

2008手机网游产业市场发展与竞争策略分析报告

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2008手机网游产业市场发展与竞争策略分析报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。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态势、市场商机动向、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市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/3026030260.html>

报告价格：电子版: 11500元 纸介版：12000元 电子和纸介版: 12500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

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。

报告认为，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市场，对国内手机网游市场发展不利；
- 4.由于产业链成员之间具有紧密关联的特点，产业发展需要各方的共同推动。但目前电信运营商、SP、终端厂商之间尚难以形成紧密合作关系；
- 5.由于消费水平和消费行为惯性的影响，目前手机用户对手机网游的认知度还有待于提高，对游戏产品的体验还有待于运营企业的推动。

第1章 研究领域及主要观点 7

1.1 研究范围及相关概念 7

1.2 研究背景 7

1.3 主要观点 8

1.4 相关研究方向 9第2章 手机网游的发展历程及技术特征 10

2.1 中国手机游戏发展历程 10

2.2 手机网游的特征分析 11

2.3 手机网游技术系统分析 12

2.4 手机网络游戏分类 13

2.4.1 按照架构的分类 13

2.4.2 按照内容的分类 14第3章 手机网游产业发展环境 15

3.1 手机网游产业宏观环境（PEST） 15

3.1.1 政策环境 15

- 3.1.2 经济环境 17
- 3.1.3 社会环境 19
- 3.1.4 技术环境 20
- 3.2 影响手机网游产业发展的主要因素分析 21
 - 3.2.1 促进因素 21
 - 3.2.2 制约因素 23
- 3.3 手机网游产业生命周期分析 24
- 第5章 手机网游用户消费行为研究 26
 - 5.1 用户年龄结构调查及分析 26
 - 5.2 用户可承受的资费水平调查及分析 28
 - 5.3 潜在用户群体认知度调查及分析 28
- 第4章 手机网游产业链研究 29
 - 4.1 手机网游产业链的组成 29
 - 4.2 主要厂商及技术竞争态势研究 32
 - 4.2.1 手机芯片厂商竞争态势 32
 - 4.2.2 手机操作系统厂商竞争态势 35
 - 4.2.3 游戏开发环境竞争态势 35
- 第6章 手机网游商业模式及资费状况调查 39
 - 6.1 手机网游的盈利模式分析 39
 - 6.1.1 包月和点卡收费模式 39
 - 6.1.2 网络广告模式 39
 - 6.1.3 虚拟物品销售模式 40
 - 6.2 手机网游的付费渠道研究 40
 - 6.3 中国市场手机网游资费现状分析 41
 - 6.3.1 手机上网费 41
 - 6.3.2 手机网游服务费 42
- 第7章 手机网游的推广模式研究 44
 - 7.1 终端内置模式 44
 - 7.2 网络推广模式 44
 - 7.3 地面推广模式 45
- 第8章 中国手机网游发展现状及发展趋势 46
 - 8.1 中国手机网游发展现状分析 46
 - 8.1.1 厂商数量、规模及主要成员分析 46
 - 8.1.2 游戏产品数量、规模及主要产品分析 46
 - 8.1.3 手机网游产业VC投资情况分析 47
 - 8.1.4 产业发展中出现的问题分析 48
 - 8.2 手机网游产业发展趋势分析 49
 - 8.2.1 手机网游用户界面(UI)发展趋势分析 49
 - 8.2.2 游戏平台发展趋势分析 49
 - 8.2.3 游戏产品发展趋势分析 49

8.2.4 盈利模式发展趋势分析 50第9章 手机网游市场竞争格局 51

9.1 手机网游开发商竞争格局分析 51

9.2 手机网游运营商竞争格局分析 52

9.3 手机网游产品用户市场竞争格局分析 53

9.4 手机网游整体市场规模及增长趋势分析

55第10章

主要手机网游产品市场分析及玩家评测 57

10.1 角色扮演 57

10.2 策略类 57

10.3 体育竞技类 58

10.4 动作类 58

10.5 休闲娱乐类 59第11章 国内主要手机网游开发厂商及代表产品 60

11.1 盛大数位红 60

11.2 魔龙无线 63

11.3 美通无线 65

11.4 上海网村 66

11.5 邦邦网 68

11.6 联梦娱乐 70

11.7 空中猛犸 71

11.8 道隆科技 72

11.9 杭州天畅 73

11.10 上海摩帆数码 75

11.11 羽蛇科技 77

11.12 杭州平治 78

11.13 派欧 80

11.14 数字鱼 82

11.15 中科奥 84

11.16 天择科技 85第12章 国内主要手机网游运营企业及运营产品 86

12.1 北京掌讯 86

12.2 上海网村 89

12.3 新浪无线 91

12.4 网易 92

12.5 网上行 93第13章 国外主要手机网游厂商产品 94

13.1 Activate 94

13.2 Gravity 94

13.3 IN-FUSIO公司 95

| | |
|--------------------------------|-----|
| 13.4 NEXONMOBILE | 96 |
| 13.5 AwareDreams | 96 |
| 13.6 Microjocs | 97 |
| 13.7 G-MODE | 98 |
| 13.8 iMagic Mobile | 99 |
| 13.9 Nikita | 100 |
| 13.10 SQUARE • ENIX | 100 |
| 13.11 SEGA | 101 |
| 13.12 SENSEAIN MOBILE | 102 |
| 13.13 IPERG | 102 |
| 第14章 手机网游产业发展策略与建议 | 103 |
| 14.1 芯片开发商发展策略及建议 | 103 |
| 14.2 移动运营商发展策略及建议 | 104 |
| 14.3 游戏开发商发展策略及建议 | 104 |
| 14.4 游戏服务提供商发展策略及建议 | 105 |
| 附件 | 106 |
| 关于我们 | 106 |
| 服务内容 | 107 |
| 部分客户 | 108 |
| 价值与特色 | 109 |
| 法律声明 | 109 |
| 图表目录 | |
| 图表 1 中国手机游戏发展历程 | 10 |
| 图表 2 手机网游、PC网游、手机单机游戏典型特征比较 | 11 |
| 图表 3 手机网游系统拓扑图 | 12 |
| 图表 4 手机网游实现架构 | 13 |
| 图表 5 手机网游实现架构比较 | 13 |
| 图表 6 目前主要手机网游类别 | 14 |
| 图表 7 2001-2008中国网游收入比较 | 17 |
| 图表 8 中国电信运营商用户数据现状统计 | 19 |
| 图表 9 移动电话用户规模与趋势 | 19 |
| 图表 10 2001-2008 中国智能手机市场销售量及预测 | 20 |
| 图表 11 用户可承受的每月手机上网费用 | 24 |
| 图表 12 手机网游产业生命周期分析 | 24 |
| 图表 13 手机网游产业链组成 | 26 |
| 图表 14 手机网游运营市场的主要参与者 | 27 |
| 图表 15 智能手机芯片市场主要参与者 | 29 |
| 图表 16 2007年智能手机各系统市场份额 | 32 |

- 图表 17 2007 手机网游用户年龄结构 37
- 图表 18 用户可承受的手机网游资费调查 38
- 图表 19 手机网游认知度分析 38
- 图表 20 手机网游主要赢利模式 39
- 图表 21 手机网游收费模式 40
- 图表 22 手机网游收费模式优缺点比较 41
- 图表 23 中国移动神州行手机上网资费标准 42
- 图表 24 中国移动动感地带标准 42
- 图表 25 中国联通CDMA手机上网资费标准 42
- 图表 26 部分手机网游收费标准 43
- 图表 27 2007年12月手机网游排行榜 47
- 图表 28 部分手机网游开发商产品统计 52
- 图表 29 2006-2009 中国手机网游产业市场规模预测 52
- 图表 30 部分手机网游在线人数统计 54
- 图表 31 当乐网手机网游排名对比 54
- 图表 32 2006-2009年手机网游市场规模及预测 56
- 图表 33 传奇世界手机板游戏场景 61
- 图表 34 梦幻世界手机板游戏场景 61
- 图表 35 边锋棋牌手机板游戏场景 62
- 图表 36 水晶之树游戏场景 64
- 图表 37 魔龙宝贝游戏场景 65
- 图表 38 手机网游《三界传说》游戏场景 66
- 图表 39 手机网游《杀戮战场》游戏场景 67
- 图表 40 《蜃都》游戏场景 68
- 图表 41 手机网游《海神》游戏场景 69
- 图表 42 手机网游《梦幻之都》游戏场景 71
- 图表 43 手机网游《异三国ONLINE》游戏场景 72
- 图表 44 手机网游《无限乾坤》游戏场景 73
- 图表 45 大唐风云游戏场景 75
- 图表 46 低端手机机型的《屠魔》截图 76
- 图表 47 正在开发中的SYMBIAN版本的截图 76
- 图表 48 正在开发中PDA版本的截图 77
- 图表 49 手机网游《神役》游戏场景 78
- 图表 50 手机网游《天下 》游戏场景 80
- 图表 51 《天下 》游戏场景 80

- 图表 52 手机网游《乱世英杰》游戏场景 81
- 图表 53 手机网游《魔幻时空》游戏场景 81
- 图表 54 手机网游《梦幻都市》游戏场景 83
- 图表 55 手机网游《大话三国》游戏场景 83
- 图表 56 蛙蛙游戏界面截图 86
- 图表 57 亲邻密友游戏场景 87
- 图表 58 古镜传奇游戏场景 88
- 图表 59 神役世界游戏场景 89
- 图表 60 手机网游《杀戮战场》游戏场景 90
- 图表 61 《蜃都》游戏场景 90
- 图表 62 手机网游《HINTER WARS》游戏场景 94
- 图表 63 手机网游《RAGNAROK KAPLA QUEST》游戏场景 94
- 图表 64 手机网游《KART RIDER FIGHTING》游戏场景 96
- 图表 65 手机网游《FANTASY WORLDS: RHYNN》游戏场景 97
- 图表 66 手机网游《英雄书记》游戏场景 97
- 图表 67 手机网游《NEON RACER》游戏场景 98
- 图表 68 手机网游《OTHELLO》游戏场景 99
- 图表 69 手机网游《CODE GAME BRAWLS》游戏场景 100
- 图表 70 手机网游《POCKET KINGDOM》游戏场景 102
- 图表 71 手机网游《TRIANGLE》游戏场景 102

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/3026030260.html>