

2018-2023年中国手机游戏产业市场竞争现状调查 与投资前景趋势研究报告

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《2018-2023年中国手机游戏产业市场竞争现状调查与投资前景趋势研究报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/305022305022.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

手机游戏是指运行于手机上的游戏软件。目前用来编写手机最多的程序是Java语言，见J2ME。其次是C语言。随着科技的发展，现在手机的功能也越来越多，越来越强大。而手机游戏也远远不是我们印象中的什么“俄罗斯方块”踩地雷“贪吃蛇”之类画面简陋，规则简单的游戏，进而发展到了可以和掌上游戏机媲美，具有很强的娱乐性和交互性的复杂形态了。现在又有了堪比电脑游戏的网页游戏。于是，抛弃你的随身听和Gameboy，买一个好手机吧，你会发现，一个手机已经足够满足你所有路途中的大部分娱乐需要了。

手游分类 **单机游戏**：指仅使用一台设备就可以独立运行的电子游戏。区别于手游网游，它不需要专门的服务器便可以正常运转游戏，部分也可以通过多台手机互联进行多人对战。

现不但电脑有网络游戏，手机也有了，所谓手机网络游戏即手机上网可以玩的网络游戏。手机的网络游戏没有电脑的做得好，它的图片少，画面不生动。2004年，手机网游均为WAP游戏，到2005年，图形化手机网络游戏激增，已经超过40余款。2005年6月，盛大英特尔宣布携手共同开发国内手机游戏市场，手机网游行业阵营开始空前壮大，继盛大、北京掌讯、美通之后，网易、空中，标派等也纷纷加入，目前国内手机网游厂商已经近30家。手机网络游戏尚处于市场导入期，在未来三年内，手机网络游戏将步入快速发展阶段。随着智能机的普及以及3G的覆盖率增加，手机网游日益兴起，现已经有近两千万的手机网游玩家了，大家在玩手机网游特别是在进行手机网游交易的时候一定要小心谨防上当。

网络游戏：指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以游戏移动客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。

现在的手机游戏与以前的单机游戏有很大的不同，表现在以下几个方面：

早期的手机游戏属于单机游戏，只能在自己的手机上玩；现在的手机游戏都是联网游戏，同时具备了休闲游乐、竞技和社交的功能。

早期的手机游戏色彩单一、画面粗糙；而现在的手机游戏色彩丰富、画面精美。

早期的手机游戏都是二维游戏；现在很多游戏公司都推出了三维游戏，游戏人物设计更立体、丰满。 早期的手机游戏基本是Linux、Symbian平台；现在的手机游戏平台选择更多样，主流平台包括Mac OS、安卓、Windows Mobile等。

早期的手机游戏都是使用键盘操作；而现在的手机游戏除了键盘操作，还有触摸屏操作、屏幕感应操作、重力感应操作等。 **经典游戏**

代表作：仙剑奇侠传幻璃镜、神鬼传奇、无尽远征，谁是大英雄、四大萌捕、吞食天地touch、仙之痕、我叫MT、仙战、一代宗师、十年一剑、娘将天下、找你妹、刀塔传奇、放开那三国等。 **单机游戏代表作**：冲击V星、愤怒的小鸟、植物大战僵尸等

游戏特点 1.庞大的潜在用户群：全球在使用的移动电话已经超过10亿部，而且这

个数字每天都在不断增加。在除美国之外的各个发达国家，手机用户都比计算机用户多。手机游戏潜在的市场比其他任何平台，比如PlayStation和GameBoy都要大。

2.便携性与移动性：在控制台游戏时代，GameBoy热销的一个原因就是便携性——人们可以随时随地沉浸在自己喜欢的游戏中，还可以随时随地抢购自己喜欢的装备或宠物。和游戏控制台或者PC相比，手机虽然可能不是一个理想的游戏设备，但毕竟人们总是随身携带，这样手机游戏很可能成为人们消遣时间的首选。手机便携性、移动性的特征更能满足用户随时随地玩游戏的需求，用户利用排队、等车的时间进行游戏，手机游戏碎片化的特性凸显。调查显示，29.8%的用户在用手机玩游戏以后电脑端玩游戏的时间减少，手机游戏已经开始抢夺电脑游戏时间。22.4%的用户手机游戏时间越来越长，仅有10%的用户时间变短，手机游戏已逐渐成为一种普遍的娱乐方式。

3.支持网络：因为手机是网络设备，在一定限制因素下可以实现多人在线游戏。随着移动网络的发展，移动游戏也越来越多的被大家接受，对于之前长期通知市场的掌机来说造成了不少的冲击。市场研究公司IDC和App Annie报告显示2013年第一季度iOS和Android平台游戏业务营收是掌机的3倍。

游戏不足 手机游戏市场潜力大，投入资金少，吸引了很多市场进入者，但中小SP在激烈的竞争中生存问题是需要考虑的主要问题。

手机游戏开发商、游戏应用及服务提供商不重视市场宣传和推广工作，忽视对于游戏产品，用户的体验和习惯培养的重要性。认为“酒香不怕巷子深”，只要游戏好玩就会有市场。

手机游戏市场竞争激烈，该竞争涉及国内，也涉及国外游戏开发商。

现一些公司积极引进国外已经成功、成熟的游戏产品，这对于快速提升国内手机游戏产品的质量、吸引用户使用、增加用户数量等方面有益，但同时使国内手机游戏市场的竞争更加激烈。国外的著名手机游戏开发商,如EA、GameMobile、Gameloft、Rovio等大家就知道差距有多大了。

追求低成本和短期利益，现游戏产品的质量粗糙

现开发手机游戏产品的投入和成本相对少，进入该市场的SP较多。但多数SP由于受技术、成本投入等因素的影响，产品设计从游戏方案过程设计到任务设计均有欠缺，游戏质量粗糙，在产品品质上下工夫相对较少。

手机游戏产品的生命周期通常在3个月左右，所以如何了解用户需求，开发出受用户欢迎的产品很重要，但同时如何保持游戏产品的粘性，持续保有用户成为更为迫切的问题。

手机游戏的同质化也越来越严重，创新力不足 随着游戏厂商的增加，游戏的数量在增加，但越来越多的游戏厂商并没有给手机游戏带来新的创意和特色，大批量“多胞胎”游戏充斥在了手游的市场中。很多的游戏都是不同故事背景下的RPG游戏。如果除去不同的背景后和不同的画面及人物形象，游戏中剩余的部分几乎是没有什么太大的区别的。

手机游戏产业链

资料来源：公开资料整理

观研天下（Insight&Info Consulting Ltd）发行的报告书《2018-2023年中国手机游戏

产业市场竞争现状调查与投资前景趋势研究报告》主要研究##行业市场经济特性（产能、产量、供需），投资分析（市场现状、市场结构、市场特点等以及区域市场分析）、竞争分析（行业集中度、竞争格局、竞争对手、竞争因素等）、工艺技术发展状况、进出口分析、渠道分析、产业链分析、替代品和互补品分析、行业的主导驱动因素、政策环境、重点企业分析（经营特色、财务分析、竞争力分析）、商业投资风险分析、市场定位及机会分析、以及相关的策略和建议。

公司多年来已为上万家企事业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者提供了专业的行业分析报告。我们的客户涵盖了中石油天然气集团公司、德勤会计师事务所、华特迪士尼公司、华为技术有限公司等上百家世界行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。我们的行业分析报告内容可以应用于多种项目规划制订与专业报告引用，如项目投资计划、地区与企业发展战略、项目融资计划、地区产业规划、商业计划书、招商计划书、招股说明书等等。

第一章 2014-2016年手机游戏行业概述

第一节 手机游戏简述

一、手机游戏分类

二、手机游戏的特征

三、手机游戏品种走向

第二节 手机游戏产业链

一、手机游戏产业链

二、手机游戏三种技术平台分析

三、手机游戏产业发展推动力量

第二章 手机游戏国内发展环境分析

第一节 国内宏观经济环境分析

一、GDP历史变动轨迹分析

二、固定资产投资历史变动轨迹分析

三、2017年中国宏观经济发展预测分析

第二节 中国手机游戏行业政策环境分析

第三节 2014-2016年中国手机游戏技术环境分析

一、手机游戏趋势和相关J2ME技术

二、虚拟现实技术对手机游戏的推动

三、iPhone开启手机游戏新纪元

第三章 2014-2016年中国手机游戏产业整体运行态势分析

第一节 2014-2016年国外手机游戏产业运行简况

- 一、全球软件巨头争相开发手机游戏
- 二、2014-2016年世界手机游戏用户规模分析
- 三、美国手机游戏商积极吸引新用户
- 四、日韩手机游戏业务发展迅速

第二节 2014-2016年中国手机游戏产业发展分析

- 一、中国手机游戏业务日渐崛起
- 二、中国手机游戏活跃用户创新高
- 三、空中网手机游戏业务营收持续增长
- 四、手机游戏暗树竞争门槛
- 五、手机游戏竞争激烈挑起新增值点
- 六、新平台带动手机游戏良性发展
- 七、GPRS资费对于手机游戏的影响

第三节 2014-2016年中国手机游戏业务收费模式

- 一、手机游戏产业链及收费模式分析
- 二、2014-2016年手机游戏收费模式存在问题分析
- 三、2014-2016年手机游戏收费模式发展趋势分析

第四节 2014-2016年中国手机游戏产业存在问题

- 一、2014-2016年平台统一对手机游戏的影响分析
- 二、2014-2016年手机软件对手机游戏的影响分析
- 三、2014-2016年盈利模式对手机游戏的影响分析

第四章 2014-2016年中国手机游戏市场运行动态分析

第一节 2014-2016年中国手机游戏市场规模分析

第二节 2014-2016年手机游戏市场运行综述

- 一、国内手机游戏市场的发展模式
- 二、手机游戏培训市场异军突起
- 三、我国手机游戏业务投放渠道浅析
- 四、影响未来手机游戏市场规模的因素

第三节 2014-2016年手机游戏市场的需求分析

- 一、2014-2016年手机游戏的技术需求分析
- 二、2014-2016年手机游戏的产业需求分析

第四节 2014-2016年手机游戏市场存在的不足分析

- 一、手机游戏市场现状分析
- 二、3G对手机游戏市场的影响

三、山寨机对手机游戏市场的影响

第五章 2017-2022年手机游戏产业面临的机遇与挑战

第一节 2017-2022年手机游戏产业面临的机遇

一、2017-2022年手机游戏的营销模式机遇分析

二、2017-2022年手机游戏营销环境的分析

第二节 2017-2022年手机游戏产业面临的挑战

一、2017-2022年手机游戏终端限制分析

二、2017-2022年手机游戏终端适配分析

三、2017-2022年手机游戏网络限制及不稳定性因素分析

四、2017-2022年手机游戏产品质量分析

第六章 2014-2016年中国手机游戏相关行业发展分析

第一节 2014-2016年中国手机电池行业分析

一、中国手机电池行业的现状

二、中国手机电池市场趋势

三、中国手机电池市场前景

第二节 2014-2016年中国网游行业分析

一、2014-2016年中国网游玩家特点及变化趋势分析

二、2014-2016年中国网络游戏运营市场竞争格局分析

三、2014-2016年中国网络游戏的主要盈利模式分析

第三节 2014-2016年手机行业发展分析

一、2014-2016年上半年手机行业概况

二、2014-2016年我国手机产量分析

三、2014-2016年通信设备制造业运行分析

四、2014-2016年手机行业发展的技术分析

五、2017-2022年手机行业预测和展望

第七章 2014-2016年中国手机游戏市场竞争状况分析

第一节 2014-2016年中国手机游戏市场竞争分析

一、厂商纷纷推出游戏手机

二、天极抢滩手机游戏市场

三、手机游戏产业面临第二次洗牌

第二节 2014-2016年中国手机游戏产业集中度分析

一、区域集中度分析

二、市场集中度分析

第三节 2017-2022年中国手机游戏的核心竞争力与投资前景分析

一、策划能力

二、品牌产品

三、渠道和市场营销

第八章 2016年中国手机游戏运营商动态分析

第一节 中国移动通信集团公司

一、企业概况

二、2016年各项财务数据

三、2016年财务治理体制的分析

四、中国移动推动三股力量暗战手机游戏市场

五、2016年中国移动开放手机游戏收费接口

六、2016年中国移动推出手机游戏二维码

七、2016年中移动打造精品网游平台

第二节 中国联合通信有限公司

一、企业概况

二、中国联通牵手游戏开发商出击手游市场

三、手机网络游戏业务成中国联通盈利新增点

四、中国联通挖掘手机游戏潜在客户

第三节 中国电信股份有限公司

一、公司概况

二、企业运营状况

三、中国电信对3G的影响

第九章 2014-2016年中国手机游戏重点企业分析

第一节 天津猛犸科技有限公司

一、企业概况

二、业务方向

三、猛犸对手机游戏市场的影响

第二节 上海育碧电脑软件有限公司

一、企业概况

二、2014-2016年运营状况分析

三、企业手机游戏研发情况

第三节 北京掌上明珠信息技术有限公司

一、企业概况

二、市场动态分析

三、掌上明珠对手机游戏市场的影响

第四节 上海IN-FUSIO公司

一、企业概况

二、公司业务经营范围

三、公司发展战略

第五节 其他手机游戏企业介绍

一、北京柠檬汁娱乐科技有限公司

二、上海扬讯计算机科技有限责任公司

三、联合众志软件（成都）有限公司

四、上海岩浆数码技术有限公司

第十章 2017-2022年中国手机游戏投资分析及发展预测

第一节 2017-2022年中国手机游戏产业前景展望

一、国内手机无线游戏市场前景分析

二、手机游戏挑动增值服务兴奋点

三、2017年我国在线手游市场收入规模预测

四、2017-2022年手机网络游戏前景分析

五、2017-2022年手机游戏产业技术前景分析

第二节 2017-2022年中国手机游戏产业的发展预测

一、未来全球手机游戏市场规模将加大

二、我国手游运营趋势预测

三、未来三年国内手机游戏市场规模预测

第十一章 2017-2022年中国手机游戏产业投资分析

第一节 2017-2022年中国手机游戏行业投资机会分析

一、手机游戏行业投资特性

二、手机游戏具有良好的投资价值

三、手机游戏投资环境利好

第二节 2017-2022年中国手机游戏投资分析

一、手机网游有望成为投资热点

二、手机游戏投资吸引力分析

第三节 2017-2022年中国手机游戏投资风险及防范

一、技术风险分析

二、金融风险分析

三、政策风险分析

四、竞争风险

第四节 专家建议

第十二章 2017-2022年中国手机游戏行业投资分析

第一节 2017-2022年手机游戏行业投资现状分析

一、手机游戏行业投资环境分析

二、手机游戏行业的投资渠道分析

三、手机游戏行业的投资趋势分析

第二节 2017-2022年手机游戏行业投资潜力分析

一、手机游戏移动互联网潜力分析

二、手机游戏行业投资发展潜力分析

第三节 2017-2022年手机游戏行业投资前景分析

一、2017-2022年手机游戏行业投资前景分析

二、2017-2022年手机游戏行业投资创业前景分析

图表详见正文（FSWJP）

特别说明：观研网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/305022305022.html>