

2008年中国手机游戏市场分析及 投资发展预测报告

报告目录及图表目录

一、报告报价

《2008年中国手机游戏市场分析及投资发展预测报告》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.chinairr.org/report/R03/R0305/200807/10-4479.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: sales@chyxx.com

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

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

第一章 2007-2008年我国手机行业发展环境分析

一、2007-2008年中国经济发展环境分析

(一) 2007年中国宏观经济运行情况

(二) 2008年经济增长趋势预测

(三) 2008年5月PPI涨幅8.2%

二、我国手机产业政策环境分析

(一) 中国统一手机充电器标准

(二) 信产部：3G手机不仅仅允许中国标准试验

(三) 手机标准首次由中国运营商制定

(四) 信产部力挺手机中文输入国标

(五) 年通信企业境外投资购汇不设限

三、我国手机行业发展技术环境分析

(一) 现代移动通讯技术发展分析

(二) 手机设计平台与芯片技术分析

(三) 手机软件平台和操作系统技术分析

(四) 蓝牙遥控技术分析

(五) 高速无线传输信息技术

第二章 全球手机产业发展现状分析

一、全球手机产业发展现状分析

(一) 全球移动通信市场发展情况分析

(二) 全球手机用户现状分析

(三) 全球手机产业进入多媒体快餐时代

二、全球主要国家手机市场运行分析

(一) 美国

(二) 欧洲

(三) 日本

(四) 韩国

第三章 全球手机游戏产业发展形势分析

一、全球手机游戏产业发展概况分析

- (一) 全球软件巨头争相开发手机游戏
- (二) 美国手机游戏商积极吸引新用户
- (三) 日韩手机游戏业务发展迅速
- (四) 欧洲手机游戏发展滞后的原因

二、全球手机游戏市场需求分析

- (一) 影响市场需求因素分析
- (二) 产品生产成本分析
- (三) 手机游戏消费者市场特征分析

三、2011年全球手机游戏收入将达96亿美元

第四章 我国手机市场运行态势分析

一、我国手机行业发展现状分析

- (一) 2007年三星紧逼摩托欲闯前三分析
- (二) 诺基亚5500脱胶成为手机投诉的焦点
- (三) 深圳成为全球手机配件生产基地
- (四) 手机配件市场面临重新洗牌

二、我国手机市场发展现状分析

- (一) 学生消费已成为一支不可忽视的生力军
- (二) 2007年中国手机市场发展存在的问题分析
- (三) 2007年中国知识产权成手机出口最大障碍分析

三、我国手机市场发展对策分析

第五章 我国手机游戏产业营运格局分析

一、我国手机游戏产业发展现状分析

- (一) 中国手机游戏业务日渐崛起
- (二) 中国手机游戏产业七大特征
- (三) 手机游戏成为中国移动通信热点
- (四) 手机游戏改变游戏人才需求格局

二、我国手机游戏业务收费模式分析

- (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) 手机网络游戏收费模式介绍

(四) 中国手机游戏盈利模式不成熟

三、我国手机游戏产业存在的问题分析

(一) 中国手机游戏存在的四大问题

(二) 制约手机游戏发展的主要因素

(三) 手机游戏发展面临的三道难关

(四) 手机游戏开发商遭遇行业困境

四、我国手机游戏产业发展对策分析

(一) 手机游戏发展需要更好的产业环境

(二) 手机游戏发展需要规范的产业定位

(三) 手机游戏发展需要建立法律法规制度

(四) 中国手机游戏产业发展的建议

第六章 我国手机游戏运营商经营状况分析

一、中国移动

(一) 中国移动推手三大势力暗战手机游戏

(二) 中国移动开放手机游戏收费接口

(三) 中国移动发力手机网游亟需优化盈利模式

二、中国联通

(一) 中国联通联手魔龙出击手机游戏市场

(二) 手机网络游戏业务成中国联通盈利新增点

(三) 中国联通打造产业链挖掘手机游戏潜在客户

第七章 我国手机游戏市场消费者调查分析

一、使用手机游戏的消费者基本情况

(一) 使用手机游戏的消费者性别分布

(二) 使用手机游戏的消费者文化程度分布

(三) 使用手机游戏的消费者收入水平分布

(四) 使用手机游戏的消费者使用手机品牌分布

二、消费者对手机游戏的消费特征分析

(一) 消费者对手机游戏的认知程度

(二) 消费者使用手机游戏的行为特征

(三) 消费者对手机游戏公司的偏好

三、消费者对手机游戏的付费意愿及推广手段分析

(一) 消费者对手机游戏的付费心理价位分析

(二) 消费者对手机游戏的付费方式选择分析

(三) 消费者对手机游戏媒体的选择

(四) 消费者对手机游戏促销的偏好

四、消费者对手机游戏的使用习惯和偏好

(一) 消费者对单机手机游戏产品的使用习惯

(二) 消费者对单机手机游戏产品的偏好

(三) 消费者对网络手机游戏产品的使用习惯

(四) 消费者对网络手机游戏产品的偏好

(五) 消费者对网络手机游戏产品的满意度

第八章 我国手机游戏重点企业分析

一、北京数位红软件应用技术有限公司

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

二、上海岩浆数码技术有限公司

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

三、联合众志软件(成都)有限公司

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

四、扬讯科技

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

五、雅讯天地

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

六、道隆科技

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

七、羽蛇科技

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

八、北京天际互动

(一) 企业基本概况分析

(二) 企业财务状况分析

(三) 企业未来发展规划分析

第九章 我国软件产品市场总体情况分析

一、我国软件产品市场发展现状分析

(一) SOA帮助企业搭建更加灵活开放的信息化架构

(二) 面向网络和应用的嵌入式实时操作系统将发展迅速

(三) 开源数据库有望走向应用主流

(四) 外国IT企业在华战略渗透，本土企业未来成长受压

二、我国软件产品市场发展特点分析

(一) 行业化使管理软件进入新的发展阶段

(二) 智能手机逐步普及，应用安全提上日程

(三) 另类二八定律，厂商发力企业级安全市场

(四) ORACLE并购Hyperion，商业智能市场快速升温

(五) Linux厂商层次化渠道体系突破区域局限

(六) 本土软件企业提出全球级企业目标，国际化再进一步

三、我国软件产品市场运行存在的问题分析

第十章 2008-2010年中国手机游戏产业发展趋势及投资分析

一、2008-2010年中国手机游戏产业的发展前景

- (一) 未来中国手机游戏市场规模将加大
- (二) 中国手机游戏市场规模将持续高速增长
- (三) 2010年中国手机游戏用户将创历史新高

二、我国手机游戏行业投资环境分析

三、我国手机游戏行业投资周期分析

四、我国手机游戏行业投资机会分析

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R03/R0305/200807/10-4479.html>