

# 2017-2022年中国移动游戏 市场深度调查与投资可行性报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

[www.abaogao.com](http://www.abaogao.com)

## 一、报告报价

《2017-2022年中国移动游戏市场深度调查与投资可行性报告》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.abaogao.com/b/youxi/883827VWQE.html>

报告价格：印刷版：RMB 7000 电子版：RMB 7200 印刷版+电子版：RMB 7500

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

2008- - 2015国内移动游戏销售规模及增速（亿元）

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国移动游戏市场深度调查与投资可行性报告》共六章。首先介绍了中国移动游戏行业市场发展环境、中国移动游戏整体运行态势等，接着分析了中国移动游戏行业市场运行的现状，然后介绍了中国移动游戏市场竞争格局。随后，报告对中国移动游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国移动游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对移动游戏产业有个系统的了解或者想投资移动游戏行业，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

### 第二章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

#### 移动游戏用户规模

#### 2.5 中国移动游戏行业资本市场

### 第三章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

#### 第四章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

#### 第五章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

#### 第六章中国移动游戏行业问题及未来趋势（ZYYF）

6.1 中国移动游戏行业面临的问题

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：<http://www.abaogao.com/b/youxi/883827/WQE.html>