

2021-2027年中国游戏产业 发展现状与市场全景评估报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2021-2027年中国游戏产业发展现状与市场全景评估报告》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.cction.com/report/202012/198111.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

截至三季度，行业上市公司优质项目储备仍较为丰富：腾讯、网易、Bilibili 以及 15 家申万网络游戏行业上市公司已披露的储备手游核心产品接近百款，除去未披露或披露较少的公司，平均上市公司发行计划中的核心手游产品数量为 7 款，其中，腾讯游戏存货质量领先明显，近期计划发行的九款处于公测预约阶段的手游平均预约测试人数已突破 500 万人次（截至 2018 年 11 月）；Bilibili，在存货数量上领跑各上市公司，自研或代理的待发行游戏超过 20 款，未来产品类型丰富，在二次元领域布局深远。

在版号方面，各家公司短期内计划发行的游戏版号覆盖率较高，行业 25% 以上的待发行核心手游产品都已获得了运营备案文号以及出版备案文号，接近 50% 的已披露待发行核心手游已至少具备上述文号的其中一个。

然而，主要上市公司中，除三七互娱因为在 18 年 3 月申报了大部分存货的批号，获得备案文号数量较往年差距较小外，腾讯、网易等主要手游发行商获批的运营备案文号数量缩水明显。其中，掌趣科技在 2018 年度的获批版号数较 16 年最为明显，仅为前量的 4.5%，其他游戏公司如腾讯的获批版号数也出现了 80% 以上的缩水。

因此，短期内新上线游戏数量虽然受版号审批政策的影响急剧下降，主要上市公司受监管政策影响的程度依然有限，短时间内依然能保持一定的发行规模，然而，从长期来看，主要公司的版号发放受政策抑制显著，自 2018 年 7 月 25 日以来，版号进入完全停发状态，整个游戏行业的长期存货变现依然很大程度上受未来政策变动的影响。主要游戏公司年度获取游戏版号数

随着市场新游发行成本逐渐上行，长生命周期的优质手游所享有的独特优势被逐步放大，优质 IP 对游戏生命周期以及用户热度的加成价值因此得到了充分的体现。2018 年移动游戏市场腰部产品格局呈现固化的特征。相较于 2017 年，进入 iOS 日畅销榜 TOP200 的游戏数量同比减少较多，整体也呈现出下降趋势。这主要是因为，第一，游戏产品越发精品化，头部产品长期霸榜，新品竞争强度增高；第二，游戏用户红利逐渐消失，进入“存量”时代，新游获取用户需从“存量”用户中挖掘，提高了用户获取难度。市场格局的固化，也是导致移动游戏市场增长率下降的原因。破局新品打造难的困境，诉诸于 IP 自带价值的方式越来越成为行业整体的发展方向。腾讯计划发行的高人气游戏几乎全部具备 IP 背景，其中，日前预约人数已破千万的游戏《火影忍者 OL》、《侍魂-胧月传说》，预约人数超过 900 万的《完美世界》无一例外的具备用户忠诚度高、用户基数广大的优质 IP。

实现既有 IP 在手机游戏上的转换动力主要来源于两方面，其一是优质的游戏内容，其二则是核心的圈层文化。前者是游戏的立足之基，后者则是游戏产业与 IP 生态圈的联结桥梁。游

戏圈层文化能引发用户与用户、用户与产品、产品与产品之间的协同效应，因此 IP 在游戏上的价值输出主要是建立在圈层文化的运营与挖掘之上的。目前，优质 IP 的开发空间依然是一片蓝海，可见，随着行业继续发展，优质 IP 也将成为游戏公司竞争力的重要组成部分。主要上市公司核心在研游戏 IP 情况

中企顾问网发布的《2021-2027年中国游戏产业发展现状与市场全景评估报告》共十六章。首先介绍了中国游戏行业市场发展环境、游戏整体运行态势等，接着分析了中国游戏行业市场运行的现状，然后介绍了游戏市场竞争格局。随后，报告对游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对游戏产业有个系统的了解或者想投资中国游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一部分 产业环境透视

第一章 游戏产业发展综述

第一节 游戏产业定义及分类

一、产业定义

二、产业链各环节定义

三、产业分类

第二节 游戏产业链分析

一、产业链结构分析

二、产业链上游发展分析

1、游戏开发商

2、游戏硬件提供商

三、产业链中游发展分析

1、游戏软件发行商及运营商

2、基础电信服务商

四、产业链下游发展分析

1、分销商

2、零售商

3、游戏媒体

五、游戏产业链延伸发展分析

第二章 游戏产业市场环境及影响分析（pest）

第一节 游戏产业政治法律环境（p）

一、游戏产业管理体制分析

二、游戏产业主要法律法规

1、《中华人民共和国著作权法实施条例》

2、《“三定”规定》

3、《网络游戏管理暂行办法》

4、《互联网信息服务管理办法》

三、政策环境对游戏产业的影响

第二节 游戏产业经济环境分析（e）

一、宏观经济形势分析

1、国际宏观经济形势分析

2、国内宏观经济形势分析

3、产业宏观经济环境分析

二、宏观经济环境对产业的影响分析

第三节 游戏产业社会环境分析（s）

一、游戏产业社会环境

二、社会环境对产业的影响

三、游戏产业发展对社会发展的影响

第四节 游戏产业技术环境分析（t）

一、游戏产业技术分析

1、游戏引擎

2、移动智能终端

二、游戏产业技术发展水平

1、我国游戏产业技术水平所处阶段

2、与国外游戏产业的技术差距

三、技术环境对产业的影响

第三章 国际游戏所属产业发展分析及经验借鉴

第一节 全球游戏产业市场总体情况分析

- 一、全球游戏产业发展特点
- 二、全球游戏产业市场结构
- 三、全球游戏产业发展分析
- 四、全球游戏产业竞争格局
- 五、全球游戏产业市场区域分布

第二节 国际重点游戏产业企业运营分析

一、美国动视暴雪公司

- 1、企业竞争优势分析
- 2、企业国际市场地位分析
- 3、企业在华投资布局分析

二、美国game stop公司

- 1、企业竞争优势分析
- 2、企业国际市场地位分析
- 3、企业在华投资布局分析

三、日本任天堂公司

- 1、企业竞争优势分析
- 2、企业国际市场地位分析
- 3、企业在华投资布局分析

四、日本索尼公司

- 1、企业竞争优势分析
- 2、企业国际市场地位分析
- 3、企业在华投资布局分析

五、韩国nexon公司

- 1、企业竞争优势分析
- 2、企业国际市场地位分析
- 3、企业在华投资布局分析

第三节 全球主要国家（地区）市场分析

一、美洲游戏产业分析

- 1、美国游戏市场分析
- 2、加拿大游戏市场分析
- 3、拉丁美洲游戏市场分析

二、欧洲游戏产业分析

- 1、德国游戏市场分析
- 2、土耳其游戏市场分析
- 3、俄罗斯游戏市场分析
- 4、波兰游戏市场分析

三、亚洲游戏产业分析

- 1、日本游戏市场分析
- 2、韩国游戏市场分析
- 3、越南游戏市场分析
- 4、中国台湾游戏市场分析
- 5、中国香港游戏市场分析

第二部分 行业深度分析

第四章 我国游戏所属产业运行现状分析

第一节 我国游戏产业发展概况

一、我国游戏产业发展总体概况Apple Store 2018 年 7-10 月上下架游戏数

二、我国游戏产业发展特征分析

- 1、大部制改革推动产业发展
- 2、游戏企业注重社会公益事业
- 3、用户规模平稳增长
- 4、移动游戏概念拉动企业并购
- 5、运营及研发技术应用广泛

三、我国游戏产业发展动因分析

- 1、政府推动产业规模继续扩大
- 2、产业社会影响力日益加强
- 3、细分市场继续扩大
- 4、游戏消费市场活跃
- 5、用户需求多层次发展

四、我国游戏产业运营模式分析

第二节 中国游戏产业发展现状

- 一、游戏产业机遇与挑战并存
- 二、中国游戏产业出口快速增长

三、中国游戏产业投融资活跃

四、中国游戏产业关注度分析

第三节 游戏产业发展分析

一、我国游戏产业市场规模

二、我国游戏产业发展分析

三、中国游戏产业企业发展分析

四、中国游戏产业产品发展分析

第五章 我国游戏所属产业整体运行指标分析

第一节 中国游戏所属产业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、人员规模状况分析

三、产业资产规模分析

第二节 中国游戏产业销售情况

一、我国游戏产业实际销售收入

二、我国自主研发游戏实际销售收入

1、境外市场收入

2、境内市场收入

三、我国游戏所属业销售收入结构分析

第三节 中国游戏产业财务指标总体分析

一、产业盈利能力分析

二、产业偿债能力分析

三、产业营运能力分析

四、产业发展能力分析

第六章 中国游戏所属产业进出口分析

第一节 游戏产业进出口市场分析

一、游戏产业进出口综述

1、中国游戏产业进出口的特征分析

2、中国游戏产业进出口市场规模分析

二、游戏产业出口市场分析

1、游戏产业出口游戏实际销售收入

2、游戏产业出口游戏类型构成比例

三、游戏产业进口市场分析

1、游戏产业进口游戏实际销售收入

2、游戏产业进口游戏类型构成比例

第二节 中国游戏产业出口运行模式分析

一、产品授权，代理运营

二、自建公司，独立运营

三、合作研发，联合运营

四、海外研发，全球运营

第三节 游戏产业影响出口因素及前景

一、中国游戏产业出口驱动因素

二、中国游戏产业出口阻碍因素

三、中国游戏产业出口前景

第三部分 市场全景调研

第七章 中国网络游戏行业发展分析

第一节 中国客户端网络游戏市场发展状况

一、中国客户端网络游戏市场实际销售收入

1、境外市场收入

2、境内市场收入

二、中国客户端网络游戏市场份额

三、中国客户端网络游戏细分市场实际销售收入

1、mmorpg类市场实际销售收入

2、休闲类市场实际销售收入

四、中国客户端网络游戏市场分析

1、中国客户端网络游戏市场发展特征

2、中国客户端网络游戏市场发展驱动因素

3、中国客户端网络游戏市场发展阻碍因素

4、中国客户端网络游戏市场发展趋势

第二节 中国网页游戏市场发展状况

一、中国网页游戏市场实际销售收入

二、中国网页游戏市场份额

三、中国网页游戏市场产品类型

四、中国网页游戏市场分析

- 1、中国网页游戏市场发展特征
- 2、中国网页游戏市场发展驱动因素
- 3、中国网页游戏市场发展阻碍因素
- 4、中国网页游戏市场发展趋势

第三节 中国移动网络游戏市场发展状况

- 一、中国移动网络游戏市场实际销售收入
- 二、中国移动网络游戏市场份额
- 三、中国移动网络游戏市场ios平台游戏发展状况
- 四、中国移动网络游戏市场android平台游戏发展状况
 - 1、ios平台下载量和付费率
 - 2、ios平台下载和付费游戏类型
- 五、中国移动网络游戏市场分析
 - 1、中国移动网络游戏市场发展特征
 - 2、中国移动网络游戏市场发展驱动因素
 - 3、中国移动网络游戏市场发展阻碍因素
 - 4、中国移动网络游戏市场发展趋势

第八章 中国单机游戏行业发展分析

第一节 中国单机游戏行业发展状况

- 一、中国单机游戏市场实际销售收入
- 二、中国单机游戏发行数量
- 三、中国单机游戏市场分析

第二节 单机游戏细分市场分析

- 一、pc单机游戏市场分析
 - 1、中国pc单机游戏市场实际销售收入
 - 2、中国pc单机游戏行业的行业特征
 - 3、中国pc单机游戏市场发展趋势
- 二、移动单机游戏市场分析
 - 1、中国移动单机游戏市场需求规模
 - 2、中国移动单机游戏行业的行业特征

3、中国移动单机游戏市场发展趋势

第三节 中国单机游戏行业swot分析

一、单机游戏行业发展优势

二、单机游戏行业发展劣势

三、单机游戏行业发展机遇

四、单机游戏行业发展威胁

第九章 中国游戏产业衍生市场分析

第一节 中国网络游戏虚拟物品交易市场状况

一、中国网络游戏虚拟物品交易市场规模分析

1、中国网络游戏虚拟物品交易市场容量

2、中国网络游戏虚拟物品交易市场营业收入

二、中国网络游戏虚拟物品交易市场特征分析

三、中国网络游戏虚拟物品交易市场分析

1、中国网络游戏虚拟物品交易市场发展因素

2、中国网络游戏虚拟物品交易市场发展前景

第二节 中国游戏内置广告市场状况

一、中国游戏内置广告市场规模分析

1、中国游戏内置广告市场容量

2、中国游戏内置广告市场销售收入

二、中国游戏内置广告市场特征分析

三、中国游戏内置广告市场分析

1、中国游戏内置广告市场发展因素

2、中国游戏内置广告市场发展前景

第三节 中国游戏周边市场

一、中国游戏周边市场规模分析

1、中国游戏周边市场容量

2、中国游戏周边市场销售收入

二、中国游戏周边市场特征分析

三、中国游戏周边市场分析

1、中国游戏周边市场发展因素

2、中国游戏周边市场发展前景

第四节 中国游戏影视市场

一、中国游戏影视市场规模分析

1、中国游戏影视市场容量

2、中国游戏影视市场销售收入

二、中国游戏影视市场特征分析

三、中国游戏影视市场分析

1、中国游戏影视市场发展因素

2、中国游戏影视市场发展前景

第十章 中国游戏产业用户构成分析

第一节 中国游戏产业用户市场分析

一、中国游戏产业用户数量

1、2019年中国客户端网络游戏用户数量

2、2019年中国网页游戏用户数量

3、2019年中国移动网络游戏用户数量

二、中国游戏产业用户性别结构

1、2019年中国客户端网络游戏用户性别结构

2、2019年中国网页游戏用户性别结构

3、2019年中国移动网络游戏用户性别结构

三、中国游戏产业用户年龄结构

1、2019年中国客户端网络游戏用户年龄结构

2、2019年中国网页游戏用户年龄结构

3、2019年中国移动网络游戏用户年龄结构

四、中国游戏产业用户职业结构

1、2019年中国客户端网络游戏用户职业结构

2、2019年中国网页游戏用户职业结构

3、2019年中国移动网络游戏用户职业结构

五、中国游戏产业用户收入结构

1、2019年中国客户端网络游戏用户收入结构

2、2019年中国网页游戏用户收入结构

3、2019年中国移动网络游戏用户收入结构

六、中国游戏产业用户学历结构

- 1、2019年中国客户端网络游戏用户学历结构
- 2、2019年中国网页游戏用户学历结构
- 3、2019年中国移动网络游戏用户学历结构

第二节 中国游戏产业用户游戏偏好分析

- 一、用户对画面类型的偏好
- 二、用户对画面风格的偏好
- 三、用户对游戏模式的偏好
- 四、用户对游戏类型的偏好
- 五、不同性别用户游戏偏好对比
- 六、不同主流用户群体的偏好对比

第三节 中国游戏产业用户游戏行为分析

- 一、用户获取信息渠道
- 二、用户的游戏动机
- 三、用户选择游戏的标准
- 四、用户离开游戏的原因
- 五、用户不同主流群体行为分析

第四节 中国游戏产业用户消费行为分析

- 一、用户消费意愿
- 二、用户付费方式
- 三、用户月度arpu值
- 四、用户道具消费偏好
- 五、用户不同arpu值消费特征分析

第四部分 竞争格局分析

第十一章 中国游戏产业区域市场分析

第一节 中国游戏产业总体区域结构特征及变化

- 一、游戏产业区域结构总体特征
- 二、游戏产业区域集中度分析
- 三、游戏产业区域分布特点分析
- 四、游戏产业规模指标区域分布分析
- 五、游戏产业企业数的区域分布分析

第二节 游戏产业重点区域市场分析

一、北京市游戏产业发展分析

- 1、北京市游戏产业发展现状
- 2、北京市游戏产业规模分析
- 3、北京市游戏产业销售收入分析
- 4、北京市游戏产业发展优劣势分析
- 5、北京市游戏产业发展前景预测

二、上海市游戏产业发展分析

- 1、上海市游戏产业发展现状
- 2、上海市游戏产业规模分析
- 3、上海市游戏产业销售收入分析
- 4、上海市游戏产业发展优劣势分析
- 5、上海市游戏产业发展前景预测

三、广州市游戏产业发展分析

- 1、广州市游戏产业发展现状
- 2、广州市游戏产业规模分析
- 3、广州市游戏产业销售收入分析
- 4、广州市游戏产业发展优劣势分析
- 5、广州市游戏产业发展前景预测

四、深圳市游戏产业发展分析

- 1、深圳市游戏产业发展现状
- 2、深圳市游戏产业规模分析
- 3、深圳市游戏产业销售收入分析
- 4、深圳市游戏产业发展优劣势分析
- 5、深圳市游戏产业发展前景预测

五、福建省游戏产业发展分析

- 1、福建省游戏产业发展现状
- 2、福建省游戏产业规模分析
- 3、福建省游戏产业销售收入分析
- 4、福建省游戏产业发展优劣势分析
- 5、福建省游戏产业发展前景预测

六、江苏省游戏产业发展分析

- 1、江苏省游戏产业发展现状

- 2、江苏省游戏产业规模分析
- 3、江苏省游戏产业销售收入分析
- 4、江苏省游戏产业发展优劣势分析
- 5、江苏省游戏产业发展前景预测

七、浙江省游戏产业发展分析

- 1、浙江省游戏产业发展现状
- 2、浙江省游戏产业规模分析
- 3、浙江省游戏产业销售收入分析
- 4、浙江省游戏产业发展优劣势分析
- 5、浙江省游戏产业发展前景预测

第十二章 2021-2027年游戏产业领先企业经营形势分析

第一节 中国游戏产业企业总体发展状况分析

- 一、游戏产业企业主要类型
- 二、游戏产业企业资本运作分析
- 三、游戏产业企业国际竞争力分析

第二节 中国领先游戏产业企业经营形势分析

一、腾讯控股有限公司

- 1、企业发展概况
- 2、企业游戏业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业盈利模式分析
- 5、企业未来发展动向

二、盛大游戏有限公司

- 1、企业发展概况
- 2、企业游戏业务分析
- 3、企业经营情况分析
- 4、企业盈利模式分析
- 5、企业未来发展动向

三、完美世界（北京）网络技术有限公司

- 1、企业发展概况
- 2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

四、广州网易计算机系统有限公司

1、企业发展概况

2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

五、金山软件有限公司

1、企业发展概况

2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

六、四三九九网络股份有限公司

1、企业发展概况

2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

七、北京畅游时代数码技术有限公司

1、企业发展概况

2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

八、巨人网络集团有限公司

1、企业发展概况

2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

九、网龙网络有限公司

1、企业发展概况

2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

十、北京光宇在线科技有限责任公司

1、企业发展概况

2、企业游戏业务分析

3、企业经营情况分析

4、企业盈利模式分析

5、企业未来发展动向

第五部分 发展前景展望

第十三章 2021-2027年游戏产业前景预测

第一节 2021-2027年游戏产业市场发展前景

一、2021-2027年游戏产业发展潜力分析

二、2021-2027年游戏产业发展前景展望

三、2021-2027年游戏产业细分行业发展前景

1、网络游戏行业发展前景

2、单机游戏行业发展前景

3、游戏产业衍生市场发展前景

第二节 2021-2027年游戏产业发展趋势预测

一、2021-2027年游戏产业发展趋势

二、2021-2027年游戏产业市场规模预测

1、游戏产业市场容量预测

2、游戏产业实际销售收入预测

三、2021-2027年细分市场发展趋势预测

第三节 2021-2027年中国游戏产业主要指标预测

一、游戏产业总体规模预测

1、游戏产业人员规模预测

2、游戏产业资产规模预测

3、游戏产业企业数量预测

二、游戏产业财务指标预测

1、管理费用占实际销售收入比重预测

2、财务费用占实际销售收入比重预测

3、销售费用占实际销售收入比重预测

第四节 中国游戏产业链发展方向

一、政府作用

二、行业内建设

1、建立行业组织

2、人才培养

3、产品质量提升

4、拓展海外市场

第十四章 2021-2027年游戏产业投资与风险分析

第一节 游戏产业投资特性分析

一、游戏产业进入壁垒分析

1、资金壁垒

2、技术壁垒

3、政策壁垒

二、游戏产业盈利因素分析

三、游戏产业盈利模式分析

第二节 2021-2027年游戏产业发展的影响因素

一、有利因素

1、用户规模持续增长

2、技术进步推动产业发展

3、新用户新市场高速发展

4、国家产业政策支持

5、提供更多就业机会

二、不利因素

1、经营模式趋同

2、游戏产品同质化及侵权严重

- 3、内部管理不善
- 4、投融资市场持续低迷
- 5、缺乏市场竞争力

第三节 2021-2027年游戏产业投资风险

- 一、政策风险
- 二、技术风险
- 三、竞争风险
- 四、并购风险
- 五、关联产业风险

第四节 中国游戏产业投资建议

- 一、投资时机的选择
- 二、投资方式及领域
- 三、需要注意的问题

第六部分 发展战略研究

第十五章 游戏产业成功案例分析研究

第一节 客户端网络游戏成功案例解析

一、《征途》

- 1、游戏特色分析
- 2、游戏运营业绩
- 3、游戏目标群体
- 4、游戏盈利模式
- 5、游戏运营模式
- 6、游戏营销模式

二、《梦幻西游》

- 1、游戏特色分析
- 2、游戏运营业绩
- 3、游戏目标群体
- 4、游戏盈利模式
- 5、游戏运营模式
- 6、游戏营销模式

三、《魔兽世界》

- 1、游戏特色分析
- 2、游戏运营业绩
- 3、游戏目标群体
- 4、游戏盈利模式
- 5、游戏运营模式
- 6、游戏营销模式

四、《传奇》

- 1、游戏特色分析
- 2、游戏运营业绩
- 3、游戏目标群体
- 4、游戏盈利模式
- 5、游戏运营模式
- 6、游戏营销模式

五、客户端网络游戏成功经验借鉴

第二节 网页游戏成功案例解析

一、《开心农场》

- 1、游戏特色分析
- 2、游戏运营业绩
- 3、游戏目标群体
- 4、游戏盈利模式
- 5、游戏运营模式
- 6、游戏营销模式

二、《热血三国》

- 1、游戏特色分析
- 2、游戏运营业绩
- 3、游戏目标群体
- 4、游戏盈利模式
- 5、游戏运营模式
- 6、游戏营销模式

三、《商业大亨》

- 1、游戏特色分析
- 2、游戏运营业绩

- 3、游戏目标群体
- 4、游戏盈利模式
- 5、游戏运营模式
- 6、游戏营销模式

四、网页游戏成功经验借鉴

第三节 移动游戏成功案例解析

一、《愤怒的小鸟》

- 1、价值主张
- 2、目标群体
- 3、分销渠道
- 4、客户关系
- 5、资源配置
- 6、成本结构
- 7、盈利模式

二、《植物大战僵尸》

- 1、价值主张
- 2、目标群体
- 3、分销渠道
- 4、客户关系
- 5、资源配置
- 6、成本结构
- 7、盈利模式

三、《水果忍者》

- 1、价值主张
- 2、目标群体
- 3、分销渠道
- 4、客户关系
- 5、资源配置
- 6、成本结构
- 7、盈利模式

四、移动游戏成功经验借鉴

第十六章 研究结论及发展建议

第一节 游戏产业研究结论及建议

第二节 游戏产业子行业研究结论及建议

一、网络游戏行业研究结论及建议

二、单机游戏行业研究结论及建议

三、游戏衍生行业研究结论及建议

第三节 游戏产业发展策略及建议

一、游戏产业发展策略

1、产品定位策略

2、产品开发策略

3、渠道销售策略

4、营销服务策略

二、游戏产业发展建议

1、产业发展策略建议

2、产业投资方向建议

3、产业投资方式建议

图表目录：

图表 2019年全球游戏产业市场规模

图表 2019年中国游戏产业市场规模

图表 2019年中国游戏产业市场占全球份额比较

图表 2019年游戏产业实际销售收入

图表 2019年游戏产业竞争力分析

图表 2019年游戏产业销售费用分析

图表 2019年游戏产业管理费用分析

图表 2019年游戏产业财务费用分析

图表 2019年游戏产业销售毛利率分析

图表 2019年游戏产业销售利润率分析

图表 2019年我国网民规模与互联网普及率

图表 2019年我国手机网民规模及占网民比例

图表 2019年中国游戏产业用户性别结构

图表 2019年中国游戏产业用户年龄结构

图表 2019年中国游戏产业用户职业结构
图表 2019年中国游戏产业用户收入结构
图表 2019年中国游戏产业用户学历结构
图表 2019年中国游戏产业用户规模变化趋势
图表 2019年腾讯控股有限公司主要经济指标
图表 2019年腾讯控股有限公司盈利指标
图表 2019年腾讯控股有限公司偿债指标
图表 2019年腾讯控股有限公司运营指标
图表 2019年腾讯控股有限公司成长指标
图表 2021-2027年游戏产业市场集中度预测
图表 2021-2027年游戏产业区域集中度预测
图表 2021-2027年游戏产业市场规模预测

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202012/198111.html>