

中国手机游戏市场竞争分析与未来趋势研究报告 (2014-2019)

报告大纲

一、报告简介

观研报告网发布的《中国手机游戏市场竞争分析与未来趋势研究报告（2014-2019）》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/194651194651.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

2012-2013年中国手机游戏规模达到.亿元。2012-2013年一季度，中国手机游戏市场规模为.亿元，环比增长.%。捕鱼达人、二战风云以及胡莱三国等手机游戏带动手机游戏整体市场上升。中国手机游戏开发商积极开拓海外市场，并取得良好成绩。

在用户规模方面，Q中国手机游戏用户规模达到.亿，环比增长.%。随着智能手机的普及、社交游戏平台和基于地理位置的社交游戏等游戏种类增多，手机游戏用户规模保持稳步增长趋势。在用户性别结构方面，女性用户占比逐步上升，由2012-2013年第一季度.%上升至2012-2013年第一季度的.%。随着移动社交游戏种类的增多和游戏内容更丰富、操作更简易，男女用户占比将进一步拉近。

而对用户消费经历调查显示，Q中国手机游戏用户中有.%的用户有过付费经历，其中有.%的用户是先免费下载，游戏体验良好，再通过道具付费。而一次性付费和试玩转激活的用户占有付费经历用户的.%和.%。中国手机游戏用户总体付费行为不明显，付费习惯有待形成。

展望未来，在手机游戏市场，随着智能终端显示及操作的优化、网络状况改善，以及移动支付完备带来的手机网游体验上升，各休闲类、社区类手机游戏产品纷纷涌现，2012-2013年中国手机游戏市场规模有望突破亿元。

第一章 2012-2013年手机游戏行业概述

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 手机游戏产业链

一、手机游戏产业链

二、手机游戏三种平台分析

三、手机游戏产业发展推动力量

第二章 2012-2013年我国手机游戏行业发展环境分析

第一节 2012-2013年手机游戏行业经济环境分析

一、2013年1-6月国内生产总值初步核算为248009.17亿元

二、2013年1-8月工业生产运行情况分析

三、2013年8月全国居民消费价格总水平同比上涨2.6%

四、2012年中国城乡居民收入情况分析

五、2013年社会消费品零售总额148164亿元

六、2013年1-8月全国固定资产投资（不含农户）同比增长20.3%

七、2013年1-8月我国外贸进出口总值同比增长8.3%

第二节 -2012-2013年手机游戏国家“十二五”产业政策环境分析

一、中国现有数据业务资费政策

二、中国G对手机游戏业的影响分析

三、中国电信运营商对手机游戏政策分析

四、文化部扶持手机游戏产业分析

五、影响手机网游发展的问题分析

第三节 2013-2014年中国手机游戏行业产业社会环境分析

一、2013-2014年我国人口结构分析

二、2013-2014年教育环境分析

三、2013-2014年文化环境分析

四、2013-2014年生态环境分析

五、2013-2014年中国城镇化率分析

第四节 2013-2014年手机游戏行业消费环境分析

一、行业消费特征分析

二、行业消费趋势分析

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、美国手机游戏行业分析

二、日本手机游戏行业分析

三、韩国手机游戏行业分析

四、尼日利亚手机游戏行业分析

五、土耳其手机游戏行业分析

第二节 中国手机游戏行业发展分析

一、2013-2014年中国手机游戏行业现状

二、2013-2014年中国手机游戏道路分析

三、2013-2014年手机游戏的营销模式机遇

四、2013-2014年手机网络游戏迎来机遇期

五、2013-2014年手机网游的低成本外包分析

六、新平台带动手机游戏良性发展

七、交互式网游成手机游戏趋势

八、手机游戏面临的机遇与挑战

第三节 中国手机游戏业务资费分析

一、手机游戏产业链及收费模式分析

二、手机游戏用户付费意愿及付费情况分析

三、手机游戏收费模式发展趋势分析

第四章 手机游戏技术分析

第一节 手机游戏技术平台分析

一、嵌入内置式游戏

二、In-FusioExEn娱乐平台

三、JME平台

四、Synergenix Mophun平台

五、BREW游戏平台

第二节 2013-2014年手机游戏技术发展分析

一、2013-2014年技术驱动引导手机游戏发展历程

二、2013-2014年MEMS技术在手机游戏中的作用

第五章 2013-2014年手机游戏市场分析

第一节 2013-2014年度手机游戏市场规模分析

第二节 2013-2014年手机游戏市场存在的不足分析

一、2013-2014年手机游戏市场发展影响因素分析

二、2013-2014年手机游戏用户增长遭遇硬件瓶颈

三、2013-2014年山寨机对手机游戏市场的影响分析

第三节 2013-2014年手机游戏市场动态

一、2013-2014年手机游戏市场现状分析

二、2013-2014年G刺激中国手机游戏市场

三、2013-2014年第三季度中国手机游戏风云榜

第四节 2013-2014年手机游戏产业竞争分析

一、2013-2014年手机游戏产业经济营收情况分析

二、2013-2014年手机游戏产业竞争制度分析

三、2013-2014年网游企业抢占手机游戏市场

第六章 2013-2014年游戏手机用户消费行为分析

第一节 2013-2014年手机用户分布

第二节 2013-2014年手机用户消费习惯

第三节 2013-2014年游戏手机市场前景

第四节 中国手机网游用户调查

一、中国用户获取手机网游信息的主要渠道

二、中国手机网游用户使用黏性分析

三、中国手机网游用户对游戏附加功能的态度

四、中国手机网游用户最喜欢的网游题材

五、中国手机网游用户最喜欢的网游类别

六、中国手机游戏用户放弃或选择网游原因分析

第七章 中国手机游戏运营商分析

第一节 中国移动通信集团公司

一、企业概况

二、公司运营分析

三、企业动态及策略

第二节 中国联合通信有限公司

一、企业概况

二、公司运营分析

三、企业动态及策略

第三节 中国电信股份有限公司

一、企业概况

二、公司运营分析

三、企业动态及策略

第八章 中国手机游戏重点企业分析

第一节 天津猛犸科技有限公司

一、企业概况

二、业务方向

三、公司动态

第二节 上海育碧电脑软件有限公司

一、企业发展简况分析

二、企业产品结构及新产品动向

三、企业销售渠道与网络

三、企业主要经济指标

第三节 北京掌上明珠信息技术有限公司

一、企业简介

二、市场定位

三、公司目标

四、公司动态

第四节 上海IN-FUSIO公司

一、企业概况

二、公司业务经营范围

三、公司发展战略

第五节 其他手机游戏企业介绍

- 一、北京柠檬汁娱乐科技有限公司
- 二、上海扬讯计算机科技有限责任公司
- 三、联合众志软件（成都）有限公司
- 四、上海岩浆数码技术有限公司

第九章 2014-2019年手机游戏发展前景及预测

第一节 2014-2019年手机游戏市场预测分析

- 一、2014-2019年中国手机游戏市场预测
- 二、2014-2019年中国手机游戏复合增长率预测
- 三、手机网络游戏预测

第二节 2014-2019年手机游戏市场趋势分析

- 一、2014-2019年中国手机游戏迷局猜想
- 二、2014-2019年手机网络游戏市场前景分析
- 三、社区休闲将成手机网络游戏趋势

第十章 2014-2019年中国手机游戏行业投资分析

第一节 2014-2019年手机游戏行业投资分析

- 一、手机游戏移动互联网潜力分析
- 二、手机游戏行业的投资趋势分析
- 三、手机游戏行业投资风险预测分析

第二节 2014-2019年手机游戏行业投资前景分析

- 一、手机游戏行业投资前景分析
- 二、手机游戏行业投资创业前景分析
- 三、手机游戏行业投资价值分析

图表详见正文

特别说明：报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，并有助于降低企事业单位投资风险。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/194651194651.html>