

# 2022-2028年中国手游市场 评估与市场全景评估报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

## 一、报告报价

《2022-2028年中国手游市场评估与市场全景评估报告》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/202203/278130.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

用户增长接近停滞，ARPU稳步提升。过去一年，手游行业用户数和渗透率波动明显，用户数和渗透率在2018年2月达到顶峰（春节效应带动），手游用户数为6.13亿，渗透率达57.8%，此后用户数和渗透率呈现波动下降态势，2018年10月手游用户数已回到去年同期水平，用户增长停滞。另一方面，虽然用户数增长停滞，但用户对精品游戏的需求长期存在，单用户收入逐步提升，粗略测算，2018Q3手游用户ARPU为64.98元，与2017Q4相比增长16.06%。我国手游用户和渗透率变化情况 数据来源：公开资料整理我国手游行业单季 ARPU稳步提升数据来源：公开资料整理

中企顾问网发布的《2022-2028年中国手游市场评估与市场全景评估报告》共九章。首先介绍了手游行业市场发展环境、手游整体运行态势等，接着分析了手游行业市场运行的现状，然后介绍了手游市场竞争格局。随后，报告对手游做了重点企业经营状况分析，最后分析了手游行业发展趋势与投资预测。您若想对手游产业有个系统的了解或者想投资手游行业，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1章：手游行业市场情况综述

1.1 手游行业市场发展概况

1.1.1 手游行业发展历程

- (1) 萌芽时期百花齐放
- (2) 发行商、渠道商脱颖而出
- (3) 传统巨头强势介入
- (4) 发行渠道天平倾斜
- (5) 进入产业链完善阶段

1.1.2 手游行业市场规模

1.1.3 手游行业用户规模

1.1.4 手游行业产品分类

1.2 手游行业竞争情况分析

1.2.1 手游行业产品数量分析

## 1.2.2 手游行业竞争格局分析

## 1.2.3 手游行业类型竞争格局

### (1) 按设备数量分类

### (2) 按游戏内容分类

## 1.2.4 手游行业竞争焦点分析

## 1.3 手游行业政策环境分析

### 1.3.1 手游行业监管体系分析

### 1.3.2 手游行业法律法规分析

#### (1) 文化产业政策

#### (2) 简化审核程序

#### (3) 保护知识产权

#### (4) 主机市场解禁

#### (5) 资本市场规范

### 1.3.3 手游行业发展规划分析

#### (1) 建立应用软件黑名单

#### (2) 将出台手游审批新政策

#### (3) 打击网络游戏侵权行为

## 1.4 手游行业产业环境分析

### 1.4.1 智能手机行业发展分析

### 1.4.2 无线网络行业发展分析

#### (1) 无线网络发展优势

#### (2) 无线网络发展方向

### 1.4.3 端游行业发展分析

#### (1) 端游用户数量分析

2019年中国客户端游戏用户规模下降至1.42亿人，同比增长由2017年的1.7%下降至2019年的-5.5%。中国游戏产业客户端游戏用户规模及增长率数据来源：公开资料整理

#### (2) 端游市场销售收入分析

2019年中国客户端游戏市场实际销售收入615.1亿元，同比2018年减少4.5亿元，同比下降率0.7%。中国客户端游戏市场已步入成熟期，进入存量竞争阶段，面临来自移动游戏的竞争压力，行业内部竞争激烈，发展速度逐渐放缓。精品化战略成为客户端游戏领域新的生机。2019年初，国产互动叙事游戏《隐形守护者》成为了PC平台最有人气的游戏之一，并在之后改编为移动游戏，使互动叙事这一游戏品类被整个游戏行业所关注。2019年9月，客户端游

戏《太吾绘卷》抢先体验版上线一年后销量达到了200万套，游戏也获得了玩家的诸多好评。另一款2018年上线的客户端游戏《中国式家长》在2019年初上线了新版本，获得一致好评，过去在中国游戏市场上存在的创新不足、题材雷同、追逐快钱等问题在客户端游戏领域正逐步消解。中国客户端游戏市场实际销售收入及增长数据来源：公开资料整理

(3) 端游市场占有率分析

(4) 端游类型分布情况

1.4.4 页游行业发展分析

(1) 页游用户数量分析

(2) 页游市场销售收入分析

(3) 页游市场占有率分析

1.5 手游行业盈利模式分析

1.5.1 一次性下载付费模式分析

1.5.2 增值服务收费模式分析

1.5.3 内置广告盈利模式分析

1.5.4 盈利模式创新思路分析

1.6 手游产品生命周期分析

1.6.1 手游生命周期理论分析

(1) 引入期/测试期：搜索为玩家获取信息的主要方式之一

(2) 成长期：营销推广带来波浪式上升

(3) 成熟期：核心玩家不断增加

(4) 衰退期：玩家分流 推广减弱

1.6.2 手游生命周期现状分析

1.6.3 手游生命周期延长要点

(1) 把握社交元素

(2) 开发者侧重点

(3) 4G延长手游生命周期

1.6.4 手游生命周期最终走向

第2章：“山寨模式”成功率提升策略

2.1 山寨手游整体情况分析

2.1.1 “山寨模式”概念分析

2.1.2 山寨手游整体数量分析

- 2.1.3 山寨手游研发成本分析
- 2.1.4 山寨手游成功概率分析
- 2.1.5 山寨手游应用特点分析
- 2.1.6 山寨手游生命周期分析
- 2.1.7 山寨手游整体经营情况
- 2.2 山寨模式创作优劣势分析
  - 2.2.1 山寨模式创作优势分析
  - 2.2.2 山寨模式创作劣势分析
- 2.3 山寨手游主要模式分析
  - 2.3.1 名称抄袭模式分析
  - 2.3.2 玩法抄袭模式分析
  - 2.3.3 题材抄袭模式分析
- 2.4 山寨模式成功案例剖析
  - 2.4.1 豪腾嘉科《疯狂猜图》案例剖析
  - 2.4.2 腾讯《天天爱消除》案例剖析
  - 2.4.3 腾讯《天天酷跑》案例剖析
  - 2.4.4 Ketchapp《2048》案例剖析
- 2.5 山寨手游成功率提升策略
  - 2.5.1 山寨模式成功手游共性分析
  - 2.5.2 山寨模式成功要点分析
  - 2.5.3 山寨模式成功率提升策略
- 2.6 山寨模式应用前景及投资分析
  - 2.6.1 山寨模式应用前景分析
  - 2.6.2 山寨模式投资分析

### 第3章：“热门题材移植”模式成功率提升策略

- 3.1 热门题材移植手游市场表现分析
  - 3.1.1 热门题材移植手游整体数量分析
  - 3.1.2 热门题材移植手游成功概率分析
  - 3.1.3 热门题材移植手游产品市场表现情况
  - 3.1.4 热门题材移植手游研发成本分析
  - 3.1.5 热门题材移植手游研发周期分析

- 3.1.6 热门题材移植手游应用特点分析
- 3.1.7 热门题材移植手游生命周期分析
- 3.2 热门题材移植模式创作优劣势分析
- 3.3 热门题材移植主要模式分析
  - 3.3.1 热门端游、页游移植模式分析
  - 3.3.2 热门网络小说移植模式分析
  - 3.3.3 热门影视产品移植模式分析
- 3.4 热门题材移植模式成功案例剖析
  - 3.4.1 触控科技《捕鱼达人》案例剖析
  - 3.4.2 乐动卓越《我叫MTonline》案例剖析
  - 3.4.3 Playcrab《大掌门》案例剖析
- 3.5 热门题材移植模式应用前景分析
  - 3.5.1 热门题材移植模式投资可持续性分析
  - 3.5.2 热门题材移植模式面临主要问题分析
  - 3.5.3 热门题材移植模式未来发展前景分析
- 3.6 热门题材移植手游成功率提升策略
  - 3.6.1 热门题材移植模式成功手游共性分析
  - 3.6.2 热门题材移植模式成功要点分析
  - 3.6.3 热门题材移植模式成功率提升策略
- 3.7 热门题材移植手游投资建议
  - 3.7.1 热门题材移植模式投资风险分析
  - 3.7.2 热门题材移植模式投资建议

#### 第4章：“炒作”模式成功率提升策略

- 4.1 “炒作”模式介绍
  - 4.1.1 “炒作”模式概念分析
  - 4.1.2 “炒作”模式的条件
  - 4.1.3 “网络炒作”方法
- 4.2 “炒作”模式整体情况分析
  - 4.2.1 炒作式手游市场分析
  - 4.2.2 炒作式手游成功概率分析
  - 4.2.3 炒作式手游整体经营情况

- 4.3 “炒作”模式发展优劣势分析
  - 4.3.1 “炒作”模式发展优势分析
  - 4.3.2 “炒作”模式发展劣势分析
- 4.4 “炒作”模式成功案例剖析
  - 4.4.1 游族网络《萌江湖》案例剖析
  - 4.4.2 SQUARE-ENIX《百万亚瑟王》案例剖析
  - 4.4.3 莉莉丝游戏《刀塔传奇》案例剖析
- 4.5 “炒作”模式成功率提升策略
  - 4.5.1 “炒作”模式成功手游共性分析
  - 4.5.2 “炒作”模式成功要点分析
  - 4.5.3 “炒作”模式成功率提升策略
- 4.6 “炒作”模式应用前景及投资建议
  - 4.6.1 2019年手游行业炒作热点分析
  - 4.6.2 “炒作”模式应用前景分析
  - 4.6.3 “炒作”模式投资分析

## 第5章：“精品打造”模式手游成功率提升策略

- 5.1 精品手游市场表现分析
  - 5.1.1 “精品模式”概念分析
  - 5.1.2 精品手游整体情况分析
  - 5.1.3 精品手游经营情况分析
  - 5.1.4 精品手游成本与周期分析
  - 5.1.5 精品手游成功率分析
  - 5.1.6 精品手游应用特点分析
  - 5.1.7 精品手游生命周期分析
- 5.2 精品打造模式创作优劣势分析
  - 5.2.1 精品打造模式创作优势分析
  - 5.2.2 精品打造模式创作劣势分析
- 5.3 精品打造模式成功案例剖析
  - 5.3.1 暴雪娱乐《炉石传说》案例剖析
  - 5.3.2 网易《乱斗西游》案例剖析
  - 5.3.3 畅游《天龙八部3D》案例剖析



- 5.4 精品手游成功率提升策略
  - 5.4.1 精品打造模式成功手游共性分析
  - 5.4.2 精品打造模式成功要点分析
  - 5.4.3 精品打造模式成功率提升策略
- 5.5 精品打造模式应用前景及投资建议
  - 5.5.1 精品打造模式投资前景分析
  - 5.5.2 精品打造模式投资建议

## 第6章：“模式创新型”手游成功率提升策略

- 6.1 创新型手游市场表现分析
  - 6.1.1 创新型手游市场整体情况分析
  - 6.1.2 创新型手游市场困境分析
  - 6.1.3 创新型手游研发周期及成本分析
  - 6.1.4 创新型手游应用特点分析
  - 6.1.5 创新型手游生命周期分析
- 6.2 创新型模式创作优劣势分析
  - 6.2.1 创新型模式创作优势分析
  - 6.2.2 创新型模式创作劣势分析
- 6.3 创新型手游主要模式分析
  - 6.3.1 游戏玩法创新分析
  - 6.3.2 细分市场创新分析
  - 6.3.3 营销模式创新分析
- 6.4 创新型模式成功案例剖析
  - 6.4.1 Rovio《愤怒的小鸟》案例剖析
  - 6.4.2 广州银汉《时空猎人》案例剖析
  - 6.4.3 方寸网络《怪物X联盟》案例剖析
- 6.5 创新型手游成功率提升策略
  - 6.5.1 创新型模式成功手游共性分析
  - 6.5.2 创新型模式成功要点分析
  - 6.5.3 创新型模式成功率提升策略
- 6.6 创新型模式应用前景及投资建议
  - 6.6.1 创新型模式投资前景分析

## 6.6.2 创新型模式投资风险分析

## 6.6.3 创新型模式投资建议

# 第7章：全球领先手游开发商成长经验借鉴

## 7.1 美国EA公司

### 7.1.1 企业基本情况介绍

### 7.1.2 企业经营情况分析

### 7.1.3 企业商业模式分析

### 7.1.4 企业成长与衍变分析

### 7.1.5 企业最新发展动向分析

## 7.2 韩国NEXON公司

### 7.2.1 企业基本情况介绍

### 7.2.2 企业经营情况分析

### 7.2.3 企业商业模式分析

### 7.2.4 企业成长与衍变分析

### 7.2.5 企业最新发展动向分析

## 7.3 日本Gungho公司

### 7.3.1 企业基本情况介绍

### 7.3.2 企业经营情况分析

### 7.3.3 企业商业模式分析

### 7.3.4 企业成长与衍变分析

### 7.3.5 企业最新发展动向分析

## 7.4 法国Gameloft公司

### 7.4.1 企业基本情况介绍

### 7.4.2 企业经营情况分析

### 7.4.3 企业商业模式分析

### 7.4.4 企业成长与衍变分析

### 7.4.5 企业最新发展动向分析

## 7.5 美国Glu公司

### 7.5.1 企业基本情况介绍

### 7.5.2 企业经营情况分析

### 7.5.3 企业商业模式分析

- 7.5.4 企业成长与衍变分析
- 7.5.5 企业最新发展动向分析
- 7.6 韩国Com2uS公司
  - 7.6.1 企业基本情况介绍
  - 7.6.2 企业经营情况分析
  - 7.6.3 企业成长与衍变分析
  - 7.6.4 企业发展战略分析
  - 7.6.5 企业最新发展动向分析
- 7.7 日本开罗游戏公司
  - 7.7.1 企业基本情况介绍
  - 7.7.2 企业经营情况分析
  - 7.7.3 企业成长与衍变分析
  - 7.7.4 企业发展战略分析
  - 7.7.5 企业最新发展动向分析
- 7.8 韩国GAMEVIL公司
  - 7.8.1 企业基本情况介绍
  - 7.8.2 企业经营情况分析
  - 7.8.3 企业商业模式分析
  - 7.8.4 企业成长与衍变分析
  - 7.8.5 企业最新发展动向分析
- 7.9 美国Kabam公司
  - 7.9.1 企业基本情况介绍
  - 7.9.2 企业经营情况分析
  - 7.9.3 企业商业模式分析
  - 7.9.4 企业成长与衍变分析
  - 7.9.5 企业最新发展动向分析
- 7.10 日本Colopl公司
  - 7.10.1 企业基本情况介绍
  - 7.10.2 企业经营情况分析
  - 7.10.3 企业商业模式分析
  - 7.10.4 企业成长与衍变分析
  - 7.10.5 企业最新发展动向分析

## 第8章：国内领先手游公司发展战略分析

### 8.1 综合游戏开发商手游布局分析

#### 8.1.1 腾讯

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业整体经营情况分析
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局
- (5) 企业手游业务最新动向

#### 8.1.2 网易

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业整体经营情况分析
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局
- (5) 企业手游业务最新动向

#### 8.1.3 盛大

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业整体经营情况分析
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局
- (5) 企业手游业务最新动向

#### 8.1.4 巨人

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业整体经营情况分析
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局
- (5) 企业手游业务最新动向

### 8.2 手游开发商经营情况分析

#### 8.2.1 畅游

- (1) 企业发展情况简介
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业产品业绩分析

(4) 企业产品研发情况

(5) 企业最新发展动向

#### 8.2.2 触控科技

(1) 企业发展情况简介

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品业绩分析

(4) 企业产品研发情况

(5) 企业最新发展动向

#### 8.2.3 广州谷得

(1) 企业发展情况简介

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品业绩分析

(4) 企业产品研发情况

(5) 企业最新发展动向

#### 8.2.4 玩蟹科技

(1) 企业发展情况简介

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品业绩分析

(4) 企业产品研发情况

(5) 企业最新发展动向

#### 8.2.5 数字天空

(1) 企业发展情况简介

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品业绩分析

(4) 企业产品研发情况

(5) 企业最新发展动向

#### 8.2.6 蓝港互动

(1) 企业发展情况简介

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业产品业绩分析

(4) 企业产品研发情况

(5) 企业最新发展动向

## 8.2.7 顽石互动

- (1) 企业发展情况简介
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业产品业绩分析
- (4) 企业产品研发情况
- (5) 企业最新发展动向

## 8.2.8 慕和网络

- (1) 企业发展情况简介
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业产品业绩分析
- (4) 企业产品研发情况
- (5) 企业最新发展动向

## 第9章：中国手游行业发展趋势与投资建议（）

### 9.1 手游行业发展趋势分析

#### 9.1.1 手游行业精品化趋势分析

#### 9.1.2 手游行业兼并重组趋势分析

#### 9.1.3 手游行业融合发展趋势分析

### 9.2 手游行业市场前景预测

#### 9.2.1 手游行业市场规模预测

#### 9.2.2 手游行业用户数量预测

#### 9.2.3 手游行业付费用户数量预测

#### 9.2.4 手游行业产品数量预测

#### 9.2.5 手游行业产品类型预测

#### 9.2.6 手游行业竞争格局预测

### 9.3 手游行业发展建议

#### 9.3.1 手游行业投资风险

#### 9.3.2 手游行业投资建议

#### 9.3.3 手游企业领先建议

#### 9.3.4 手游团队二次开发建议

#### 9.3.5 手游企业发展建议（）

部分图表目录：

图表1：手游行业产业链

图表2：2015-2019年我国手游行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表3：2015-2019年我国智能手机游戏行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表4：2015-2019年我国手游行业用户规模及增速（单位：亿人；%）

图表5：手游产品分类

图表6：手游产品设计经营模式分类

图表7：中国手机网络游戏研发厂商竞争格局（单位：%）

图表8：目前手机游戏主要游戏产品

图表9：排名前15位手游产品类型占比分析（按设备数量分类）（单位：%）

图表10：排名前15位单机手游产品占比分析（按国别分类）（单位：%）

图表11：2019年我国手游产品类型占比分析（按内容分类）（单位：%）

图表12：手游行业监管体系分类

图表13：2015-2019年手游行业主要政策分析

图表14：2019年手机市场份额占比分析（单位：亿部；%）

图表15：2015-2019年我国智能手机游戏行业市场规模及增速变化情况（单位：亿元；%）

图表16：无线网络速率比较（单位：Kbps；Mbps）

图表17：2015-2019年我国端游用户规模及增速（单位：亿人；%）

图表18：2015-2019年我国端游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表19：2015-2019年我国端游市场占有率变化情况（单位：%）

图表20：2019年我国端游市场不同类型游戏占比情况（单位：%）

图表21：2015-2019年我国页游用户规模及增速（单位：百万人；%）

图表22：2015-2019年我国页游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表23：2015-2019年我国页游市场占有率变化情况（单位：%）

更多图表见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202203/278130.html>