

2020-2026年中国移动电子 竞技产业发展现状与投资潜力分析报告

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年中国移动电子竞技产业发展现状与投资潜力分析报告》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/202009/185462.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

智能手机的大量推广和普及，为移动游戏市场奠定了基础，凭借着移动游戏的碎片化、快捷便利等优点，推动着中国移动游戏的快速发展，移动游戏电竞市场应运而生。中国移动电竞市场用户规模及增长率预测

中企顾问网发布的《2020-2026年中国移动电子竞技产业发展现状与投资潜力分析报告》共十章。首先介绍了中国移动电子竞技行业市场发展环境、移动电子竞技整体运行态势等，接着分析了中国移动电子竞技行业市场运行的现状，然后介绍了移动电子竞技市场竞争格局。随后，报告对移动电子竞技做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国移动电子竞技行业发展趋势与投资预测。您若想对移动电子竞技产业有个系统的了解或者想投资中国移动电子竞技行业，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：

第一章移动电子竞技相关概述

1.1 移动电子竞技基本概念

1.1.1 电子竞技的定义

1.1.2 移动电竞的定义

1.2 移动电子竞技发展历程及特点

1.2.1 基本特征

1.2.2 发展历程

1.2.3 手游竞技性

1.2.4 产业链分析

第二章 2013-2018年移动电子竞技所属行业发展环境分析

2.1 经济环境

2.1.1 国民经济发展概述

2.1.2 文化产业发展态势

2.1.3 网络游戏市场规模

2.1.4 宏观经济发展走势

2.2 政策环境

2.2.1 文化产业相关政策

2.2.2 网络游戏相关政策

2.2.3 移动游戏审批政策

2.2.4 游戏设备生产政策

2.3 社会环境

2.3.1 政府大力支持

2.3.2 社会偏见改观

2.3.3 行业标准将出

2.3.4 行业联盟成立

2.4 技术环境

2.4.1 移动终端发展

2.4.2 4G网络发展

2.4.3 视频直播技术

第三章 2013-2018年电子竞技所属行业发展分析

3.1 全球电子竞技行业发展态势

3.1.1 影响因素

3.1.2 市场规模

3.1.3 赛事发展

3.2 中国电子竞技行业产业链分析

3.2.1 产业链核心

3.2.2 游戏厂商

3.2.3 赛事发展

3.2.4 直播平台

3.3 中国电子竞技行业发展规模分析

3.3.1 商业模式

3.3.2 用户规模

3.3.3 市场规模

3.3.4 规模预测

3.4 中国电竞行业发展趋势

- 3.4.1 电竞专业化
- 3.4.2 电竞娱乐化
- 3.4.3 电竞移动化
- 3.4.4 电竞全民化
- 3.4.5 电竞虚拟化

第四章 2013-2018年移动游戏所属行业发展分析

4.1 移动游戏发展概述

4.1.1 产品分类

4.1.2 行业周期

4.2 2013 -2018年中国移动游戏市场分析

4.2.1 用户规模

4.2.2 市场规模

4.2.3 市场格局

4.2.4 企业动态

4.3 中国移动游戏发展趋势

4.3.1 产品多样化

4.3.2 产品重度化

4.3.3 时间连续化

4.3.4 性别平衡化

第五章 2013-2018年中国移动电子竞技所属行业发展分析

5.1 中国移动电竞行业发展概况

5.1.1 生命周期

5.1.2 发展迅猛

5.1.3 生态链分析

5.2 2013 -2018年移动电竞行业发展态势

5.2.1 需求分析

5.2.2 发展特点

5.2.3 投融资分析

5.3 2013 -2018年移动电竞市场格局分析

5.3.1 用户规模

5.3.2 市场规模中国移动电竞市场规模及增长率预测

5.3.3 品类分布

5.3.4 竞争格局

5.4 移动电竞用户属性分析

5.4.1 性别分布

5.4.2 年龄分布

5.4.3 地区分布

5.4.4 学历分布

5.4.5 收入分布

5.5 移动电竞用户偏好分析

5.5.1 游戏类型偏好

5.5.2 游戏玩法偏好

5.5.3 对战系统偏好

5.5.4 付费内容偏好

5.5.5 社交行为偏好

5.5.6 赛事类型偏好

5.5.7 观看方式偏好

5.6 移动电竞行业存在的问题及发展对策

5.6.1 发展制约因素

5.6.2 行业面临挑战

5.6.3 发展对策建议

第六章 2013-2018年移动电子竞技赛事分析

6.1 2013 -2018年移动电竞赛事发展特点

6.1.1 微竞技

6.1.2 平台拓展

6.1.3 品牌价值初显

6.2 世界电子竞技大赛（WCA）发展分析

6.2.1 赛事发展概况

6.2.2 赛事盈利模式

6.2.3 移动电竞项目

6.3 英雄联盟发展分析

- 6.3.1 赛事发展概况
- 6.3.2 赛事发展规模
- 6.3.3 赛事规格升级
- 6.4 移动电竞赛事未来发展趋势
 - 6.4.1 赛事类型趋势
 - 6.4.2 赛事发展变化
 - 6.4.3 赛事发展体系
 - 6.4.4 赛事发展方向

第七章 2013-2018年移动电子竞技直播市场分析

- 7.1 2013 -2018年电竞直播发展态势
 - 7.1.1 游戏直播规模
 - 7.1.2 手游直播分析
 - 7.1.3 移动电竞直播
- 7.2 移动电竞直播平台运行状况分析
 - 7.2.1 经营成本分析
 - 7.2.2 经营效益分析
 - 7.2.3 未来盈利模式
- 7.3 移动电竞直播平台竞争分析
 - 7.3.1 竞争格局
 - 7.3.2 竞争核心
 - 7.3.3 竞争态势

第八章 2013-2018年移动电子竞技重点产品分析

- 8.1 MOBA类产品分析
 - 8.1.1 发展概况
 - 8.1.2 《乱斗西游》
 - 8.1.3 《刀塔西游》
 - 8.1.4 《自由之战》
- 8.2 FPS类产品分析
 - 8.2.1 发展概况
 - 8.2.2 《全民枪战》

8.2.3 《全民突击》

8.3 TCG类产品分析

8.3.1 发展概况

8.3.2 《炉石传说》

8.3.3 《刀塔传奇》

8.3.4 《我叫MTOnline》

8.4 其他产品分析

8.4.1 《拳皇97》

8.4.2 《天天炫舞》

8.4.3 《天天飞车》

第九章中国移动电竞行业重点企业经营分析

9.1 腾讯游戏

9.1.1 企业发展概况

9.1.2 企业运行状况

9.1.3 企业经营效益

9.1.4 战略布局分析

9.2 英雄互娱

9.2.1 企业发展概况

9.2.2 企业发展动态

9.2.3 战略布局分析

9.3 网易游戏

9.3.1 企业发展概况

9.3.2 企业经营状况

9.3.3 国际发展战略

9.3.4 游戏代理策略

9.4 中国手游

9.4.1 企业发展概况

9.4.2 企业市场份额

9.4.3 企业战略合作

9.4.4 战略布局分析

9.5 莉莉丝

9.5.1 企业发展概况

9.5.2 企业合作动态

9.5.3 企业市场份额

第十章中国移动电子竞技行业发展前景及趋势分析

10.1 移动电竞行业发展前景分析

10.1.1 移动游戏发展潜力

10.1.2 电子竞技发展前景

10.1.3 移动电竞前景展望

10.2 移动电竞行业发展趋势分析

10.2.1 移动电竞端游化

10.2.2 盈利模式公平化

10.2.3 游戏类型多样化

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202009/185462.html>