

# 2023-2029年中国手游市场 深度评估与投资前景预测报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

[www.cction.com](http://www.cction.com)

## 一、报告报价

《2023-2029年中国手游市场深度评估与投资前景预测报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202308/386175.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

中企顾问网发布的《2023-2029年中国手游市场深度评估与投资前景预测报告》报告中的资料和数据来源于对行业公开信息的分析、对业内资深人士和相关企业高管的深度访谈，以及共研分析师综合以上内容作出的专业性判断和评价。分析内容中运用共研自主建立的产业分析模型，并结合市场分析、行业分析和厂商分析，能够反映当前市场现状，趋势和规律，是企业布局煤炭综采设备后市场服务行业的重要决策参考依据。

报告目录：

### 第1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2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

##### 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

### 2.3.2 投资兼并与重组整合趋势分析

## 2.4 手游行业发展特点总结

## 第3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分析

#### 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4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5章：国内外手游行业重点企业案例分析

5.1 国外手游行业重点企业案例分析

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Bandai Namco公司

5.2 国内手游行业重点企业案例分析

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6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分析

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

6.1.3 手游行业发展趋势预测

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10：2016-2021年手游行业主要政策分析

图表11：2021年手机市场份额占比分析（单位：亿部；%）

图表12：2016-2021年我国智能手机游戏行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表13：无线网络速率比较（单位：Kbps；Mbps）

图表14：2016-2021年我国端游用户规模及增速（单位：亿人；%）

图表15：2016-2021年我国端游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表16：2016-2021年我国端游市场占有率变化情况（单位：%）

图表17：2021年我国端游市场不同类型游戏占比情况（单位：%）

图表18：2016-2021年我国页游用户规模及增速（单位：百万人；%）

图表19：2016-2021年我国页游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表20：2016-2021年我国页游市场占有率变化情况（单位：%）

图表21：手游行业发展环境总结

图表22：2016-2021年中国手游行业用户规模及增速（单位：亿人；%）

图表23：2016-2021年中国手游行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表24：2021年中国手游产品类型占比分析（按内容分类）（单位：%）

图表25：2017-2021年中国手游行业企业竞争格局（单位：亿元，%）

图表26：2017-2021年中国手游企业投资兼并与重组整合事件汇总

图表27：中国手游行业发展现状总结

图表28：中国手游行业主要商业模式分类

图表29：“山寨”模式整体数量分析（单位：款，次）

图表30：成功的“山寨”模式收入分析

图表31：“山寨”模式创作优势

图表32：“山寨”模式创作劣势

图表33：“山寨”模式成功要点

图表34：“山寨”模式成功率提升策略

图表35：移植手游整体数量市场占比情况（单位：%）

图表36：国内页游移植手游产品运营情况表（单位：万元/月）

图表37：移植与独立研发手游产品成本对比

图表38：热门题材移植模式创作优劣势分析

图表39：热门影视产品移植模式优劣势对比

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202308/386175.html>