

中国客户端网游行业发展现状及未来五年投资价值分析报告

报告大纲

一、报告简介

观研报告网发布的《中国客户端网游行业发展现状及未来五年投资价值分析报告》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://baogao.chinabaogao.com/youxi/224424224424.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sales@chinabaogao.com

联系人：客服

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，页面图表可能存在缺失；格式美观性可能有欠缺，实际报告排版规则、美观；可联系客服索取更完整的目录大纲。

二、报告目录及图表目录

报告大纲:

第一章：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

第二章：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

第三章：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

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

图表详见正文.....

详细请访问：<https://baogao.chinabaogao.com/youxi/224424224424.html>