

2017-2022年中国手游产业专项调查及发展前景分析报告

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《2017-2022年中国手游产业专项调查及发展前景分析报告》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/289655289655.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

随着智能移动终端的普及，作为移动应用重要分支的手游产业全面进入井喷期。中国已经成为亚洲乃至全球移动游戏市场规模最大、增速最快的市场。特别是在泛娱乐化背景下，随着VR等智能硬件全面进入大众视野并受到热捧，泛IP概念大火，手游与影视、动漫、音乐乃至出版等产业开始深度融合，手游产业迎来前所未有的发展机遇。

手游行业概况

1.设备规模

在人口红利逐渐减弱趋势下，手游行业的用户增长压力随之而来，截止2015年第四季度，国内手游活跃设备规模达到10.1亿元(人民币，下同)，用户规模增速继续放缓，客观上为企业的发展规模及效益带来压力，业内关于用户获取的竞争愈加激烈。

图：2013-2016我国移动游戏设备规模 资料来源：公开资料，中国报告网整理

2.收入规模

2015年手游行业收入接近500亿大关，达到492.7亿，同比增长97.8%，收入规模较三年前翻了近10倍，手游市场的高速增长推动整个游戏产业升级转型，为游戏与动漫、影视、文学、综艺等的融合发展创造有利市场环境。

3.CP(内容提供商)规模截止到2015年第四季度，移动游戏CP规模达到3.18万家，增速进一步放缓;受大型游戏企业抱团垄断影响，移动游戏行业马太效应愈发严重，加以移动游戏行业投资更加谨慎，用户逐渐流向少数游戏，大量中小CP面临被整合或淘汰危机。

移动游戏总体款数的增长速度较去年同期出现下降，休闲、卡牌和角色扮演类移动游戏仍旧占据前三甲;休闲类移动游戏继续保持较高增长速度，角色扮演和动作等偏重度的移动游戏获得开发者追捧，增长速度高于卡牌类移动游戏。

5.市场发展

2015年移动游戏市场集中度趋势开始增强，渠道、人才、IP等优质资源不断流向大型企业，中小团队的生存空间进一步被挤压;同时，大型企业通过增强研发、投资和运营推广等投入，如多条产品线研发，转向中重度作品以及并购中小团队等，一方面提升了游戏LTV

价值(客户终身价值)和用户粘性，降低了产品单一和接续空缺的风险，另一方面也抬高了产品研发标准和用户获取成本，压缩了中小团队的利润分成和融资空间。

图：手机游戏市场发展

资料来源：公开资料，中国报告网整理

手游人群概观

1.性别及年龄

移动游戏用户中男女比例基本持平，女性用户群体不容忽视;35岁及以下年龄段是移动游戏用户主体，合计占比约为78.3%，大多数80,90后已成为移动游戏的主力人群，对游戏口碑、群体导向以及游戏研发方向等起到较大影响。

图2015年12月移动游戏用户性别及年龄段分布

资料来源：公开资料，中国报告网整理

2.常驻城市分布

从地理分布看，中东部地区是移动游戏用户的主要来源，其中，广东、河南、江苏和北京等地的占比较高;从具体常驻城市看，北京、上海和广州是移动游戏用户相对集中的城市，三者合计占全国移动游戏用户总量的11.6%。

3.设备分布Android平台手游用户所使用的设备95.7%为手机，平板接近4%;在Android平台手游用户所使用的手机中，机型占比较高的有三星旗下GalaxyNote3,GalaxyNote2和小米旗下的MI3,MI2S等等。

4.网络分布

WiFi是移动游戏用户最常使用的联网方式，占比超过50%，其稳定的网络环境也为中、重度移动游戏的推广普及带来机会，以及有助于提升移动游戏用户的游戏体验。

5小结

在结合了手机游戏的种类和特点下，总结出三个手机游戏发展的未来趋势。手机游戏

的设计和研究应当多元化与民族化相结合，民族的就是世界的，而且我国有着丰富的民族文化，具有取之不竭的创作素材。手机游戏还应当朝着学习型的方向进行设计和研究，这样可以使游戏玩家在娱乐的同时促进自身思维和认知的发展。手机游戏还应加强科技进步，研发任何一款产品都会在游戏性和娱乐性上不断产生新的碰撞，拥有这种精研的态度，无论是现在还是未来，都不会被市场所淘汰，在任何时候都可以保证产品的含金量。

中国报告网发布的《2017-2022年中国手游产业专项调查及发展前景分析报告》内容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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。

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。

第一章：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

(2) 端游市场销售收入分析

(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

第二章：“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

第三章：“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

第四章：“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 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

第五章：“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

第六章：“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

第七章：全球领先手游开发商成长经验借鉴

7.1 美国EA公司

（1）企业概况

（2）主营业务情况分析

（3）公司运营情况分析

（4）公司优劣势分析

7.2 韩国NEXON公司

（1）企业概况

（2）主营业务情况分析

（3）公司运营情况分析

（4）公司优劣势分析

7.3 日本Gungho公司

（1）企业概况

（2）主营业务情况分析

（3）公司运营情况分析

（4）公司优劣势分析

7.4 法国Gameloft公司

（1）企业概况

（2）主营业务情况分析

（3）公司运营情况分析

（4）公司优劣势分析

7.5 美国Glu公司

（1）企业概况

（2）主营业务情况分析

（3）公司运营情况分析

（4）公司优劣势分析

7.6 韩国Com2uS公司

（1）企业概况

（2）主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

7.7 日本开罗游戏公司

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

7.8 韩国GAMEVIL公司

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

7.9 美国Kabam公司

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

7.10 日本Colopl公司

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

第八章：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) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

8.1.2 网易

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

8.1.3 盛大

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

8.1.4 巨人

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

8.2 手游开发商经营情况分析

8.2.1 畅游

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

8.2.2 触控科技

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

8.2.3 广州谷得

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

8.2.4 玩蟹科技

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析
- (4) 公司优劣势分析

8.2.5 数字天空

- (1) 企业概况
- (2) 主营业务情况分析
- (3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

8.2.6 蓝港互动

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

8.2.7 顽石互动

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

8.2.8 慕和网络

(1) 企业概况

(2) 主营业务情况分析

(3) 公司运营情况分析

(4) 公司优劣势分析

第九章：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

图表目录

图表1：手游行业产业链

图表2：我国手游行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表3：我国智能手机游戏行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表4：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：我国手游产品类型占比分析（按内容分类）（单位：%）

（GYZJY）

图表详见正文

特别说明：中国报告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/289655289655.html>