

2020年中国游戏行业分析报告- 产业竞争现状与发展战略评估

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国游戏行业分析报告-产业竞争现状与发展战略评估》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/386967386967.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: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

2019年第四季度中国移动游戏市场实际销售收入为376.8亿元，同比增长7.81%，较上月环比下降1.8%，部分老产品收入放缓，手游市场整体收入略有下降。从全年来看，2019年移动游戏市场实际销售收入达到1513.7亿元，同比增长13.0%，保持增长势头，我国移动游戏市场已经趋于成熟。

2019年Q1-Q4中国移动游戏实际销售收入及增长情况 数据来源：伽马数据

从游戏收入来看，2019年12月头部游戏收入排名保持不变，新上线游戏强势发力。数据显示，12月iOS中国区收入排名前十的游戏中有4款新上线游戏，分别是梦幻西游三维版、新笑傲江湖、少年三国志2、战双帕弥什。

2019年12月中国区iOS收入TOP10游戏

排名

iOS收入TOP10游戏

厂商

相较上月变动

1

王者荣耀

腾讯

-

2

和平精英

腾讯

-

3

梦幻西游

网易

-

4

三国志战略版

灵犀互娱（阿里）

-

5

梦幻西游三维版

网易

新发布

6

阴阳师

网易

-1

7

新笑傲江湖

完美世界

新发布

8

少年三国志2

游族网络

新发布

9

率土之滨

网易

-2

10

战双帕弥什

英雄互娱

新发布数据来源：App Annie

从厂商收入来看，2019年12月头部公司腾讯、网易、阿里巴巴（灵犀互娱）排名保持不变，而游族网络和英雄互娱本月收入排名大幅提高，分别上升23名和20名，占据第五、六名。

2019年12月中国区iOS收入TOP10厂商

排名

iOS收入TOP10厂商

相较上月变动

1

腾讯

-

2

网易

-

3

阿里巴巴

-

4

完美世界

+4

5

游族网络

+23

6

英雄互娱

+20

7

哔哩哔哩

+5

8

多益网络

-2

9

紫龙互娱

+2

10

三七互娱

-1数据来源：App Annie

从手游出海游戏收入来看，2019年12月腾讯的《PUBG MOBILE》和莉莉丝的《万国觉醒》排名保持不变。此外，进入前十的还有《荒野行动》、《黑道风云》、《使命召唤手游》、《王国纪元》、《火枪纪元》、《无尽对决》、《剑与远征》、《守望黎明》。

2019年12月中国手游出海收入TOP10 (App Store+Google Play)

排名

手游

发行商

排名变动

1

PUBG MOBILE

腾讯

-

2

万国觉醒

莉莉丝

-

3

荒野行动

网易

4

黑道风云

友塔网络

5

使命召唤手游

动视暴雪&腾讯

6

王国纪元

IGG

-

7

火枪纪元

Funp Lus

8

无尽对决

沐瞳科技

9

剑与远征

莉莉丝

-

10

守望黎明

龙创悦动

数据来源：Sensor Tower

从出海厂商收入来看，2019年12月头部厂商海外发行有明显优势，收入稳定。数据显示，中国发行商出海收入前五名分别是Funp Lus、网易、莉莉丝游戏、腾讯、IGG。

2019年12月中国发行商出海收入TOP10 (App Store+Google Play)

排名

发行商

排名变动

1

Funp Lus

+1

2

网易

-1

3

莉莉丝游戏

-

4

腾讯

-

5

IGG

-

6

友塔游戏

-

7

龙创悦动

-

8

沐瞳科技

+1

9

欢聚时代

-1

10

智明星通

+2数据来源：App Annie

从游戏版号发布情况来看，2019年12月共发放版号191个，均为国产游戏版号，数量有所上升。其中，移动游戏181个，客户端游戏7个，网页游戏1个，主机游戏2个。全年来看版号月度之间波动较大，一季度发放数量较多，从二季度开始版号数量显著下降。截止到2019年底，中国共发放网络游戏版号共计1734个，其中国产游戏版号1549个，进口游戏版号185个。

2019年1-12月中国游戏版号月度发放情况 数据来源：国家新闻出版广电总局

在2019年在整体App广告投放中，手游广告数占31.5%，广告投放金额(估算)占比为44.3%，而手游应用数量占比则达到66.80%。

2019年中国手游广告投放在整体App推广广告占比情况 数据来源：App Growing

从各月份当月首次投放手游数量占比来看，手游中新投放手游占比基本呈现逐月下降趋势。据数据显示，2019年12月新投放广告的手游的占比下降至8.99%。

2019年各月份当月首次投放手游数量占比情况 数据来源：App Growing

从不同设备手游广告投放来看，Android和iOS的设备的游戏广告投放金额接近持平，分别占比48.1%、51.9%。

2019年不同设备手游广告投放的情况 数据来源：App Growing

从各类型游戏广告投放来看，以重度游戏App为主，广告投放金额占比超过80%，App数量占比为75.70%，广告数占比74.81%。

2019年中国手游广告中各类型游戏广告投放情况 数据来源：App Growing

从不同广告形式的广告数量分布来看，游戏广告以信息流广告形式为主，占比超过七成。其次为横幅广告，占比为11.6%。

2019年中国手游广告中不同广告形式的广告数量分布情况 数据来源：App Growing (CT)

中国报告网是观研天下集团旗下打造的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国游戏行业分析报告-产业竞争现状与发展战略评估》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。

它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中

国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【报告大纲】

第一章 2017-2020年中国游戏行业发展概述

第一节 游戏行业发展情况概述

- 一、游戏行业相关定义
- 二、游戏行业基本情况介绍
- 三、游戏行业发展特点分析

第二节 中国游戏行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、游戏行业产业链条分析
- 三、中国游戏行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 中国游戏行业生命周期分析

- 一、游戏行业生命周期理论概述
- 二、游戏行业所属的生命周期分析

第四节 游戏行业经济指标分析

- 一、游戏行业的赢利性分析
- 二、游戏行业的经济周期分析
- 三、游戏行业附加值的提升空间分析

第五节 中国游戏行业进入壁垒分析

- 一、游戏行业资金壁垒分析
- 二、游戏行业技术壁垒分析
- 三、游戏行业人才壁垒分析
- 四、游戏行业品牌壁垒分析

五、游戏行业其他壁垒分析

第二章 2017-2020年全球游戏行业市场发展现状分析

第一节 全球游戏行业发展历程回顾

第二节 全球游戏行业市场区域分布情况

第三节 亚洲游戏行业地区市场分析

一、亚洲游戏行业市场现状分析

二、亚洲游戏行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲游戏行业市场前景分析

第四节 北美游戏行业地区市场分析

一、北美游戏行业市场现状分析

二、北美游戏行业市场规模与市场需求分析

三、北美游戏行业市场前景分析

第五节 欧盟游戏行业地区市场分析

一、欧盟游戏行业市场现状分析

二、欧盟游戏行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟游戏行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界游戏行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球游戏行业市场规模预测

第三章 中国游戏产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

一、中国GDP增长情况分析

二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品游戏总额

五、城乡居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国游戏行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

第三节 中国游戏产业社会环境发展分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

第四章 中国游戏行业运行情况

第一节 中国游戏行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国游戏行业市场规模分析

第三节 中国游戏行业供应情况分析

第四节 中国游戏行业需求情况分析

第五节 中国游戏行业供需平衡分析

第六节 中国游戏行业发展趋势分析

第五章 中国游戏所属行业运行数据监测

第一节 中国游戏所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国游戏所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国游戏所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第六章 2017-2020年中国游戏市场格局分析

第一节 中国游戏行业竞争现状分析

一、中国游戏行业竞争情况分析

二、中国游戏行业主要品牌分析

第二节 中国游戏行业集中度分析

一、中国游戏行业市场集中度分析

二、中国游戏行业企业集中度分析

第三节 中国游戏行业存在的问题

第四节 中国游戏行业解决问题的策略分析

第五节 中国游戏行业竞争力分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2017-2020年中国游戏行业需求特点与动态分析

第一节 中国游戏行业消费市场动态情况

第二节 中国游戏行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 游戏行业成本分析

第四节 游戏行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国游戏行业价格现状分析

第六节 中国游戏行业平均价格走势预测

一、中国游戏行业价格影响因素

二、中国游戏行业平均价格走势预测

三、中国游戏行业平均价格增速预测

第八章 2017-2020年中国游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区游戏市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏市场规模分析

四、华东地区游戏市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区游戏市场规模分析

四、华中地区游戏市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区游戏市场规模分析

四、华南地区游戏市场规模预测

第九章 2017-2020年中国游戏行业竞争情况

第一节 中国游戏行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国游戏行业SWOT分析

一、行业优势分析

二、行业劣势分析

三、行业机会分析

四、行业威胁分析

第三节 中国游戏行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 游戏行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、发展现状

四、优劣势分析

第十一章 2021-2026年中国游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国游戏行业未来发展前景分析

一、游戏行业国内投资环境分析

二、中国游戏行业市场机会分析

三、中国游戏行业投资增速预测

第二节 中国游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国游戏行业市场发展预测

一、中国游戏行业市场规模预测

二、中国游戏行业市场规模增速预测

三、中国游戏行业产值规模预测

四、中国游戏行业产值增速预测

五、中国游戏行业供需情况预测

第四节 中国游戏行业盈利走势预测

- 一、中国游戏行业毛利润同比增速预测
- 二、中国游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国游戏行业投资风险与营销分析

第一节 游戏行业投资风险分析

- 一、游戏行业政策风险分析
- 二、游戏行业技术风险分析
- 三、游戏行业竞争风险分析
- 四、游戏行业其他风险分析

第二节 游戏行业企业经营发展分析及建议

- 一、游戏行业经营模式
- 二、游戏行业销售模式
- 三、游戏行业创新方向

第三节 游戏行业应对策略

- 一、把握国家投资的契机
- 二、竞争性战略联盟的实施
- 三、企业自身应对策略

第十三章 2021-2026年中国游戏行业发展战略及规划建议

第一节 中国游戏行业品牌战略分析

- 一、游戏企业品牌的重要性
- 二、游戏企业实施品牌战略的意义
- 三、游戏企业品牌的现状分析
- 四、游戏企业的品牌战略
- 五、游戏品牌战略管理的策略

第二节 中国游戏行业市场重点客户战略实施

- 一、实施重点客户战略的必要性
- 二、合理确立重点客户
- 三、对重点客户的营销策略
- 四、强化重点客户的管理
- 五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国游戏行业战略综合规划分析

- 一、战略综合规划

- 二、技术开发战略
- 三、业务组合战略
- 四、区域战略规划
- 五、产业战略规划
- 六、营销品牌战略
- 七、竞争战略规划

第十四章 2021-2026年中国游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国游戏行业产品策略分析

- 一、服务产品开发策略
- 二、市场细分策略
- 三、目标市场的选择

第二节 中国游戏行业定价策略分析

第三节 中国游戏行业营销渠道策略

- 一、游戏行业渠道选择策略
- 二、游戏行业营销策略

第四节 中国游戏行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国游戏行业重点投资区域分析
- 二、中国游戏行业重点投资产品分析

图表详见正文

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/386967386967.html>