

2017-2022年中国手游行业市场运营态势及投资前景预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国手游行业市场运营态势及投资前景预测报告》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：<https://www.huaon.com/detail/302066.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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

我国手游行业发展太快，同样面临的问题也极为严峻；首先手游用户的规模已经触及到天花板，截止2015年我国移动网络用户为5.57亿人，但是手游用户就有5.17亿，渗透率达到92.82%，这就代表我国手游用户的增长速度将大幅度降低，乃至在我国智能手机市场渐渐饱和的情况下陷入停滞，用户是行业一切的基础，显然一旦用户增长停滞对于我国手游行业的打击是极为巨大的；再则我国手游行业发展太多，企业太多，产出的产品同质化现象严重，甚至很多产品都涉及到抄袭、跟风乃至侵权，而且大多产品质量堪忧、缺乏创意，整体质量不高；三则我国手游行业增长过快，导致很多资本对于行业的估计过高，盲目的将资本流入手游行业，并购方案火热异常，当如此过高的估计一旦碰上增长放缓乃至停滞，两者就会发生极大的撞击，就如同泡沫，外表华丽，一旦破灭就徒留空气，行业泡沫已经显现。

2016全年预计手游市场增速将达到 60%，整体规模突破 800 亿元，在游戏市场的占比将达到接近 48%。2015 年以来的端游手游化、重度化的进程基本过半，重度游戏目前基本已经统治了各类游戏榜单，预计明年开始起的手游市场增速将进一步回落，用户的 ARPU 值（指代市场规模/用户 规模）快速提升趋势也将逐步放缓。手游行业的市场规模 16Q3 单季同比增速滑落至 47%

单个用户贡献收入的提高驱动这轮手游市场的快速增长

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：

第一部分 行业发展现状

第一章 手游行业发展概述 1

第一节 手游的概念 1

一、手游的定义 1

二、手游的特点 1

第二节 手游行业发展成熟度 5

一、手游行业发展周期分析 5

二、手游行业中外市场成熟度对比 5

第三节 手游行业产业链分析 7

一、手游行业上游原料供应市场分析	8
二、手游行业下游产品需求市场状况	9

第二章 中国手游行业运行环境分析 11

第一节 中国宏观经济环境分析 11

一、2014-2015年中国宏观经济情况 11

第二节 中国手游行业发展政策环境分析 31

一、国内宏观政策发展建议 31

1、继续实施积极的财政政策，加大结构调整力度 31

2、采取组合调控措施，确保物价水平稳定 32

3、推动节能减排市场化运作 39

二、手游行业政策分析 41

三、相关行业政策影响分析 54

第三节 中国手游行业发展社会环境分析 55

第三章 2013-2015年中国手游行业市场发展分析 66

第一节 手游行业市场发展现状 66

一、市场发展概况 66

手游用户增速的放缓边际上依然不存在向上改善的空间。在用户数上，2016 年 Q3 的环比增幅 已经降至 2.1%，人口红利的枯竭已经成为困扰手游厂商的最大问题，4 亿用户将在未来

很长一段时间构筑手游的基本支撑盘，参考端游市场的经验，用户数量趋于平稳之后，用户的存量博弈将成为主流，用户获取成本将迅速上升，广告的投放效率和单个用户的 LTV 将成为手游厂商的竞争力核心。

而对于单个用户来说，其娱乐时间也是有限的，数据显示，2016Q3 单个玩家每日的平均游戏时长是 52

分钟。手机的轻度休闲游戏之前填充了用户的碎片化时间，随

着手机游戏的重度化进程，重度手游又拉长了玩家在单个游戏里花费的时间。从用户的使用时长结构上来看，单日使用手游大于 30 分钟的玩家占比从 15Q3 时候的 39%提升至 2016Q1 的 65%，而 2016Q3 时的占比为 66%，用户娱乐游戏时长已经基本触顶。

手游用户规模 16Q3 环比增长 2.1%至 4.12 亿人

重度游戏对于用户增量游戏娱乐时间的争夺已经趋于稳定

二、发展热点回顾 67

三、市场存在问题及策略分析 68

第二节 手游行业技术发展 70

一、技术特征现状分析 70

二、新技术研发及应用动态 72

三、技术发展趋势 73

第三节 中国手游行业消费市场分析 74

一、消费特征分析 74

二、消费需求趋势 79

三、品牌市场消费结构 80

第四节 手游行业产销数据统计分析 82

一、整体市场规模 82

二、区域市场数据统计情况 83

第五节 2017-2022年手游行业市场发展趋势 87

第四章 2014-2015年中国手游行业主要指标监测分析 94

第一节 2014-2015年中国手游产业主营业务收入分析 94

一、2014-2015年中国手游产业主营业务收入分析 94

二、不同规模企业主营业务收入分析 94

三、不同所有制企业主营业务收入比较 95

第二节 2014-2015年中国手游产业产品成本费用分析 96

一、2014-2015年中国手游产业销售成本分析 96

二、不同规模企业销售成本比较分析 97

三、不同所有制企业销售成本比较分析 98

第三节 2014-2015年中国手游产业利润总额分析 99

一、2014-2015年中国手游产业利润总额分析 99

二、不同规模企业利润总额比较分析 100

三、不同所有制企业利润总额比较分析 100

第四节 2014-2015年中国手游产业资产负债分析 101

一、2014-2015年中国手游产业资产负债分析 101

二、不同规模企业资产负债比较分析 102

三、不同所有制企业资产负债比较分析 103

第五节 2014-2015年中国手游行业财务指标分析 103

一、行业盈利能力分析 103

二、行业偿债能力分析 104

三、行业营运能力分析 104

四、行业发展能力分析 105

第五章 中国手游行业区域市场分析 106

第一节 华北地区手游行业分析 106

一、2014-2015年行业发展现状分析 106

二、2014-2015年市场规模情况分析 107

三、2017-2022年市场需求情况分析 108

四、2017-2022年行业发展前景预测 108

五、2017-2022年行业投资风险预测 109

第二节 东北地区手游行业分析 110

一、2014-2015年行业发展现状分析 110

二、2014-2015年市场规模情况分析 110

三、2017-2022年市场需求情况分析 111

四、2017-2022年行业发展前景预测 112

五、2017-2022年行业投资风险预测 112

第三节 华东地区手游行业分析 113

一、2014-2015年行业发展现状分析 113

二、2014-2015年市场规模情况分析 113

三、2017-2022年市场需求情况分析 114

四、2017-2022年行业发展前景预测 115

五、2017-2022年行业投资风险预测 115

第四节 华南地区手游行业分析 115

一、2014-2015年行业发展现状分析 115

二、2014-2015年市场规模情况分析 116

三、2017-2022年市场需求情况分析 117

四、2017-2022年行业发展前景预测 117

五、2017-2022年行业投资风险预测 118

第五节 华中地区手游行业分析 118

一、2014-2015年行业发展现状分析 118

二、2014-2015年市场规模情况分析 119

三、2017-2022年市场需求情况分析 119

四、2017-2022年行业发展前景预测 120

五、2017-2022年行业投资风险预测 120

第六节 西南地区手游行业分析 120

一、2014-2015年行业发展现状分析 120

二、2014-2015年市场规模情况分析	122
三、2017-2022年市场需求情况分析	122
四、2017-2022年行业发展前景预测	123
五、2017-2022年行业投资风险预测	123
第七节 西北地区手游行业分析	123
一、2014-2015年行业发展现状分析	123
二、2014-2015年市场规模情况分析	124
三、2017-2022年市场需求情况分析	125
四、2017-2022年行业发展前景预测	125
五、2017-2022年行业投资风险预测	126

第二部分 行业竞争分析

第六章 公司对手游行业竞争格局分析 127

第一节 行业竞争结构分析 127

一、现有企业间竞争	127
二、潜在进入者分析	129
三、替代品威胁分析	130
四、供应商议价能力	130
五、客户议价能力	131

第二节 行业集中度分析 133

一、市场集中度分析	133
二、企业集中度分析	134
三、区域集中度分析	135

第三节 行业国际竞争力比较 136

一、生产要素	136
二、需求条件	140
三、支援与相关产业	141
四、企业战略、结构与竞争状态	156
五、政府的作用	156

第四节 2014-2015年手游行业竞争格局分析 158

第七章 公司对手游企业竞争策略分析 164

第一节 手游市场竞争策略分析 164

一、2016年手游市场增长潜力分析	164
二、2016年手游主要潜力品种分析	165

三、现有手游产品竞争策略分析	166
四、潜力手游品种竞争策略选择	170
五、典型企业产品竞争策略分析	171
第二节 手游企业竞争策略分析	177
一、企业竞争策略取向的选择	177
二、手游行业SWOT分析	177
1、优势	177
2、劣势	180
3、机会	181
4、威胁	182
三、选择企业竞争策略	183
第三节 手游行业产品定位及市场推广策略分析	185
一、手游行业产品市场定位	185
二、手游行业广告推广策略	186
三、手游行业产品促销策略	191
四、手游行业招商加盟策略	192
五、手游行业网络推广策略	193
第八章 公司对手游企业竞争分析	197
第一节 腾讯游戏	197
一、企业基本情况	197
二、企业销售收入及盈利水平分析	197
三、企业资产及负债情况分析	198
四、企业成本费用情况	200
第二节 网易游戏	200
一、企业基本情况	200
二、企业销售收入及盈利水平分析	201
三、企业资产及负债情况分析	202
四、企业成本费用情况	202
第三节 掌趣科技	203
一、企业基本情况	203
二、企业销售收入及盈利水平分析	204
三、企业资产及负债情况分析	204
四、企业成本费用情况	205
第四节 莉莉丝游戏	206

一、企业基本情况	206
二、企业销售收入及盈利水平分析	206
三、企业资产及负债情况分析	207
四、企业成本费用情况	208
第五节 游族网络	208
一、企业基本情况	208
二、企业销售收入及盈利水平分析	209
三、企业资产及负债情况分析	210
四、企业成本费用情况	211
第六节 蓝港互动	212
一、企业基本情况	212
二、企业销售收入及盈利水平分析	213
三、企业资产及负债情况分析	214
四、企业成本费用情况	215
第七节 中国手游	215
一、企业基本情况	215
二、企业销售收入及盈利水平分析	216
三、企业资产及负债情况分析	217
四、企业成本费用情况	218
第八节 飞鱼科技	218
一、企业基本情况	218
二、企业销售收入及盈利水平分析	219
三、企业资产及负债情况分析	220
四、企业成本费用情况	221
第九节 乐逗游戏	221
一、企业基本情况	221
二、企业销售收入及盈利水平分析	222
三、企业资产及负债情况分析	223
四、企业成本费用情况	224
第十节 昆仑万维	224
一、企业基本情况	224
二、企业销售收入及盈利水平分析	225
三、企业资产及负债情况分析	226
四、企业成本费用情况	227

第三部分 行业发展预测

第九章 公司对未来手游行业发展预测分析 228

第一节 未来手游行业需求与消费预测 228

一、2017-2022年手游产品消费预测 228

二、2017-2022年手游市场规模预测 228

三、2017-2022年手游行业销售收入预测 230

四、2017-2022年手游行业总资产预测 231

第二节 2017-2022年中国手游行业供需预测 232

一、2017-2022年中国手游供给预测 232

二、2017-2022年中国手游产量预测 233

三、2017-2022年中国手游需求预测 234

四、2017-2022年中国手游供需平衡预测 235

第四部分 投资风险与建议

第十章 公司对手游行业投资机会与风险分析 236

第一节 手游行业投资机会分析 236

一、手游投资项目分析 236

二、可以投资的手游模式 240

三、2016年手游投资机会 244

四、2016年手游投资新方向 245

五、2017-2022年手游行业投资的建议 246

六、新进入者应注意的障碍因素分析 248

第二节 影响手游行业发展的主要因素 249

一、2017-2022年影响手游行业运行的有利因素分析 249

二、2017-2022年影响手游行业运行的稳定因素分析 252

三、2017-2022年影响手游行业运行的不利因素分析 253

四、2017-2022年我国手游行业发展面临的挑战分析 255

五、2017-2022年我国手游行业发展面临的机遇分析 257

第三节 手游行业投资风险及控制策略分析 258

一、2017-2022年手游行业市场风险及控制策略 258

二、2017-2022年手游行业政策风险及控制策略 260

三、2017-2022年手游行业经营风险及控制策略 260

四、2017-2022年手游行业技术风险及控制策略 261

五、2017-2022年手游同业竞争风险及控制策略 261

六、2017-2022年手游行业其他风险及控制策略 262

第十一章 公司对手游行业投资战略研究 265

第一节 手游行业发展战略研究 265

一、战略综合规划 265

二、技术开发战略 268

三、业务组合战略 269

四、区域战略规划 270

五、产业战略规划 272

六、营销品牌战略 273

七、竞争战略规划 277

第二节 对我国手游品牌的战略思考 278

一、企业品牌的重要性 278

二、手游实施品牌战略的意义 279

三、手游企业品牌的现状分析 281

四、我国手游企业的品牌战略 282

五、手游品牌战略管理的策略 287

第三节 手游行业投资战略研究 289

一、2016年手游并购案回顾 289

二、2016年并购预测 291

三、投资建议 291

图表目录：

图表：全球手游行业发展周期图 5

图表：2015年全球手机游戏市场规模分布 6

图表：手游产业链示意图 7

图表：2014-2015年我国手游行业企业数量增长情况 8

图表：2014-2015年我国手游用户数量增长情况 9

图表：2014-2015年我国手游市场现状 66

图表：2014-2015年手游占游戏行业比例变化 67

图表：中国手机游戏整体发展历程 70

图表：2015年我国手游行业市场付费情况 74

图表：2015年我国手游市场付费金额分布 75

图表：2015年我国手游用户年龄分布 76

图表：2015年我国手游行业玩多款游戏的用户比例 76

图表：中国手机游戏用户职业结构 77

图表：中国手机游戏用户月收入结构	78
图表：2015年我国手游市场消费原因分布	79
图表：2015年中国网络游戏上市企业手游营收对比	80
图表：2015年各榜单排名前二十具体分布	81
图表：2014-2015年我国手游行业市场规模	82
图表：2014-2015年我国手游用户区域分布变化	83

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/302066.html>