

# 2018-2024年中国手机网游市场运营态势分析及投资前景预测报告

报告大纲

## 一、报告简介

华经情报网发布的《2018-2024年中国手机网游市场运营态势分析及投资前景预测报告》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：**<https://www.huaon.com/detail/340261.html>

**报告价格：**电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

**订购电话:** 400-700-0142 010-80392465

**电子邮箱:** kf@huaon.com

**联系人:** 刘老师

**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、报告目录及图表目录

报告目录：

|                        |                    |                  |                  |
|------------------------|--------------------|------------------|------------------|
| 第1章 网络游戏行业发展背景         | 1.1 网络游戏定义与分类      | 1.1.1 网络游戏行业定义   | 1.1.2 网络游戏行业分类   |
|                        | 1.2 网络游戏行业产业链分析    | 1.2.1 网络游戏产业链结构  | 1.2.2 网络游戏产业链组成  |
|                        |                    | (1) 游戏开发商        | (2) 游戏运营商        |
|                        |                    | (3) 游戏销售商        | (4) 游戏用户         |
|                        |                    | (5) 辅链组成         | 1.2.3 网络游戏产业链分析  |
|                        |                    | (1) 辐射包容能力       | (2) 产业链各环节的关系    |
| 1.3 网络游戏行业发展环境         | 1.3.1 行业宏观环境分析     | (1) 行业政策环境       | (2) 行业经济环境       |
|                        |                    | (3) 行业社会环境       | (4) 行业技术环境       |
|                        | 1.3.2 行业竞争环境分析     | (1) 现有企业的竞争      | (2) 潜在进入者威胁      |
|                        |                    | (3) 供应商议价能力      | (4) 下游客户议价能力     |
|                        |                    | (5) 替代品威胁        | (6) 竞争情况总结       |
| 第2章 客户端网游行业发展分析        | 2.1 中国网络游戏行业发展现状分析 |                  |                  |
| 2.1.1 网络游戏行业发展阶段       | 2.1.2 网络游戏行业市场规模   | (1) 网游行业营收规模     | (2) 网游行业用户规模     |
|                        | 2.1.3 网络游戏行业供应情况   | (1) 网游行业企业数量     | (2) 网游产品推出数量     |
|                        |                    | (3) 国产网游数量规模     | 2.1.4 网络游戏行业出口情况 |
|                        |                    | (1) 网游行业出口规模     | (2) 网游行业出口模式     |
|                        |                    | (3) 网游行业出口格局     | 2.1.5 网络游戏辐射带动效应 |
| 2.2 网络游戏行业发展趋势分析       | 2.2.1 网络游戏大行业发展趋势  | (1) 跨平台发展        | (2) 产业链融合明显      |
|                        |                    | (3) 游戏种类日趋多元     | (4) 跨领域竞争与合作     |
|                        |                    | (5) “微创新”成重要推动模式 | (6) 健康、绿色游戏是未来方向 |
| 2.2.2 网络游戏细分市场发展趋势     | (1) 客户端游戏发展趋势      | (2) 网页游戏发展趋势     | (3) 移动游戏发展趋势     |
| 2.3 客户端网游发展现状分析        | 2.3.1 客户端网游市场规模    | (1) 行业总体市场规模     | (2) MMORpg网游市场规模 |
|                        |                    | (3) 休闲类网游市场规模    | 2.3.2 客户端网游研发情况  |
|                        |                    | (1) 网游研发公司规模     | (2) 网游研发从业人数     |
|                        |                    | (3) 网游推出与运营数量    | 2.3.3 客户端网游盈利情况  |
|                        |                    | (1) 客户端网游用户行为    | 2.3.4 客户端网游市场集中度 |
|                        |                    | (1) 微端技术的优势      | 2.3.5 客户端网游微端化趋势 |
|                        |                    | (2) 传统端游踏上微端时代   | (3) 微端网游面临的挑战    |
|                        |                    | (4) 微端网游发展前景预测   |                  |
| 第3章 客户端网游行业商业模式创新与案例分析 | 3.1 客户端网游行业发展模式分析  | 3.1.1 代理运营模式     | (1) 代理运营模式特点     |
|                        |                    | (2) 代理运营模式代表企业   | (3) 代理运营模式的优劣势   |
|                        |                    | (4) 代理运营模式的核心要素  | 1) 渠道体系 2) 服务体系  |
| 3.1.2 自主产权模式           | (1) 自主产权模式特征       | (2) 自主产权模式代表企业   | (3) 自主产权模式的优劣势   |
|                        | (4) 自主产权模式的核心要素    | 3.1.3 自主&代理模式    | (1) 自主&代理模式特点    |
|                        |                    | (2) 自主&代理模式代表企业  | (3) 自主&代理模式的优劣势  |
|                        |                    | (4) 自主&代理模式的核心要素 | 3.1.4 综合门户模式     |
|                        |                    | (1) 综合门户模式特点     | (2) 综合门户模式代表企业   |
|                        |                    | (3) 综合门户模式的优劣势   | (4) 综合门户模式的核心要素  |
| 3.2 客户端网游行业运营模式分析      | 3.2.1 客户端网游联合运营分析  | (1) 联合运营模式的产生    | (2) 联合运营方式及案例    |
|                        |                    | 1) “强强联合型”       | 2) “优势互补型”       |

- 3) “业务拓展型” (3) 联合运营模式趋势 1) 腾讯模式 2) 盛大模式 3) 未来趋势
- (4) 联合运营关键因素 (5) 联合运营风险防范 3.2.2 客户端网游异业合作分析
- (1) 异业合作模式的内涵 (2) 异业合作模式的类型 1) “推广宣传型” 2) “营销渠道型”
- 3) “价值再开发型” (3) 异业合作方式与项目 1) 网游异业合作的对象
- 2) 网游与食品业合作 3) 网游与服装业合作 4) 网游与汽车业合作 5) 网游与电子产品合作
- 6) 网游与信用卡合作 7) 网游与旅游业合作 8) 网游与游戏外设合作
- (4) 主要厂商异业合作情况 1) 盛大的异业合作 2) 久游的异业合作 3) 九城的异业合作
- 4) 完美时空的异业合作 (5) 异业合作模式的效用 (6) 异业合作模式前景展望
- (7) 异业合作经典案例分析 1) “看魔兽喝可乐”及其营销宣传 2) 合作推广后的收益情况
- 3.3 客户端网游盈利模式变迁与方向 3.3.1 传统盈利模式面临挑战 (1) 第一代：收费模式
- 1) 主要收费方式 2) 收费模式代表游戏 3) 收费模式存在的弊端 (2) 第二代：免费模式
- 1) 免费模式特点 2) 免费模式代表游戏 3) 免费模式存在的弊端 3.3.2
- 新型盈利模式探索与创新 (1) 内置广告模式 (IGA) 1) 网络游戏的媒介特性
- 2) IGA运作形式与案例 3) IGA模式运作效果分析 4) IGA模式发展中的阻碍
- (2) 双向收费模式 1) 双向收费模式特点 2) 双向收费模式运作情况
- 3) 双向收费模式运作效果 4) 双向收费模式发展中的障碍 (3) 道具交易收费模式
- 1) 道具交易收费模式特点 2) 道具交易收费模式运作情况 3) 道具交易收费模式运作效果
- 4) 道具交易收费模式发展中的障碍 (4) 信用卡机制 1) 信用卡机制特点
- 2) 信用卡机制运作情况 3) 信用卡机制运作效果 4) 信用卡机制面临的风险
- (5) 周边产品盈利模式 1) 周边产品模式特点 2) 周边产品模式运作情况
- 3) 周边产品模式发展前景 4) 周边产品模式面临的风险 (6) 其它创新盈利模式分析
- 1) CD-KEY收费 2) 地图区域收费 3) 客户端收费 4) 角色创建收费 5) 人物死亡收费
- 3.3.3 客户端网游盈利模式趋势 (1) 网游增值服务业盈利模式分析 1) 从政策角度分析
- 2) 从用户需求角度分析 (2) 盈利模式发展趋势分析 1) 盈利模式多元化细分
- 2) 多种盈利模式并存发展 3) 媒体化与IGA进一步发展 4) 休闲游戏实行社区化收费
- (3) 未来可发展的盈利模式 1) 合作分成 2) 以租代卖 3) 玩家互助模式 4) 技术平台代理
- 3.4 客户端网游营销模式与策略 3.4.1 客户端网游营销渠道格局 (1) 行业主要营销渠道
- (2) 渠道格局变化趋势 3.4.2 客户端网游典型营销策略 (1) 客户端网游营销模式
- 1) 行业传统营销模式 2) 行业创新营销模式 (2) 客户端网游整合营销
- 1) 网络游戏营销困境 2) 整合营销特点分析 3) 整合营销案例分析 4) 整合营销模型构建
- (3) 客户端网游营销创新策略 1) 根据玩家需求打造服务 2) 结合生命周期推广
- 3) 游戏销售渠道策略 4) 游戏活动营销策略 5) 游戏潜在价值发掘策略 3.5
- 客户端网游几大成功案例解析 3.5.1 《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 3.5.2
- 《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   | 3.5.3 《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                                   | 3.5.4 《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  |
| 《穿越火线》                                       | (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         | 3.5.6 《泡泡堂》 |
| (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   | 图表目录： 图表1：网络游戏分类   |             |
| 图表2：网络游戏分类（按游戏方式分）                           |              | 图表3：网络游戏研发运营方式     |             |
| 图表4：端游、页游与移动游戏游研发运营方式比较                      |              |                    |             |
| 图表5：端游、页游与移动游戏用户偏好比较                         |              | 图表6：中国网络游戏产业链图     |             |
| 图表7：网络游戏政策法规分类                               |              | 图表8：网络游戏监管政策       |             |
| 图表9：2010-2017年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）        |              |                    |             |
| 图表10：2012-2017年城镇居民可支配收入（单位：元）               |              |                    |             |
| 图表11：2012-2017年农村居民人均纯收入（单位：元）               |              |                    |             |
| 图表12：2014-2017年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）        |              |                    |             |
| 图表13：2014-2017年我国手机网民规模及占网民比例                |              |                    |             |
| 图表14：2009-2017年使用各类终端上网的网民规模变化趋势             |              |                    |             |
| 图表15：客户端网络游戏研发从业人数（单位：万人，%）                  |              |                    |             |
| 图表16：网游行业现有企业的竞争分析                           |              | 图表17：网游行业潜在进入者威胁分析 |             |
| 图表18：网游开发商议价能力分析                             |              | 图表19：网游行业玩家议价能力分析  |             |
| 图表20：网游行业替代品威胁分析                             |              | 图表21：网游行业五力分析结论    |             |
| 图表22：中国网络游戏发展阶段                              |              |                    |             |
| 图表23：2003-2017年中国网络游戏市场规模增长趋势（单位：亿元，%）       |              |                    |             |
| 图表24：2010-2017年我国网络游戏用户规模（单位：亿人）             |              |                    |             |
| 图表25：2010-2017年我国国产自主研发游戏数量（单位：款）            |              |                    |             |
| 图表26：2012-2017年中国网络游戏出口增长趋势（单位：百万美元，%）       |              |                    |             |
| 图表27：中国与韩国网络游戏出口规模比较分析（单位：亿元，%）              |              |                    |             |
| 图表28：中国网游厂商出口业务市场份额                          |              |                    |             |
| 图表29：网络游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）                     |              |                    |             |
| 图表30：2018-2024年我国端游行业销售收入增长趋势及预测（单位：亿元）      |              |                    |             |
| 图表31：2018-2024年我国MMOrpg游戏销售收入增长趋势及预测（单位：亿元）  |              |                    |             |
| 图表32：2018-2024年我国休闲类网络游戏行业销售收入增长趋势及预测（单位：亿元） |              |                    |             |
| 图表33：中国PC大型网络游戏用户性别结构（单位：%）                  |              |                    |             |
| 图表34：中国PC小型休闲棋牌网络游戏用户性别结构                    |              |                    |             |

图表35：中国PC大型网络游戏用户年龄结构

图表36：中国PC小型休闲棋牌网络游戏用户年龄结构

图表37：中国PC大型网络游戏用户职业结构

图表38：中国PC小型休闲棋牌网络游戏用户职业结构

图表39：中国PC大型网络游戏用户收入结构

图表40：中国小型休闲棋牌网络游戏用户收入结构

图表41：中国PC大型网络游戏用户学历结构

图表42：中国小型休闲棋牌网络游戏用户学历结构

图表43：微端网游市场份额（单位：亿元） 略……

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/340261.html>