏场景

图表 51 《天下 》游戏场景

图表 52 手机网游《乱世英杰》游戏场景

图表 53 手机网游《魔幻时空》游戏场景

图表 54 手机网游《梦幻都市》游戏场景

图表 55 手机网游《大话三国》游戏场景

图表 56 蛙蛙游戏界面截图

图表 57 亲邻密友游戏场景

图表 58 古镜传奇游戏场景

图表 59 神役世界游戏场景

图表 60 手机网游《杀戮战场》游戏场景

图表 61 《蜃都》游戏场景

图表 62 手机网游《HINTER WARS》游戏场景

图表 63 手机网游《RAGNAROK KAPLA QUEST》游戏场景

图表 64 手机网游《KART RIDER FIGHTING》游戏场景

图表 65 手机网游《FANTASY WORLDS: RHYNN》游戏场景

图表 66 手机网游《英雄书记》游戏场景

图表 67 手机网游《NEON RACER》游戏场景

图表 68 手机网游《OTHELLO》游戏场景

图表 69 手机网游《CODE GAME BRAWLS》游戏场景

图表 70 手机网游《POCKET KINGDOM》游戏场景

图表 71 手机网游《TRIANGLE》游戏场景

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/shouji/8738271T0Q.html>