

2024-2030年中国手机网游 行业分析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

《2024-2030年中国手机网游行业分析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/202310/417276.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

现在不但电脑有网络游戏，手机也有了，所谓手机网络游戏即手机上网可以玩的网络游戏。手机的网络游戏没有电脑的做得好，它的图片少，画面不生动。2004年，手机网游均为WAP游戏，到2005年，图形化手机网络游戏激增，目前已经超过40余款。2005年6月，盛大英特尔宣布携手共同开发国内手机游戏市场，手机网游行业阵营开始空前壮大，继盛大、北京掌讯、美通之后，网易、空中等也纷纷加入，目前国内手机网游厂商已经近30家。手机网络游戏目前尚处于市场导入期，在未来三年内，手机网络游戏将步入快速发展阶段。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国手机网游行业分析与市场全景评估报告》共十四章。首先介绍了手机网游行业市场发展环境、手机网游整体运行态势等，接着分析了手机网游行业市场运行的现状，然后介绍了手机网游市场竞争格局。随后，报告对手机网游做了重点企业经营状况分析，最后分析了手机网游行业发展趋势与投资预测。您若想对手机网游产业有个系统的了解或者想投资手机网游行业，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

第一章 研究领域及主要观点

第一节 手机游戏定义及分类

二、手机游戏定义

三、手机游戏分类

四、手机游戏的特征

五、手机游戏品种走向

第二节 手机游戏平台及驱动力量

一、手机游戏的平台种类

二、手机游戏的驱动力量

第二章 手机网游的发展历程及技术特征分析

第一节 中国手机游戏发展历程

第二节 手机网游的特征分析

一、网游的特征分析

二、手机网游的特征

第三节 手机网游技术系统分析

一、主要智能手机操作系统

二、手机网游实现技术分析

第四节 手机网络游戏分类

一、按手机平台分类

二、按游戏内容来分

三、按手机终端性能来分

第三章 手机网游产业发展环境分析

第一节 手机网游产业宏观环境（PEST）分析

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第二节 影响手机网游产业发展的主要因素分析

一、促进因素

二、制约因素

第三节 手机网游产业生命周期分析

一、产品生命周期理论

二、手机网络游戏三阶段

三、手机网游发展周期

第四章 手机网游产业链研究

第一节 手机网游产业链的组成

一、手机网游产业链模型

二、手机网游产业链分析

第二节 主要厂商及技术竞争态势研究

一、手机芯片厂商竞争态势

二、手机操作系统厂商竞争态势

第五章 手机网游用户消费行为研究

第一节 用户年龄结构调查及分析

一、性别结构

二、年龄结构

三、学历结构

四、职业结构

五、收入结构

第二节 用户可承受的资费水平及分析

一、手机网游付费情况

二、手机网游付费方式分析

三、手机网络游戏用户支付方式分析

第三节 潜在用户群体及分析

一、手机网民规模

二、手机用户影响因素

第六章 手机网游商业模式及资费状况分析

第一节 手机网游的盈利模式分析

一、运营模式分析

二、收费模式

第二节 手机网游的付费渠道研究

一、手机网游付费渠道分析

二、手机网游渠道商分析

第三节 中国市场手机网游资费现状分析

一、三大运营商5G资费现状

二、中国移动5G网络资费分析

三、中国联通网络资费标准

四、中国电信套餐资费标准

五、手机网游服务费

第七章 手机网游的推广模式研究

第一节 终端内置模式

一、新媒体模式

二、线下营销模式

第二节 网络推广模式

一、搜索引擎推广

二、软文推广

三、联合推广

第三节 地面推广模式

一、平面广告模式

二、明星代言方式

第八章 中国手机网游发展现状及发展趋势分析

第一节 中国手机网游发展现状分析

一、手机网游产业发展现状

二、手机网游产业市场规模

三、游戏产品市场分析

四、产业发展存在问题

第二节 手机网游产业发展趋势分析

一、手机网游运营商发展趋势分析

二、游戏平台发展趋势分析

三、游戏产品发展趋势分析

四、盈利模式发展趋势分析

第九章 手机网游市场竞争格局分析

第一节 手机网游开发商竞争格局分析

一、手机游戏开发商竞争现状

二、手机网游开发商竞争趋势

第二节 手机网游运营商竞争格局分析

一、手机网游运营商竞争现状

二、手机网游运营商竞争格局

第三节 手机网游产品用户市场竞争格局分析

一、2020年手机网游排行榜

二、2020年热门手机网游题材

第十章 主要手机网游产品市场分析及玩家评测

第一节 角色扮演

一、2020年RPG类手机网游市场分析

二、2020年RPG类手机网游玩家分析

第二节 策略类

一、2020年策略类手机网游排行榜

二、2020年策略类游戏市场分析

三、经典策略类手机网游评测

第三节 体育竞技类

一、经典体育竞技类手机网游

二、经典体育竞技类手机网游评测

第四节 休闲娱乐类

一、休闲娱乐类手机网游市场分析

二、经典休闲娱乐手机网游评测

第十一章 国内主要手机网游开发厂商及代表产品分析

第一节 盛大数位红

第二节 魔龙无线

第三节 美通无线

第四节 上海网村

第五节 邦邦网

第六节 联梦娱乐

第七节 空中猛犸

第八节 道隆科技

第九节 杭州天畅

第十节 美峰数码

第十二章 国内主要手机网游运营企业及运营产品分析

第一节 北京掌讯

第二节 新浪无线

第三节 网上行

第四节 网易

第十三章 国外主要手机网游厂商产品分析

第一节 Activate

第二节 Gravity

第三节 IN-FUSIO公司

第四节 NEXONMOBILE

第五节 G-MODE

第六节 Nikita

第七节 QUARE ENIX

第八节 SEGA

第九节 SupercellOy

第十节 GluMobile

第十四章 手机网游产业发展策略与建议

第一节 网络游戏市场发展策略及建议

一、4P策略

二、组合策略（）

第二节 移动运营商发展策略及建议

一、中国移动发布手机游戏政策

二、中国联通手机游戏平台正式上线

三、首个手机游戏融合计费平台推出

第三节 游戏开发商发展策略及建议

一、引入合适开发机制

二、加大研究力度

三、持续开发本土特色

第四节 游戏服务提供商发展策略及建议

一、市场细分

二、目标市场选择

三、跨平台支持

部分

图表目录

图表 1 手机游戏按表现形式分类

图表 2 国内图形类游戏

图表 3 我国手机网络游戏分类（按手机平台分类）

图表 4 我国手机网络游戏分类（按游戏内容分类）

图表 5 2017-2022年中国GDP增速

图表 6 2017-2022年国内生产总值增长速度（累计同比）

图表 7 2017-2022年城镇居民人均可支配收入

图表 8 2017-2022年城镇居民人均可支配收入实际增长速度（累计同比）

图表 9 2017-2022年农村居民人均纯收入

图表 10 农村居民人均收入实际增长速度（累计同比）

更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202310/417276.html>