

# 2006-2007年中国手机游戏市场研究年度报告

## 报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2006-2007年中国手机游戏市场研究年度报告》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/wentibangong/2688226882.html>

报告价格：电子版: 8500元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000

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

研究领域：单机手机游戏，手机网络游戏涉及厂商：数位红、数字鱼、空中网、TOM、诺基亚、摩托罗拉、索爱、中国移动、中国联通等报告推荐随着手机功能的齐全，手机的增值业务已经进入一个多媒体时代，而随着网络传输速度的提高，手机游戏也迅速由单机版过渡到手机网络游戏。目前，手机游戏作为手机增值业务的亮点已经引起了国外运营商的高度重视，甚至把手机网络游戏定为未来移动业务的“杀手级”应用。在手机游戏领域，日韩的移动运营商和手机游戏提供商早已积累了大量的游戏运营和游戏开发经验，而欧美各主要电信运营商也在积极探索适合的运营模式,全球手机游戏市场进入一个新的发展阶段。同样，中国手机游戏市场并没有落后于国际领先水平。2006年，中国手机游戏进入实质性的市场开发时代，手机游戏市场进入大幅度增长时期。2006年全国新增手机用户将接近5000万，手机用户总量有望达到4.4亿户。而2007年3G应用的开展也将进一步促进手机游戏市场的发展。面对市场机会和挑战，发布的《2006-2007年中国手机游戏市场及投资机会研究年度报告》，将从以下方面帮助电信运营商、终端设备制造商、内容提供商、投资者、政府管理部门更精确地把握中国手机游戏市场发展规律、更深入地梳理细分市场的变迁轨迹——翔实的市场描述数据，从市场规模、用户数量、投资数量、细分市场、等多个角度刻画手机游戏市场年度发展变化，洞察行业发展动向。 精炼主要品牌2006年竞争表现，从细分市场份额、竞争格局、竞争策略评述等多个维度总结企业成败得失，评点市场领先要素。对未来市场规模的深度量化预测，就整体和细分市场展开建模回归与专家校验，得出有价值的趋势分析与定量结果。细分市场的驱动力与阻碍因素，以及用户需求的多维剖析。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/wentibangong/2688226882.html>