

# 2021-2026年中国单机游戏行业发展趋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《2021-2026年中国单机游戏行业发展趋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/channel/network/746027.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

从打击面来看，此次限制措施打击最严重的将会是移动游戏市场，相比于PC客户端游戏而言，未成年人接触手机游戏的几率更高，事实上有关未成年人非理性消费、沉迷游戏的主要矛头目前也集中于手机游戏领域。目前我国移动游戏市场销售收入突破2000亿元大关，其中二次元手游、王者荣耀等游戏的未成年玩家比重有的甚至超过四分之一。而未成年人沉迷游戏不仅仅是一个个人行为，而是家长、学校、社会教育缺位的结果，家长工作时间比过去更长使得用于照顾子女的精力相对减少，在这种情况下部分家长会将孩子送进补习班学习兼顾托管，而还有一些家长则会直接将孩子的注意力交给游戏、短视频领域。而学校方面，因为一直催减负导致现在作业又不是很多。而没有作业压力，又没有父母监管的孩子，除了打游戏能干什么呢？在打击课外辅导以后，游戏行业又受到严格限制，未来的教育中心将回归学校教育，强调学校的托管服务来填补孩子们的空闲时间。

### 2014-2020年移动游戏市场销售收入

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 2020年中国单机游戏行业发展综述

##### 第一节 单机游戏行业定义及分类

- 一、单机游戏行业定义及分类
- 二、单机游戏行业主要商业模式
- 三、单机游戏行业特征分析

##### 第二节 单机游戏行业政治法律环境分析

- 一、行业管理体制分析
- 二、行业主要法律法规
- 三、行业相关发展规划

##### 第三节 单机游戏行业经济环境分析

- 一、全球宏观经济形势分析
- 二、国内宏观经济形势分析
- 三、产业宏观经济环境分析

##### 第四节 单机游戏行业技术环境分析

- 一、单机游戏技术发展水平
- 二、行业主要技术现状及发展趋势

## 第二章 2020年全球单机游戏行业发展现状及经验借鉴分析

### 第一节 全球单机游戏行业发展概况

- 一、全球单机游戏行业市场规模分析
- 二、全球单机游戏行业市场结构分析
- 三、全球单机游戏行业竞争格局分析

### 第二节 国外主要单机游戏市场发展状况分析

- 一、欧盟单机游戏行业发展状况分析
- 二、美国单机游戏行业发展状况分析
- 三、日本单机游戏行业发展状况分析

### 第三节 2021-2026年全球单机游戏行业发展前景预测

## 第三章 2020年中国单机游戏行业发展态势分析

### 第一节 2020年中国单机游戏行业发展现状

- 一、单机游戏行业品牌发展现状
- 二、单机游戏行业消费市场现状

而与移动游戏形成鲜明对比的是单机游戏市场，相比于移动游戏而言，单机游戏的买断制特征使得其被线上监管的难度有所提高，同时《绝地求生大逃杀》、《Dota2》等热门游戏，带动STEAM平台中国区玩家数量激增，目前STEAM平台中国玩家数量达到3200万人，数字还在增长中，这使得国内玩家的游戏消费习惯有了很大程度的改变。包括游戏直播、二次创作等多种模式的推广使得玩家能够更加全面和直观的了解游戏品质，因此未来市场部分未成年游戏购买力部分转向单机游戏市场是一个必然事件。事实上会沉迷网游、大量氪金的未成年人自然不会“坐以待毙”，他们可能买号、可能翻墙用外服、可能用家长身份证认证等等，越限制他们在这上面投入的时间越长、金钱越多，游戏娱乐对于许多未成年人而言属于刚需。2018年，现实模拟游戏《中国式家长》凭借现实性的角色情感共鸣迅速走红；融合多种玩法高自由度的《太吾绘卷》销量火爆，2019年国内单价游戏市场销售直接收入达到6.4亿元，标志着单机游戏在国内的发展正式进入快车道。而从游戏题材来看，未来国产单机市场依然将集中于市场较为成熟的动作冒险、角色扮演市场。

### 2011-2020年我国单机游戏市场销售收入

- 三、单机游戏市场需求层次分析
- 四、中国单机游戏市场走向分析

### 第二节 中国单机游戏行业发展状况

- 一、2019中国单机游戏行业发展回顾
- 二、2020年中国单机游戏行业发展情况分析
- 三、2020年中国单机游戏市场特点分析

### 第三节 中国单机游戏行业供需分析

一、2020年中国单机游戏市场供给总量分析

二、2020年中国单机游戏市场需求结构分析

第四章 2020年中国单机游戏行业竞争形势及策略

第一节 行业总体市场竞争状况分析

一、单机游戏行业竞争结构分析

1、现有企业间竞争

2、潜在进入者分析

3、替代品威胁分析

4、供应商议价能力

5、客户议价能力

6、竞争结构特点总结

二、单机游戏行业企业间竞争格局分析

第二节 中国单机游戏行业竞争格局综述

一、单机游戏行业竞争概况

二、中国单机游戏行业竞争力分析

1、中国单机游戏行业竞争力剖析

2、中国单机游戏企业市场竞争的优势

3、国内单机游戏企业竞争能力提升途径

三、2021-2026年中国单机游戏市场竞争策略分析

第五章 2020年中国单机游戏或所属行业七大区域发展现状及趋势分析

第一节 华北地区单机游戏行业分析及预测

一、2016-2020年区域区位特征及经济发展概况

二、2016-2020年市场规模情况分析

三、2021-2026年行业趋势预测分析

第二节 东北地区单机游戏行业分析及预测

一、2016-2020年区域区位特征及经济发展概况

二、2016-2020年市场规模情况分析

三、2021-2026年行业趋势预测分析

第三节 华东地区单机游戏行业分析及预测

一、2016-2020年区域区位特征及经济发展概况

二、2016-2020年市场规模情况分析

三、2021-2026年行业趋势预测分析

第四节 华中地区单机游戏行业分析及预测

一、2016-2020年区域区位特征及经济发展概况

二、2016-2020年市场规模情况分析

### 三、2021-2026年行业趋势预测分析

#### 第五届华南地区单机游戏行业分析及预测

##### 一、2016-2020年区域区位特征及经济发展概况

##### 二、2016-2020年市场规模情况分析

##### 三、2021-2026年行业趋势预测分析

#### 第六节 西南地区单机游戏行业分析及预测

##### 一、2016-2020年区域区位特征及经济发展概况

##### 二、2016-2020年市场规模情况分析

##### 三、2021-2026年行业趋势预测分析

#### 第七节 西北地区单机游戏行业分析及预测

##### 一、2016-2020年区域区位特征及经济发展概况

##### 二、2016-2020年市场规模情况分析

##### 三、2021-2026年行业趋势预测分析

### 第六章 2020年中国单机游戏行业产业链分析

#### 第一节 单机游戏行业产业链分析

##### 一、产业链结构分析

##### 二、主要环节的增值空间

##### 三、与上下游行业之间的关联性

#### 第二节 单机游戏上游行业分析

#### 第三节 单机游戏下游行业分析

##### 一、单机游戏下游行业分布

##### 二、2016-2020年下游行业发展现状

##### 三、2021-2026年下游行业发展趋势

### 第七章 中国单机游戏行业重点企业发展分析

#### 第一节 企业一

##### 一、企业简介

##### 二、企业经营状况

##### 三、企业竞争力分析

##### 四、企业发展战略

#### 第二节 企业二

##### 一、企业简介

##### 二、企业经营状况

##### 三、企业竞争力分析

##### 四、企业发展战略

#### 第三节 企业三

- 一、企业简介
- 二、企业经营状况
- 三、企业竞争力分析
- 四、企业发展战略

#### 第四节 企业四

- 一、企业简介
- 二、企业经营状况
- 三、企业竞争力分析
- 四、企业发展战略

#### 第五节 企业五

- 一、企业简介
- 二、企业经营状况
- 三、企业竞争力分析
- 四、企业发展战略

#### 第六节 企业六

- 一、企业简介
- 二、企业经营状况
- 三、企业竞争力分析
- 四、企业发展战略

### 第八章 2020年中国单机游戏企业管理策略建议

#### 第一节 提高单机游戏企业竞争力的策略

- 一、提高中国单机游戏企业核心竞争力的对策
- 二、单机游戏企业提升竞争力的主要方向
- 三、影响单机游戏企业核心竞争力的因素及提升途径
- 四、提高单机游戏企业竞争力的策略

#### 第二节 对中国单机游戏品牌的战略思考

- 一、单机游戏实施品牌战略的意义
- 二、单机游戏企业品牌的现状分析
- 三、中国单机游戏企业的品牌战略
- 四、单机游戏品牌战略管理的策略

### 第九章 2021-2026年中国单机游戏行业发展前景预测

#### 第一节 影响单机游戏行业发展的主要因素(AK HHSW)

- 一、影响单机游戏行业运行的有利因素
- 二、影响单机游戏行业运行的稳定因素
- 三、影响单机游戏行业运行的不利因素

四、我国单机游戏行业发展面临的挑战

五、我国单机游戏行业发展面临的机遇

第二节 单机游戏行业投资回顾

一、单机游戏行业投资规模及增速统计

二、单机游戏行业投资结构分析

第三节 2021-2026年中国单机游戏行业投资规模及增速预测

第四节 2021-2026年中国单机游戏行业发展趋势预测

一、单机游戏行业发展驱动因素分析

二、单机游戏行业发展趋势预测

三、单机游戏行业需求规模预测

四、2021-2026年中国单机游戏行业全球市场份额预测

第五节 单机游戏行业投资现状及建议

一、单机游戏行业投资项目分析

二、单机游戏行业投资机遇分析

三、单机游戏行业投资风险警示

四、单机游戏行业投资策略建议

详细请访问：<https://www.huaon.com/channel/network/746027.html>