

2017-2022年中国移动游戏行业市场运营态势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《2017-2022年中国移动游戏行业市场运营态势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/295002.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

移动游戏就是手机或者平板电脑上的游戏，分为安卓系统和苹果系统。

2016年1~6月中国游戏产业报告。报告指出，2016年1~6月，中国移动游戏用户数量达到4.05亿人，同比增长10.7%。中国移动游戏市场实际销售收入达到374.8亿元人民币，同比增长79.1%。

2016年1~6月，移动游戏市场处于高速增长阶段，市场竞争激烈。产品层面，IP改编作品大量增加，并逐渐探索出相对成熟的商业模式，推动了市场收入的增长，如《倚天屠龙记》、《问道》等；企业层面，大企业借劣资源占领市场，实力雄厚的研发商成为市场追捧的对象，而一些拥有经验、人脉、资金的企业高管在发行领域成功创业让竞争加剧，相关企业借助外部资源合纵连横予以应对。在未来，移动游戏依然拥有增长潜力，但激烈的竞争正在推升这个市场的风险，优胜劣汰的节奏有加快趋势。

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：

1. 海外移动游戏行业发展现状
 - 1.1 全球移动游戏行业发展现状
 - 1.2 日本移动游戏行业发展现状
 - 1.3 美国移动游戏行业发展现状

2. 中国移动游戏行业发展现状
 - 2.1 中国移动游戏行业PEST分析
 - 2.2 中国移动游戏行业发展历程
 - 2.3 中国移动游戏行业市场现状
 - 2.4 中国移动游戏行业用户规模
2016年1~6月中国移动游戏用户数量

 - 2.5 中国移动游戏行业资本市场

3. 中国移动游戏智能终端分发渠道研究

- 3.1 中国智能移动终端游戏行业产业链
- 3.2 中国智能移动终端游戏引擎市场
- 3.3 中国移动游戏iOS分发渠道
- 3.4 中国移动游戏Android分发渠道

- 4. 中国移动游戏用户行为分析
 - 4.1 mUserTracker中国智能移动终端游戏用户监测数据
 - 4.2 中国智能移动终端游戏用户使用行为分析

- 5. 中国移动游戏企业案例分析
 - 5.1 触控科技
 - 5.2 创梦天地
 - 5.3 飞流
 - 5.4 空中网
 - 5.5 蓝港在线
 - 5.6 乐动卓越
 - 5.7 盛大游戏
 - 5.8 腾讯游戏
 - 5.9 银汉科技
 - 5.10 中国手游

- 6. 中国移动游戏行业问题及未来趋势
 - 6.1 中国移动游戏行业面临问题
 - 6.2 中国移动游戏行业未来趋势

图表目录：

- 图1-1. 2015-2016年全球智能移动游戏市场规模
- 图1-2. 2015年全球部分国家移动游戏付费率
- 图1-3. 2015年全球部分国家移动游戏用户规模
- 图1-4. 2015年全球移动应用时间占比
- 图1-5. 2015年iOS和Google Play移动游戏用户职业分布
- 图1-6. 2007-2015年日本功能机游戏市场规模
- 图1-7. 2011-2015年日本智能机游戏市场规模
- 图1-8. 2015年日本智能机数字内容市场规模份额
- 图1-9. 2015年-2016年日本主要游戏企业市值变化趋势

- 图1-10. 2004-2015年Gungho营收和增长率
- 图1-11. 2015年Gungho按地区营收占比
- 图1-12. 2011-2016Gungho移动游戏/PC游戏营收份额
- 图1-13. 2011-2016Gungho移动游戏/PC游戏销售利润率
- 图1-14. 2005-2015年DeNA净销售额
- 图1-15. 2009-2015年DeNA各项业务的净销售份额
- 图1-16. 2015年DeNA社交媒体业务
- 图1-17. 2000-2015年CAPCOM净销售和增长率情况
- 图1-18. 2016年CAPCOM在线下载内容营收占比
- 图1-19. 日本游戏企业CAPCOM移动游戏业务Beeline全球布局
- 图1-20. 2017-2022年美国移动游戏行业市场规模
- 图1-21. 2017-2022年美国移动游戏行业市场规模结构
- 图1-22. 2015年美国应用商店游戏营收份额
- 图1-23. 2015年和2016年美国iOS游戏类型分布
- 图1-24. 2017-2022年美国移动游戏手机用户规模及渗透率
- 图1-25. 2015-2016Supercell营业收入
- 图1-26. 2011-2016Supercell公司估值
- 图1-27. 2009-2016EA总营收和手机游戏营收
- 图1-28. 2011-2016 Zynga营收规模
- 图1-29. 2016Zynga网页游戏和手机游戏日均活跃人数和月均活跃人数
- 图2-1. 2015年各国人均GDP分布情况
- 图2-2. 2015年中国移动游戏用户年龄分布

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/295002.html>