

# 2021-2026年中国手游行业发展监测及投资战略规划研究报告

报告大纲

## 一、报告简介

华经情报网发布的《2021-2026年中国手游行业发展监测及投资战略规划研究报告》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：<https://www.huaon.com/channel/network/667795.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

我国手游一般是免费下载，通过内购（卖道具、抽卡牌等）让用户充值变现，然后根据分成机制，应用商店拿走30%的流水，运营分走70%的流水；运营模式主要为代理运营和联合运营，运营中游戏CP商分成为20-30%，游戏运营商分成为70-80%。

据游戏工委数据，2008-2019年我国游戏市场规模由186.8亿元增长到2309.6亿元，年复合增长率为25.69%，整体呈逐年增长态势，2018、2019年增速为5.3%、7.6%，增速放缓但仍维持增长态势。主要因为我国人口红利期已过，2019年手游用户规模为6.2亿人，同比增长3.2%。

2008-2019年我国游戏市场规模及增速统计情况

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：

### 第一章 中国手游行业发展综述

#### 1.1 手游行业概述

##### 1.1.1 手游的定义及特点

##### 1.1.2 手游的主要分类

#### 1.2 手游行业发展演变历程分析

##### 1.2.1 手游行业发展历程总结

##### 1.2.2 手游行业发展周期分析

#### 1.3 手游行业发展环境分析

##### 1.3.1 手游行业政策环境分析

##### 1.3.2 手游行业产业环境分析

##### 1.3.3 手游行业社会环境分析

##### 1.3.4 手游行业技术环境分析

##### 1.3.5 手游行业发展环境总结

### 第二章 中国手游行业市场现状与竞争分析

#### 2.1 手游行业市场现状分析

##### 2.1.1 手游行业用户规模分析

因为使用场景、便携性和功能性的差异，手机相较于主机/PC，占据了用户更多的使用时间。另外，国内手游大多采取“免费下载+内购”的模式，即如果用户不追求升级速度不充值也能玩下去，玩家准入门槛低，因此手游用户数量远超主机游戏。根据游戏工委数据，2019

年手游用户共计6.20亿人，PC端游用户1.42亿人，页游用户1.90亿人；主机用户数量仅1100万人。

2019年我国游戏分布占比及用户规模(亿人)

#### 2.1.2 手游行业市场规模分析

#### 2.2 手游行业竞争格局分析

##### 2.2.1 手游行业产品竞争格局分析

##### 2.2.2 手游行业企业竞争格局分析

#### 2.3 手游行业投资兼并与重组整合分析

##### 2.3.1 国内投资兼并与重组整合现状调研

##### 2.3.2 投资兼并与重组整合趋势预测

#### 2.4 手游行业发展特点总结

### 第三章 中国手游行业成功商业模式分析

#### 3.1 手游行业主要商业模式概述

#### 3.2 成功商业模式一：山寨模式

##### 3.2.1 山寨模式整体情况分析

##### 3.2.2 山寨模式创作优劣势分析

##### 3.2.3 山寨模式主要模式分析

##### 3.2.4 山寨模式成功案例剖析

##### 3.2.5 山寨模式成功率提升策略

##### 3.2.6 山寨模式应用前景及投资分析

#### 3.3 成功商业模式二：“热门题材移植”模式

##### 3.3.1 热门题材移植手游市场表现分析

##### 3.3.2 热门题材移植模式创作优劣势分析

##### 3.3.3 热门题材移植主要模式分析

##### 3.3.4 热门题材移植模式成功案例剖析

##### 3.3.5 热门题材移植手游成功率提升策略

##### 3.3.6 热门题材移植模式应用前景预测

##### 3.3.7 热门题材移植手游投资建议

#### 3.4 成功商业模式三：炒作模式

##### 3.4.1 炒作模式介绍

##### 3.4.2 炒作模式整体情况分析

##### 3.4.3 炒作模式发展优劣势分析

##### 3.4.4 炒作模式成功案例剖析

##### 3.4.5 炒作模式成功率提升策略

### 3.4.6炒作模式发展前景及投资建议

## 3.5成功商业模式四：精品打造模式

### 3.5.1精品手游市场表现分析

### 3.5.2精品打造模式创作优劣势分析

### 3.5.3精品打造模式成功案例剖析

### 3.5.4精品手游成功率提升策略

### 3.5.5精品打造模式应用前景及投资建议

## 3.6成功商业模式五：创新型模式

### 3.6.1创新型手游市场表现分析

### 3.6.2创新型模式创作优劣势分析

### 3.6.3创新型手游主要模式分析

### 3.6.4创新型模式成功案例剖析

### 3.6.5创新型手游成功率提升策略

### 3.6.6创新型模式应用前景及投资建议

## 第四章 中国手游行业成功盈利模式分析

### 4.1手游行业主要盈利模式概述

## 4.2成功盈利模式一：游戏付费模式

### 4.2.1游戏付费模式特点分析

### 4.2.2游戏付费模式优劣势分析

### 4.2.3游戏付费模式成功案例分析

## 4.3成功盈利模式二：增值服务收费模式

### 4.3.1增值服务收费模式特点分析

### 4.3.2增值服务收费模式优劣势分析

### 4.3.3增值服务收费模式成功案例分析

## 4.4成功盈利模式三：内置广告盈利模式

### 4.4.1内置广告盈利模式特点分析

### 4.4.2内置广告盈利模式优劣势分析

### 4.4.3内置广告盈利模式成功案例分析

## 4.5成功盈利模式四：游戏衍生品开发模式

### 4.5.1游戏衍生品开发模式特点分析

### 4.5.2游戏衍生品开发模式优劣势分析

### 4.5.3游戏衍生品开发模式成功案例分析

## 第五章 国内外手游行业领先企业案例分析

### 5.1国外手游行业领先企业案例分析

#### 5.1.1韩国Netmarble公司

5.1.2瑞典King公司

5.1.3韩国Nexon公司

5.1.4美国Niantic公司

5.1.5日本BandaiNamco公司

5.2国内手游行业领先企业案例分析

5.2.1腾讯控股有限公司

5.2.2广州网易计算机系统有限公司

5.2.3芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司

5.2.4游族网络股份有限公司

5.2.5完美世界股份有限公司

5.2.6北京智明星通科技股份有限公司

第六章 中国手游行业发展前景预测与投资建议

6.1手游行业发展前景与趋势预测（AKLXR）

6.1.1行业发展驱动因素分析

6.1.2手游行业发展前景预测分析

6.1.3手游行业发展趋势预测分析

6.2手游行业投资潜力分析

6.2.1手游行业投资主体分析

6.2.2手游行业进入壁垒分析

6.2.3手游行业投资机会分析

6.2.4手游行业盈利因素分析

6.2.5手游行业投资潜力总结

6.3手游行业投资风险与建议

6.3.1手游行业投资风险分析

6.3.2手游行业投资策略与建议

图表目录：

图表1：手游的特点分析

图表2：手游的主要分类及代表游戏

图表3：手游行业产业链

图表4：游戏产品生命周期

图表5：游戏玩家生命周期

图表6：手游产品生命周期

图表7：手机游戏消费情况（单位：%）

图表8：单款游戏留存时间（单位：%）

图表9：手游行业监管体系分类

图表10：2016-2020年手游行业主要政策分析

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/channel/network/667795.html>