

2017-2022年中国手机网游行业市场全景评估及发展趋势预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国手机网游行业市场全景评估及发展趋势预测报告》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/289234.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

手机网游一般指手机网络游戏。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。

截至2016年6月，我国网络游戏用户规模达到3.91亿，占整体网民的55.1%。手机网络游戏用户规模为3.02亿，较去年底增长2311万，占手机网民的46.1%。

2015.12-2016.6中国网络游戏/手机网络游戏用户规模及使用率

2016年上半年网络游戏用户规模保持稳定，设备移动化、版权正规化和内容影视化成为主要趋势。

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。

第一章手机网游的相关概述

第一节网络游戏简述

- 一、网络游戏的分类
- 二、网络游戏在中国的发展历程
- 三、网络游戏的主要流派
- 四、网络游戏与单机版游戏对比

第二节手机网游阐述

- 一、手机游戏与手机网游
- 二、主要终端技术平台分析
 - 1、短信
 - 2、WAP
 - 3、JAVA/BREW技术
- 三、手机网游按照游戏内容分类
 - 1、MMORPG
 - 2、休闲网游

第二章2016年国际手机网游行业运行态势分析

第一节国际手机网游行业发展轨迹综述

第二节2016年国际手机网游行业发展状况分析

一、国际手机网游运行环境分析

二、国际手机网游用户规模分析

三、国际手机网游行业技术研究

四、国际手机网游行业发展面临的问题分析

第三节2016年主要国家手机网游市场动态分析

一、美国

二、日本

三、韩国

第四节2017-2022年国际手机网游行业新趋势预测分析

第三章2016年国外主要手机网游厂商竞争力分析

第一节IN-FUSIO公司

一、公司概况

二、在华运作情况

三、竞争优劣势分析

四、公司国际化战略发展分析

第二节韩国NEXONMOBILE

一、公司概况

二、在华运作情况

三、竞争优劣势分析

四、公司国际化战略发展分析

第三节德国AwareDreams

一、公司概况

二、在华运作情况

三、竞争优劣势分析

四、公司国际化战略发展分析

第四节Gravity

一、公司概况

二、在华运作情况

三、竞争优劣势分析

四、公司国际化战略发展分析

第五节Microjocs

- 一、公司概况
- 二、在华运作情况
- 三、竞争优势分析
- 四、公司国际化战略发展分析
- 第六节略……

第四章2016年中国手机网游行业运行环境分析

第一节2016年中国宏观经济环境分析

一、国民经济运行情况GDP(季度更新)

2005-201年中国国内生产总值及增长率

- 二、消费价格指数CPI、PPI（按月度更新）
- 三、全国居民收入情况（季度更新）
- 四、恩格尔系数（年度更新）
- 五、工业发展形势（季度更新）
- 六、固定资产投资情况（季度更新）
- 七、财政收支状况（年度更新）
- 八、社会消费品零售总额
- 九、对外贸易&进出口

第二节2016年中国手机网游行业运行政策环境分析

- 一、移动新政策对手机网游的影响
- 二、手机网游发展依赖上网资费政策
- 三、网络游戏政策转变
- 四、网络游戏政策的作用机制
- 五、对发展中国网络游戏的政策建议
- 六、网络游戏的产品内容将被加强监管

第三节2016年中国手机网游行业运行技术环境分析

第四节2016年中国手机网游行业运行社会环境分析

- 一、中国人口规模及结构分析
- 二、中国电脑及互联网普及状况分析

第五章2016年中国手机网游产业链解析

第一节开发商和运营商

- 一、手机网游开发商和游戏运营商处于核心环节
- 二、国内大量手机网游研发商和运营商由传统SP转型而来

三、此类厂商大多采取自主研发自主运营方式

第二节移动运营商

- 一、中移动、中国联通等移动运营商也位于中国手机网游市场核心环节
- 二、移动运营为用户提供手机网络游戏的承载网络及手机网游业务的支持
- 三、运营商对手机终端制式的规范和统一影响手机网游的市场规模和发展速度

第三节渠道厂商

- 一、渠道厂商包括：移动运营商、独立门户和WAP厂商、移动终端制造商
- 二、中国手机网游从业者确立了以独立WAP游戏门户渠道作为推广模式
- 三、收费机制从梦网百宝箱模式，逐渐转移到以短信，WAP代收费的模式上来
- 四、手机网游形成了以独立WAP游戏门户为中心渠道支撑运营模式

第六章2016年中国手机网游市场运行动态分析

第一节2016年中国手机网游动态分析

- 一、中国游戏行业年会手机网游获得多项大奖
- 二、今年31款手机网游面市运营商资费调低促发展

第二节中国手机网游行业生命周期分析

- 一、导入期（市场发展初期）2003-2007年
- 二、成长期（市场快速发展期）2008-2010年
- 三、成熟期（市场稳定发展期）2011年后

第三节2016年中国手机网游市场运行状况分析

- 一、中国手机网游市场规模分析
- 二、中国手机网游用户规模分析
- 三、手机网游市场营收状况分析
- 四、手机网游缺乏赢利模式

五、资费成影响玩家进入手机网游主要因素

第四节2016年中国手机网游市场促进因素分析

- 一、盈利模式在一定程度上借鉴了PC网游，商业模式日益成熟
- 二、中国手机用户基数高，未来市场潜力庞大
- 三、中国3G市场即将启动，手机网游市场前景看好

第五节2016年中国手机网游市场阻碍因素分析

- 一、手机终端平台不统一，游戏运行环境无法做到标准化
- 二、目前无线互联网网速低用户体验差
- 三、移动运营商在产业链中仍然为核心环节
- 四、国内手机网游开发商普遍存在人才缺乏问题
- 五、手机用户对手机网游的认知度还有待于提高

第七章2016年中国手机网游用户消费行为调查分析

第一节 2016年中国手机网游用户基本属性分析

- 一、中国手机网游用户性别分布
- 二、中国手机网游用户年龄分布
- 三、中国手机网游用户月收入及职业分布
- 四、中国手机网游用户学历层次分布
- 五、中国手机网游用户区域分布状况
- 六、中国手机网游用户使用手机品牌

第二节2016年中国手机网游用户上网行为及偏好分析

- 一、中国手机网游用户手机上网流量情况
- 二、中国手机网游用户手机上网时段及频率分布
- 三、中国手机网游用户最喜欢的单机游戏类型分析
- 四、中国手机网游用户最喜欢的网游类型分析

第三节2016年中国手机网游用户的付费情况分析

- 一、中国单机手机网游用户付费意愿分析
- 二、中国手机网游用户付费意愿及付费层次分析
- 三、中国单机手机网游用户付费层次分析
- 四、中国手机网游用户付费层次分析
- 五、不同收入层次手机网游用户月均手机网游消费情况

第四节2016年中国手机网游用户分析

- 一、中国手机网游用户对手机网游接受情况
- 二、中国用户获取手机网游信息的主要渠道
- 三、中国用户对手机网游流量及速度态度分析
- 四、中国手机网游用户游戏时间分布
- 五、中国手机网游用户可接受月度更新客户端次数
- 六、中国手机网游用户网游在线活动研究
- 七、中国手机网游用户对游戏附加功能的态度
- 八、中国手机网游用户最喜欢的网游类别
- 九、中国手机网游用户最喜欢的网游题材
- 十、中国手机网游用户放弃或选择网游原因分析

第八章2016年中国手机网游收费模式及资费状况分析

第一节2016年中国手机网游的盈利模式分析

- 一、包月和点卡收费模式分析

二、网络广告模式分析

三、虚拟物品销售模式分析

第二节2016年中国手机网游的付费渠道研究

第三节2016年中国市场手机网游资费现状分析

一、手机上网费分析

二、手机网游服务费分析

第四节2016年中国手机网游的推广模式研究

一、终端内置模式分析

二、网络推广模式分析

三、地面推广模式分析

第九章2016年中国手机网游行业市场竞争状况分析

第一节2016年中国手机网游市场竞争格局分析

一、手机网游开发商竞争格局分析

二、手机网游运营商竞争格局分析

三、手机网游产品用户市场竞争格局分析

第二节2016年中国主要厂商及技术竞争态势研究分析

一、手机网游：技术优势决定竞争力

二、手机芯片厂商竞争态势分析

三、手机操作系统厂商竞争态势分析

第三节2017-2022年中国手机网游竞争趋势分析

第十章2016年中国手机网游产业主要手机网游厂商产品竞争力研究

第一节魔龙国际

一、相关概述

二、魔龙国际:手机网游是全民互动娱乐

三、魔龙国际竞争力排行

四、企业成本费用构成情况

五、未来发展战略分析

第二节掌上明珠

一、相关概述

二、掌上明珠竞争力分析

三、掌上明珠崔浩“手机网游”新移动娱乐赢利趋势

四、未来发展战略分析

第三节当乐

一、相关概述

二、当乐手机网游帮派争霸明日震撼开赛

三、当乐手机网游同乐会南京站完美落幕

四、当乐手机网游竞争力分析

五、未来发展战略分析

第四节其它手机网游产品分析

一、拉阔

二、触通安腾

三、乐多

四、盈正

五、羽蛇

六、中科奥

七、移动玩家

第十一章2016年中国手机产业运行态势分析

第一节2016年中国手机行业市场发展态势分析

一、中国手机市场供给状况分析

二、中国手机市场需求状况分析

三、中国手机品牌与功能分析

第二节2016年中国不同操作系统类型手机分析

一、智能手机

二、非智能手机

第三节2016年中国不同网络类型手机分析

一、3G手机

二、GSM手机

三、CDMA手机

第四节2017-2022年中国手机行业发展态势预测分析

第十二章2017-2022年中国手机网游行业发展前景预测分析

第一节2017-2022年中国手机游戏产业前景展望

一、国内手机无线游戏市场前景分析

二、手机游戏挑动增值服务兴奋点

三、2016年我国在线手游市场收入规模预测

四、2017-2022年手机网络游戏前景分析

五、2017-2022年手机游戏产业技术前景分析

第二节2017-2022年中国手机网游行业趋势预测分析

一、中国手机网游用户界面(UI)发展趋势分析

二、中国游戏平台发展趋势分析

三、中国游戏产品发展趋势分析

第三节2017-2022年中国手机网游市场预测分析

一、手机网游市场规模预测分析

二、中国盈利模式发展趋势分析

第十三章 2017-2022年中国手机游戏产业投资战略研究(AK WZY)

第一节 2017-2022年中国手机游戏行业投资概况

一、手机游戏行业投资特性

二、手机游戏具有良好的投资价值

三、手机游戏投资环境利好

第二节 2017-2022年中国手机游戏投资机会分析

一、手机网游有望成为投资热点

二、手机游戏投资吸引力分析

第三节 2017-2022年中国手机游戏投资风险及防范

一、技术风险分析

二、金融风险分析

三、政策风险分析

四、竞争风险分析

第四节权威专家投资建议

部分图表目录：（部分）

图表：2005-2016年中国GDP总量及增长趋势图

图表：2010.09-2015.12中国月度CPI、PPI指数走势图

图表：2005-2016年我国城镇居民可支配收入增长趋势图

图表：2005-2016年我国农村居民人均纯收入增长趋势图

图表：1978-2016年中国城乡居民恩格尔系数走势图

图表：2010-2016年我国工业增加值增速统计

图表：2005-2016年我国全社会固定资产投资额走势图

图表：2005-2016年我国财政收入支出走势图单位：亿元

图表：2005-2016年中国社会消费品零售总额增长趋势图

图表：2005-2016年我国货物进出口总额走势图

图表：2005-2016年中国货物进口总额和出口总额走势图

图表：2010-2016年我国人口出生率、死亡率及自然增长率走势图

图表：2010-2016年我国总人口数量增长趋势图

图表：2016年人口数量及其构成

图表：手机网游、PC网游、手机单机游戏典型特征比较

图表：手机网游系统拓扑图

图表：手机网游实现架构

图表：手机网游实现架构比较

图表：目前主要手机网游类别

图表：中国网游收入比较

图表：中国电信运营商用户数据现状统计

图表：移动电话用户规模与趋势

图表：中国智能手机市场销售量状况

图表：用户可承受的每月手机上网费用

图表：手机网游产业生命周期分析

图表：手机网游产业链组成

图表：手机网游运营市场的主要参与者

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/289234.html>