

2020-2026年中国端游行业 发展趋势与投资方向研究报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国端游行业发展趋势与投资方向研究报告》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.cction.com/report/202005/164309.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

端游是游戏行业的先头部队，2000-2005年网络游戏以代理的方式迅速打开国内市场，用户认知逐步形成。2005-2008年行业格局快速确立，盛大、网易、腾讯、九城等大型端游公司依靠自研和代理国外大作的方式抢夺市场份额，2008年CR4占网游市场份额的47.5%，市场集中度较高，其中《传奇》、《梦幻西游》、《诛仙》等均是中國端游经典代表作。

受到移动互联网发展的影响，2011年起端游发展进入寒冬时期。2011年到2016年，端游市场实际收入与用户规模同步下降。2017年端游市场收入回暖，端游行业实际收入648.6亿元，同比增加11.4%。端游市场收入增长率自2011年逐步下滑，2016年首次负增长后实现大幅增长。从端游用户规模来看，2017年端游用户规模达1.58亿人，同比增长1.7%。端游用户规模自2010年实现用户数量增加后，用户增长速度长期低迷，端游用户趋于平稳。

在用户增速持续低迷的情况下，端游的收入回暖增长。2017年末，“吃鸡游戏”——《绝地求生》火热表现有望持续提振国内端游市场。2008-2017年中国端游市场实际销售收入及增速

中企顾问网发布的《2020-2026年中国端游行业发展趋势与投资方向研究报告》共十四章。首先介绍了中国端游行业市场发展环境、端游整体运行态势等，接着分析了中国端游行业市场运行的现状，然后介绍了端游市场竞争格局。随后，报告对端游做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国端游行业发展趋势与投资预测。您若想对端游产业有个系统的了解或者想投资中国端游行业，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 端游行业报告摘要

1.1 端游行业报告研究范围

1.1.1 端游行业专业名词解释

1.1.2 端游行业研究范围界定

1.1.3 端游行业分析框架简介

1.1.4 端游行业分析工具介绍

1.1.5 端游行业研究机构

- 1.2 端游行业报告研究摘要
 - 1.2.1 端游行业发展现状分析
 - 1.2.2 端游行业市场规模分析
 - 1.2.3 端游行业发展趋势预测
 - 1.2.4 端游行业投资前景展望
 - 1.2.5 端游行业投资建议

第二章端游行业概述

- 2.1 端游行业基本概述
 - 2.1.1 端游行业基本定义
 - 2.1.2 端游行业主要分类
 - 2.1.3 端游行业市场特点
- 2.2 端游行业商业模式
 - 2.2.1 端游行业商业模式
 - 2.2.2 端游行业盈利模式
 - 2.2.3 端游行业互联网+模式
- 2.3 端游行业产业链
 - 2.3.1 端游行业产业链简介
 - 2.3.2 端游行业上游供应分布
 - 2.3.3 端游行业下游需求领域
- 2.4 端游行业发展特性
 - 2.4.1 端游行业季节性
 - 2.4.2 端游行业区域性
 - 2.4.3 端游行业周期性

第三章中国端游行业发展环境分析

- 3.1 端游行业政策环境分析
 - 3.1.1 行业主管部门及监管体制
 - 3.1.2 行业主要协会
 - 3.1.3 主要产业政策及主要法规
- 3.2 端游行业经济环境分析
 - 3.2.1 2014-2019年宏观经济分析

- 3.2.2 2020-2026年宏观经济形势
- 3.2.3 宏观经济波动对行业影响
- 3.3 端游行业社会环境分析
 - 3.3.1 中国人口及就业环境分析
 - 3.3.2 中国居民人均可支配收入
 - 3.3.3 中国消费者消费习惯调查
- 3.4 端游行业技术环境分析
 - 3.4.1 行业的主要应用技术分析
 - 3.4.2 行业信息化应用发展水平
 - 3.4.3 互联网创新促进行业发展

第四章国际端游行业发展经验借鉴

- 4.1 美国端游行业发展经验借鉴
 - 4.1.1 美国端游行业发展历程分析
 - 4.1.2 美国端游行业运营模式分析
 - 4.1.3 美国端游行业发展趋势预测
 - 4.1.4 美国端游行业对我国的启示
- 4.2 英国端游行业发展经验借鉴
 - 4.2.1 英国端游行业发展历程分析
 - 4.2.2 英国端游行业运营模式分析
 - 4.2.3 英国端游行业发展趋势预测
 - 4.2.4 英国端游行业对我国的启示
- 4.3 日本端游行业发展经验借鉴
 - 4.3.1 日本端游行业发展历程分析
 - 4.3.2 日本端游行业运营模式分析
 - 4.3.3 日本端游行业发展趋势预测
 - 4.3.4 日本端游行业对我国的启示
- 4.4 韩国端游行业发展经验借鉴
 - 4.4.1 韩国端游行业发展历程分析
 - 4.4.2 韩国端游行业运营模式分析
 - 4.4.3 韩国端游行业发展趋势预测
 - 4.4.4 韩国端游行业对我国的启示

第五章中国端游行业发展现状分析

5.1 中国端游行业发展概况分析

5.1.1 中国端游行业发展历程分析

5.1.2 中国端游行业发展总体概况

5.1.3 中国端游行业发展特点分析

5.2 中国端游行业发展现状分析

5.2.1 中国端游行业市场规模

5.2.2 中国端游行业发展分析

5.2.3 中国端游企业发展分析

5.3 2020-2026年中国端游行业面临的困境及对策

5.3.1 中国端游行业面临的困境及对策

1、中国端游行业面临困境

2、中国端游行业对策探讨

5.3.2 中国端游企业发展困境及策略分析

1、中国端游企业面临的困境

2、中国端游企业的对策探讨

5.3.3 国内端游企业的出路分析

第六章中国互联网+端游行业发展现状及前景

6.1 中国互联网+端游行业市场发展阶段分析

6.1.1 互联网+端游行业发展阶段的研究

6.1.2 互联网+端游行业细分阶段的分析

6.2 互联网给端游行业带来的冲击和变革分析

6.2.1 互联网时代端游行业大环境变化分析

6.2.2 互联网给端游行业带来的突破机遇分析

6.2.3 互联网给端游行业带来的挑战分析

6.2.4 互联网+端游行业融合创新机会分析

6.3 中国互联网+端游行业市场发展现状分析

6.3.1 中国互联网+端游行业投资布局分析

1、中国互联网+端游行业投资切入方式

2、中国互联网+端游行业投资规模分析

3、中国互联网+端游行业投资业务布局

6.3.2 端游行业目标客户互联网渗透率分析

6.3.3 中国互联网+端游行业市场规模分析

6.3.4 中国互联网+端游行业竞争格局分析

1、中国互联网+端游行业参与者结构

2、中国互联网+端游行业竞争者类型

3、中国互联网+端游行业市场占有率

6.4 中国互联网+端游行业市场发展前景分析

6.4.1 中国互联网+端游行业市场增长动力分析

6.4.2 中国互联网+端游行业市场发展瓶颈剖析

6.4.3 中国互联网+端游行业市场发展趋势分析

第七章中国端游行业运行指标分析

7.1 中国端游行业市场规模分析及预测

7.1.1 2014-2019年中国端游行业市场规模分析

7.1.2 2020-2026年中国端游行业市场规模预测

7.2 中国端游行业市场供需分析及预测

7.2.1 中国端游行业市场供给分析

1、2014-2019年中国端游行业市场供给规模分析

2、2020-2026年中国端游行业市场供给规模预测

7.2.2 中国端游行业市场需求分析

1、2014-2019年中国端游行业市场需求规模分析

2、2020-2026年中国端游行业市场需求规模预测

7.3 中国端游行业企业数量分析

7.3.1 2014-2019年中国端游行业企业数量情况

7.3.2 2014-2019年中国端游行业企业竞争结构

7.4 2014-2019年中国端游行业财务指标总体分析

7.4.1 行业盈利能力分析

7.4.2 行业偿债能力分析

7.4.3 行业营运能力分析

7.4.4 行业发展能力分析

第八章中国端游行业应用领域分析

8.1 中国端游行业应用领域概况

8.1.1 行业主要应用领域

8.1.2 行业应用结构分析

8.1.3 应用发展趋势分析

8.2 应用领域一

8.2.1 市场发展现状概述

8.2.2 行业市场应用规模

8.2.3 行业市场需求分析

8.3 应用领域二

8.3.1 市场发展现状概述

8.3.2 行业市场应用规模

8.3.3 行业市场需求分析

8.4 应用领域三

8.4.1 市场发展现状概述

8.4.2 行业市场应用规模

8.4.3 行业市场需求分析

第九章中国端游行业竞争格局分析

9.1 端游行业竞争五力分析

9.1.1 端游行业上游议价能力

9.1.2 端游行业下游议价能力

9.1.3 端游行业新进入者威胁

9.1.4 端游行业替代产品威胁

9.1.5 端游行业内部企业竞争

9.2 端游行业竞争SWOT分析

9.2.1 端游行业优势分析（S）

9.2.2 端游行业劣势分析（W）

9.2.3 端游行业机会分析（O）

9.2.4 端游行业威胁分析（T）

9.3 端游行业重点企业竞争策略分析

第十章中国端游行业竞争企业分析

10.1 深圳市腾讯计算机系统有限公司

10.1.1 企业发展基本情况

10.1.2 企业主要产品分析

10.1.3 企业竞争优势分析

10.1.4 企业经营状况分析

10.1.5 企业最新发展动态

10.1.6 企业发展战略分析

10.2 广州网易计算机系统有限公司

10.2.1 企业发展基本情况

10.2.2 企业主要产品分析

10.2.3 企业竞争优势分析

10.2.4 企业经营状况分析

10.2.5 企业最新发展动态

10.2.6 企业发展战略分析

10.3 完美世界（北京）网络技术有限公司

10.3.1 企业发展基本情况

10.3.2 企业主要产品分析

10.3.3 企业竞争优势分析

10.3.4 企业经营状况分析

10.3.5 企业最新发展动态

10.3.6 企业发展战略分析

10.4 上海数龙科技有限公司

10.4.1 企业发展基本情况

10.4.2 企业主要产品分析

10.4.3 企业竞争优势分析

10.4.4 企业经营状况分析

10.4.5 企业最新发展动态

10.4.6 企业发展战略分析

10.5 北京畅游时代数码技术有限公司

10.5.1 企业发展基本情况

10.5.2 企业主要产品分析

10.5.3 企业竞争优势分析

10.5.4 企业经营状况分析

10.5.5 企业最新发展动态

10.5.6 企业发展战略分析

10.6 成都金山数字娱乐科技有限公司

10.6.1 企业发展基本情况

10.6.2 企业主要产品分析

10.6.3 企业竞争优势分析

10.6.4 企业经营状况分析

10.6.5 企业最新发展动态

10.6.6 企业发展战略分析

10.7 北京空中信使信息技术有限公司

10.7.1 企业发展基本情况

10.7.2 企业主要产品分析

10.7.3 企业竞争优势分析

10.7.4 企业经营状况分析

10.7.5 企业最新发展动态

10.7.6 企业发展战略分析

10.8 上海巨人网络科技有限公司

10.8.1 企业发展基本情况

10.8.2 企业主要产品分析

10.8.3 企业竞争优势分析

10.8.4 企业经营状况分析

10.8.5 企业最新发展动态

10.8.6 企业发展战略分析

10.9 上海邮通科技有限公司

10.9.1 企业发展基本情况

10.9.2 企业主要产品分析

10.9.3 企业竞争优势分析

10.9.4 企业经营状况分析

10.9.5 企业最新发展动态

10.9.6 企业发展战略分析

10.10 福建网龙计算机网络信息技术有限公司

10.10.1 企业发展基本情况

10.10.2 企业主要产品分析

10.10.3 企业竞争优势分析

10.10.4 企业经营状况分析

10.10.5 企业最新发展动态

10.10.6 企业发展战略分析

第十一章 中国端游行业经典案例分析

11.1 经典案例一

11.1.1 基本信息分析

11.1.2 经营情况分析

11.1.3 产品/服务分析

11.1.4 商业模式分析

11.2 经典案例二

11.2.1 基本信息分析

11.2.2 经营情况分析

11.2.3 产品/服务分析

11.2.4 商业模式分析

11.3 经典案例三

11.3.1 基本信息分析

11.3.2 经营情况分析

11.3.3 产品/服务分析

11.3.4 商业模式分析

第十二章 2020-2026年中国端游行业发展前景及趋势预测

12.1 2020-2026年中国端游市场发展前景

12.1.1 2020-2026年端游市场发展潜力

12.1.2 2020-2026年端游市场发展前景展望

12.1.3 2020-2026年端游细分行业发展前景分析

12.2 2020-2026年中国端游市场发展趋势预测

12.2.1 2020-2026年端游行业发展趋势

- 12.2.2 2020-2026年端游行业应用趋势预测
- 12.2.3 2020-2026年细分市场发展趋势预测
- 12.3 2020-2026年中国端游市场影响因素分析
 - 12.3.1 2020-2026年端游行业发展有利因素
 - 12.3.2 2020-2026年端游行业发展不利因素
 - 12.3.3 2020-2026年端游行业进入壁垒分析

第十三章 2020-2026年中国端游行业投资机会分析

- 13.1 端游行业投资现状分析
 - 13.1.1 端游行业投资规模分析
 - 13.1.2 端游行业投资资金来源构成
 - 13.1.3 端游行业投资项目建设分析
 - 13.1.4 端游行业投资资金用途分析
 - 13.1.5 端游行业投资主体构成分析
- 13.2 端游行业投资机会分析
 - 13.2.1 端游行业产业链投资机会
 - 13.2.2 端游行业细分市场投资机会
 - 13.2.3 端游行业重点区域投资机会
 - 13.2.4 端游行业产业发展的空白点分析

第十四章 2020-2026年中国端游行业投资风险预警

- 14.1 端游行业风险识别方法分析
 - 14.1.1 调查法
 - 14.1.2 故障树分析法
 - 14.1.3 敏感性分析法
 - 14.1.4 情景分析法
 - 14.1.5 核对表法
 - 14.1.6 主要依据
- 14.2 端游行业风险评估方法分析
 - 14.2.1 敏感性分析法
 - 14.2.2 项目风险概率估算方法
 - 14.2.3 决策树

14.2.4 决策法

14.2.5 层次分析法

14.2.6 对比及选择

14.3 端游行业投资风险预警

14.3.1 2020-2026年端游行业市场风险预测

14.3.2 2020-2026年端游行业政策风险预测

14.3.3 2020-2026年端游行业经营风险预测

14.3.4 2020-2026年端游行业技术风险预测

14.3.5 2020-2026年端游行业竞争风险预测

14.3.6 2020-2026年端游行业其他风险预测

第十五章 2020-2026年中国端游行业投资策略建议（ ）

15.1 提高端游企业竞争力的策略

15.1.1 提高中国端游企业核心竞争力的对策

15.1.2 端游企业提升竞争力的主要方向

15.1.3 影响端游企业核心竞争力的因素及提升途径

15.1.4 提高端游企业竞争力的策略

15.2 对我国端游品牌的战略思考

15.2.1 端游品牌的重要性

15.2.2 端游实施品牌战略的意义

15.2.3 端游企业品牌的现状分析

15.2.4 我国端游企业的品牌战略

15.2.5 端游品牌战略管理的策略

15.3端游行业建议

15.3.1 行业发展策略建议

15.3.2 行业投资方向建议

15.3.3 行业投资方式建议（ ）

图表目录：

图表：端游产业链分析

图表：端游上游供应分布

图表：端游下游需求领域

图表：端游行业生命周期

图表：2014-2019年端游行业市场规模分析

图表：2020-2026年端游行业市场规模预测

图表：2014-2019年中国端游行业供给规模分析

图表：2020-2026年中国端游行业供给规模预测

图表：2014-2019年中国端游行业需求规模分析

图表：2020-2026年中国端游行业需求规模预测

图表：2014-2019年中国端游行业企业数量情况

图表：2014-2019年中国端游行业企业竞争结构

图表：2004-2019年国内生产总值及其增长速度

图表：2004-2019年居民消费价格涨跌幅度

图表：2019年居民消费价格比2015年涨跌幅度

图表：2004-2019年固定资产投资及其增长速度

图表：2004-2019年社会消费品零售总额及其增长速度

图表：2019年人口数及其构成

图表：2004-2019年农村居民收入及其增长速度

图表：2004-2019年城镇居民可支配收入及其增长速度

图表：中国端游行业投资风险分析

图表：中国端游行业投资建议

图表：中国端游行业发展趋势预测

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/164309.html>