

# 2010年中国手机游戏市场评估报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

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

## 一、报告报价

《2010年中国手机游戏市场评估报告》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/youxi/F1984770LF.html>

报告价格：纸质版：6500元 电子版：7000元 纸质+电子版：7500元

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

2010年中国手机游戏市场评估报告 内容介绍：

### 第一章 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 手机游戏技术平台及推动力量

##### 一、手机游戏三种技术平台分析

##### 二、手机游戏产业发展推动力量

### 第二章 手机游戏行业发展环境分析

#### 第一节 手机游戏产业环境分析

##### 一、手机游戏发展需要更好的产业环境

##### 二、2008年影响手机网游产业因素分析

##### 三、文化部扶持手机游戏产业策略分析

#### 第二节 手机游戏技术环境分析

##### 一、手机游戏趋势和相关J2ME技术

##### 二、虚拟现实技术对手机游戏的推动

##### 三、2008年iPhone开启手机游戏新纪元

##### 四、未来手机游戏趋势

### 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、世界手机游戏发展分析

##### 一、国内手机游戏业务日渐崛起

##### 二、中国本土手机游戏产业特征

##### 三、国内外手机游戏发展的对比

##### 四、中国原创手机游戏送出国门

#### 第三节 中国手机游戏产业存在问题

一、制约手机游戏发展的主要因素

二、手机游戏出口现状及策略分析

三、手机游戏市场潜力及存在问题

第四节 中国手机游戏业务收费模式

一、手机游戏产业链及收费模式

二、手机游戏收费模式效果分析

三、手机网游收费模式分析

第五节 手机游戏在中国的矛盾分析

一、产品VS运营

二、正版VS盗版

三、粗糙的产品质量VS高标准的用户需求

第四章 游戏手机用户消费行为分析

第一节 调查情况

一、调查说明

二、主要观点

第二节 手机用户分布

一、调查对象性别分布

二、调查对象年龄分布

三、调查对象收入分布

四、调查对象职业分布

五、调查对象受教育程度

六、调查对象地区分布

第三节 手机用户使用状况调查

一、是否拥有

二、品牌分布

三、主要用途

第四节 消费行为特征调查

一、使用习惯调查

二、手机产品特征调查

三、手机游戏内容调查

第五节 主流用户消费行为调查

一、手机拥有率对比

- 二、经常使用功能对比
- 三、对游戏来源的态度对比
- 四、喜欢的内置游戏对比
- 五、喜欢的非内置游戏对比
- 六、玩游戏过程中关注性能对比

## 第六节 游戏手机市场前景

- 一、市场前景调查
- 二、潜在用户消费行为调查
- 三、主流用户计划购买产品调查对比

## 第七节 市场预测与建议

- 一、游戏手机市场前景预测
- 二、对厂商的建议
- 三、游戏手机内容方面建议

## 第五章 手机游戏相关行业发展分析

### 第一节 手机行业发展分析

- 一、中国手机发展历史及现状
- 二、中国动漫游戏产业的基本态势
- 三、动漫产业基地初具规模
- 四、国内动漫设计面临“原创挑战”
- 五、我国动漫产业的发展优势
- 六、中国动漫产业存在的问题
- 七、我国动漫产业的发展途径

### 第四节 手机游戏培训行业分析

- 一、手机游戏人才需求格局分析
- 二、我国手机游戏培训正在兴起
- 三、三种方式培养手机游戏人才
- 四、手机游戏人才素质要求分析

## 第六章 手机游戏市场预测

- 一、2010年中国手机游戏市场预测

### 第二节 手机游戏产业面临的机遇

- 一、市场环境
- 二、电信重组与3G

三、风险投资

四、用户需求

第三节 手机游戏产业面临的挑战

一、硬件条件

二、游戏品质

三、用户黏性

四、平台统一

五、游戏收费

第四节 手机游戏市场前景分析

一、手机游戏市场空间分析

二、手机游戏产业障碍分析

三、手机游戏迈向新的时代

四、手机游戏行业风险提示

第五节 中国手机游戏产业发展对策

一、手机游戏发展需要规范的产业定位

二、手机游戏发展需要建立法律法规制度

三、中国手机游戏产业发展的建议

部分图表目录

图表 2007-2008年Q1手机游戏市场季度规模

图表 2007-2008年Q2中国手机游戏市场调研市场季度市场规模及增长

图表 2006-2007年第二季度JAVA市场季度市场规模

图表 2006-2007年第二季度BREW市场季度市场规模

图表 2006-2007年第三季度手机游戏市场季度市场规模

图表 2006-2007年第四季度手机游戏市场季度市场规模

图表 2003-2007年中国手机(手机市场分析)市场销量及增长率

图表 2004-2007年中国手机(手机市场分析)市场用户结构

图表 2002-2007年全国移动电话机产量变化趋势

图表 2007年中国移动营业额和净利润情况

图表 2007年中国移动增值业务收入情况

图表 2007年中国移动支出情况

图表 2006-2009年中国联通成长性分析

图表 2006-2009年中国联通现金流量分析

图表 2006-2009年中国联通经营能力分析

图表 2006-2009年中国联通盈利能力分析

图表 2006-2009年中国联通偿债能力分析

图表 2010年上半年中国联通主营收入情况

图表 2010年上半年中国联通净利润和基本每股收益情况

图表 手机游戏产业链

图表 性别分布对比

图表 不同年龄段分布对比

图表 不同收入分布比例

图表 不同职业分布比例

图表 受教育程度分布比例

图表 是否拥有手机情况

图表 不同品牌手机分布比例

图表 手机的主要用途调查

图表 是否用手机玩过游戏

图表 每周玩游戏手机的频率

图表 每次玩手机游戏大约花费的时间

图表 用手机玩游戏的场合

图表 手机游戏的操作平台调查

图表 玩游戏过程中关注性能调查

图表 手机游戏内容的主要来源

图表 喜欢手机内置游戏还是下载游戏调查

图表 手机内置游戏的种类分布

图表 用户喜欢的内置游戏种类调查

图表 消费者喜欢的非手机内置游戏调查

图表 主流年龄段用户拥有手机状况对比

图表 主流年龄段用户经常使用的手机功能情况对比

图表 主流年龄段用户对内置游戏与非内置游戏的态度对比

图表 主流年龄段用户喜欢的内置游戏对比

图表 主流年龄段用户喜欢的非内置游戏对比

图表 主流年龄段用户玩手机游戏过程中关注方面对比

图表 是否计划购买游戏手机调查

图表 对游戏手机市场前景的看法调查

图表 阻碍游戏手机市场发展因素调查

图表 潜在用户可接受价位调查

图表 计划购买游戏手机的用户品牌选择调查

图表 主流品牌市场预购率与实际品牌分布比例对比

图表 希望游戏手机具有的特征调查

图表 主流年龄段用户计划购买游戏手机可接受价位分布对比

图表 主流年龄段用户对七大品牌的预购率调查对比

图表 主流年龄段用户希望游戏手机具有的特征对比

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/F1984770LF.html>