

中国手机网游产业规模现状及未来五年竞争战略 研究报告

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《中国手机网游产业规模现状及未来五年竞争战略研究报告》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/youxi/217123217123.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

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

前言：

数据显示，2014上半年，中国手游市场规模达到117.8亿元，环比增长63.4%；手机游戏用户已达4.48亿，环比增长16.4%。iiMedia Research 分析认为，随着用户规模的稳步扩大，手游产业生态的完善与行业行为的规范，手游产业将继续保持快速增长。

2014年上半年中国手机游戏市场规模

观研天下分析师认为，2014年上半年，手游的中重度化、社交化等特征增加了用户付费倾向和粘性，拉动了手游收入增长；随着用户规模的稳步扩大，手游产业生态的完善与行业的逐渐规范，整体市场将继续保持快速增长。

关于手游用户，上半年手机游戏在上线数量和质量上都有明显提升，吸引了更多的新用户。用户规模增长趋缓，一方面是由于智能手机用户增长趋缓，手游用户增长的人口红利将消失，另一方面也与缺乏现象级的单机手游对用户边界进行拓展有关。

数据显示，2014年上半年公开的手游投融资案例中，手游研发依然是主体，共占58.4%(含研发、兼营研发与发行两类)；其次是发行，共占19.5%(含发行、兼营研发与发行两类)；手游媒体、大厅、辅助、硬件、开发者服务、IP生产领域也均有投融资发生。

观研天下(Insight&InfoConsultingLtd)发行的报告书《》主要研究**行业市场经济特性(产能、产量、供需)，投资分析(市场现状、市场结构、市场特点等以及区域市场分析)、竞争分析(行业集中度、竞争格局、竞争对手、竞争因素等)、工艺技术发展状况、进出口分析、渠道分析、产业链分析、替代品和互补品分析、行业的主导驱动因素、政策环境、重点企业分析(经营特色、财务分析、竞争力分析)、商业投资风险分析、市场定位及机会分析、以及相关

报告大纲：

第1章研究领域及主要观点

1.1研究范围及相关概念

1.2研究背景

1.3主要观点

1.4相关研究方向

第2章手机网游的发展历程及技术特征分析

2.1中国手机游戏发展历程

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(UI)发展趋势分析

8.2.2游戏平台发展趋势分析

8.2.3游戏产品发展趋势分析

8.2.4盈利模式发展趋势分析

第9章手机网游市场竞争格局分析

9.1手机网游开发商竞争格局分析

9.2手机网游运营商竞争格局分析

9.3手机网游产品用户市场竞争格局分析

9.4手机网游整体市场规模及增长趋势分析

第10章主要手机网游产品市场分析及玩家评测

10.1角色扮演

10.2策略类

10.3体育竞技类

10.4动作类

10.5休闲娱乐类

第11章国内主要手机网游开发厂商及代表产品分析

11.1盛大数位红

11.2魔龙无线

11.3美通无线

11.4上海网村

11.5邦邦网

11.6联梦娱乐

11.7空中猛犸

11.8道隆科技

11.9杭州天畅

11.10上海摩帆数码

11.11羽蛇科技

11.12杭州平治

11.13派欧

11.14数字鱼

11.15中科奥

11.16天择科技

第12章国内主要手机网游运营企业及运营产品分析

12.1北京掌讯

12.2上海网村

12.3新浪无线

12.4网易

12.5网上行

第13章国外主要手机网游厂商产品分析

13.1Activate

13.2Gravity

13.3IN-FUSIO公司

13.4NEXONMOBILE

13.5AwareDreams

13.6Microjocs

13.7G-MODE

13.8iMagicMobile

13.9Nikita

13.10SQUARE?ENIX

13.11SEGA

13.12SENSEAINMOBILE

13.13IPERG

第14章手机网游产业发展策略与建议

14.1芯片开发商发展策略及建议

14.2移动运营商发展策略及建议

14.3游戏开发商发展策略及建议

14.4游戏服务提供商发展策略及建议

图表详见正文•••••

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/217123217123.html>