

2017-2022年中国游戏手柄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年中国游戏手柄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/295655.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

游戏手柄是一种常见电子游戏机的部件，通过操纵其按钮等，实现对游戏虚拟角色的控制。

游戏手柄的标准配置是由任天堂确立及实现的，它包括：十字键（方向），ABXY键（动作-亦有硬件生产商使用不同方法标记，但排列分大体相同），选择及暂停键（菜单）这三种控制按键。随着游戏设备硬件的升级换代，现代游戏手柄又增加了：类比摇杆（方向及视角），扳机键以及HOME菜单键等。

在1984年之后手柄的功能开始日益的完善，在1999年游戏手柄加入了力回馈和震动等效果，而为了配合电脑的使用，手柄也开始配备了USB接口，发展至今，手柄已经能够给玩家带来十分接近真实的游戏感受了，大部份的手柄设计，左边是方向键，右边则为动作键。在FC游戏机发行的电子游戏第三世代里，手柄取代了摇杆、paddle及keypad成为系统所包括的默认游戏操纵器。一个备8个方向的Directional-pad（D-pad）和2个或以上的行动键的手柄设计成为了当时的标准。

除了十字方向键这样的经典创新外，任天堂也是最早实验无线手柄的厂商。早在1989年，他们就在NES主机上首次尝试了无线手柄设计。当时的设备叫做“NES Satellite”，它允许最多四个玩家将手柄连接到一个发射器上，而在NES主机上则加入一个接收器，发射器发射信号给接收器，达到用手柄控制主机游戏的目的。

2002年，任天堂发布了真正无线手柄，2002年E3大展上的最佳外设奖得主WaveBird。WaveBird手柄通过无线频率配对的方式与NGC主机进行连接。

2006年，任天堂发布了新一代游戏主机Wii，Wii配套的新款游戏手柄第一次将体感动作引入了电视游戏主机。Wii的内部开发代号是“The Revolution”(大革命)，而它也的确名副其实：用户们第一次发现原来除了传统的手柄按键控制之外，自己还可以直接用身体动作来控制屏幕上的游戏人物。

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 游戏手柄行业相关概述

第一节 游戏手柄行业相关概述

一、产品概述

二、产品性能

三、产品用途

第二节 游戏手柄行业经营模式分析

一、生产模式

二、采购模式

三、销售模式

第二章 2015年游戏手柄行业发展环境分析

第一节 2015年中国经济发展环境分析

一、中国GDP增长情况分析

二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品零售总额

五、城乡居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

第二节 中国游戏手柄行业政策环境分析

一、行业监管管理体制

二、行业相关政策分析

三、上下游产业政策影响

四、进出口政策影响分析

第三节 中国游戏手柄行业技术环境分析

一、行业技术发展概况

二、行业技术发展现状

第三章 2010-2015年中国游戏手柄市场供需分析

第一节 中国游戏手柄市场供给状况

一、2010-2015年中国游戏手柄产量分析

二、2017-2022年中国游戏手柄产量预测

第二节 中国游戏手柄市场需求状况

一、2010-2015年中国游戏手柄需求分析

二、2017-2022年中国游戏手柄需求预测

第三节 2015年中国游戏手柄市场价格分析

第四章 中国游戏手柄行业产业链分析

第一节 游戏手柄行业产业链概述

第二节 游戏手柄上游产业发展状况分析

一、上游原料市场发展现状

二、上游原料生产情况分析

三、上游原料价格走势分析

第三节 游戏手柄下游应用需求市场分析

一、行业发展现状分析

二、行业生产情况分析

三、行业需求状况分析

四、行业需求前景分析

第五章 2010-2015年游戏手柄进出口数据分析

第一节 2010-2015年游戏手柄进口情况分析

一、进口数量情况分析

二、进口金额变化分析

三、进口来源地区分析

四、进口价格变动分析

第二节 2010-2015年游戏手柄出口情况分析

一、出口数量情况情况

二、出口金额变化分析

三、出口国家流向分析

四、出口价格变动分析

第六章 国内游戏手柄生产厂商竞争力分析

第一节 企业一

一、企业发展基本情况

二、企业主要产品分析

三、企业经营状况分析

四、企业销售网络布局

五、企业发展战略分析

第二节 企业二

一、企业发展基本情况

二、企业主要产品分析

三、企业经营状况分析

四、企业销售网络布局

五、企业发展战略分析

第三节 企业三

一、企业发展基本情况

二、企业主要产品分析

三、企业经营状况分析

四、企业销售网络布局

五、企业发展战略分析

第四节 企业四

一、企业发展基本情况

二、企业主要产品分析

三、企业经营状况分析

四、企业销售网络布局

五、企业发展战略分析

第五节 企业五

一、企业发展基本情况

二、企业主要产品分析

三、企业经营状况分析

四、企业销售网络布局

五、企业发展战略分析

第七章 2017-2022年中国游戏手柄行业发展趋势与前景分析

第一节 2017-2022年中国游戏手柄行业投资前景分析

一、游戏手柄行业发展前景

二、游戏手柄发展趋势分析

三、游戏手柄市场前景分析

第二节 2017-2022年中国游戏手柄行业投资风险分析

一、产业政策分析

二、原材料风险分析

三、市场竞争风险

四、技术风险分析

第三节 2017-2022年游戏手柄行业投资策略及建议

第八章 游戏手柄企业投资战略与客户策略分析

第一节 游戏手柄企业发展战略规划背景意义

一、企业转型升级的需要

二、企业强做大做的需要

三、企业可持续发展需要

第二节 游戏手柄企业战略规划制定依据

- 一、国家产业政策
- 二、行业发展规律
- 三、企业资源与能力
- 四、可预期的战略定位

第三节 游戏手柄企业战略规划策略分析

- 一、战略综合规划
- 二、技术开发战略
- 三、区域战略规划
- 四、产业战略规划
- 五、营销品牌战略
- 六、竞争战略规划

第四节 游戏手柄企业重点客户战略实施

- 一、重点客户战略的必要性
- 二、重点客户的鉴别与确定
- 三、重点客户的开发与培育
- 四、重点客户市场营销策略

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/295655.html>