

2021年中国卡牌类手游市场分析报告- 市场调查与未来前景研究

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《2021年中国卡牌类手游市场分析报告-市场调查与未来前景研究》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/543529543529.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

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

卡牌类手游的成功秘诀一览 资料来源：观研天下整理

1、以内容为核心，开发精品手游

网易游戏推出的《阴阳师》手游能维持这一高涨的热度长达两年之久，更多的还是出自手游中后期的持续发力，《阴阳师》手游游戏不断地抛出高质量的特色内容并在其中融入了许多崭新的中国元素，赋予了“阴阳师”更多层面的意义，从而巩固了用户的游戏热情。网络移动端游市场的竞争异常残酷，想要做出精品从众多的手游中脱颖而出，需要依靠内核取胜。

这里的优质内容是指除了高科技的特效升级之外，游戏研发公司更应该注重游戏所传递的信息、观点的架构以及文化交流等更深层次的内容。因而未来的手游在研发制作时要分外重视游戏题材新颖有趣、操作玩法富有创意能够调动起玩家的下载、消费意愿。同时还应注意游戏对于用户五感的刺激度，如何在克服游戏对重复性、机械性玩法的心里抵触的同时调动玩家的感官体验。例如，在游戏中引入时下最新的3D打印等科学技术增加用户的感知娱乐性。

其中，手游的内容创新总体上包括两种类型：一类是游戏设计方面的创新，比如游戏玩法、美术风格、音效搭配、科学技术的引入和玩家氪金引导等等；另一类是游戏运营方面，比如用户付费率、次留率、活跃度等等。

之后的手游研发人员需要避开市场上已有的、题材雷同的、玩法相似、缺乏创新的研发思路，尽可能多去挖掘那些真正能吸引到潜在玩家的游戏玩法，那些能让用户长期的沉浸在其中并获得精神上愉悦感的游戏方式。总而言之，游戏的内容质量对于手机游戏的成功来说是至关重要的，它直接决定着手游生存几率的高低。

2、深化美学思想同手游行业的融合

以《阴阳师》手游的场景、音乐和形象的设计为例，除了要保障游戏的内容高质量之外，还需要在制作时充分考虑到美学资源同游戏设计的充分融合。游戏画面艺术布局时要遵循一定的美学原则，将色彩、姿态、场景等美学意象有机的融合在一起，尽可能的突出现代游戏的美学意象。

在不同的游戏场景使用不同的美学语言，比如面对自然景象时尽量不添加人工雕琢、保留自然界的本真之美，用自然美的语言去描述游戏场景。面对社会场景时，将现代生活的素材资源用美学语言综合表达出来。这些美学语言元素会在不同的游戏场景作用下，让用户产生不同层级的思考和艺术情感。

其次，游戏角色形象和游戏场景之间搭配有与之相符的美学语言元素，尤其是在设计游戏场景时，要把握好空间与物体之间的关系，借助适当的故事情节给玩家带来情景交融的游戏体验。除了要考虑到场景因素之外，还需要综合考虑如何将游戏故事情节想要突出的主题意境真实地传递出来。可以从玩家的视觉体验方面抢先下手，将游戏的空间资源和不同场

景整合利用，其中游戏中的场景要注重同现实情感和游戏故事主题的紧密结合，这样才能把游戏虚构的空间意象完美的呈现在用户面前，同时游戏场景也要同游戏的主题和人物角色统一协调。综上，未来的手机游戏若想要取得一定突破，就需要在设计之初考虑到游戏画面的方方面面，例如，如何将景观元素、视觉资源和景象资源完美整合到游戏画面的构建中？以及如何设计规划才能让游戏画面既生动、富有艺术性，又能将游戏场景的美感淋漓尽致的体现出来？如何提升游戏的写实性能，让玩家在游戏盛宴中体会到最真实的感觉？

3、手机游戏应当承载文化价值观

手机游戏在缓解用户精神压力、满足玩家的娱乐诉求的同时也肩负着文化传播的社会责任。尤其是当下的游戏文化已然成为一种复合文化，游戏通过多种文化样式的融合与文化传播，最终呈现出独具特色的内容。

《阴阳师》手游的成功很大程度上得益于它根源于中国古雒文化和日本的风和月夜文化。两种文化经过多次不间断的双向传播和嬗变，已经发展的日益成熟并且拥有了相对完整的文化体系。而《阴阳师》手游作为一种复合文化，在商业化背景下，融合、汲取了二者的优质内容，并对部分民间传说进行了加工处理——还原和取舍，使游戏既有娱乐性又有厚重的历史文化感。还带动了一部分玩家在游戏的过程中会重新阅读《阴阳师》及其他民间小说，游戏对阴阳师复合文化的传播起到了积极的作用。因而，一款好的游戏必然需要博大的文化做支撑核心。

针对当前手游市场网络低俗文化盛行、不重视作品的艺术性与审美功能弱化的现状，未来的游戏生产商应当更加重视游戏的文化质量、提高作品的美学内涵。规避开粗俗的游戏内容，开发制作一些具有优秀传统文化特色的手机游戏，不仅能形成自身独特的游戏风格，还对于提高玩家的审美水平具有重要的意义。除了“阴阳师”这个文化资源之外，国内还有很多优质的文化IP。

毕竟中国拥有着五千年的文化历史，悠久的历史积淀形成了深厚的民族底蕴，孕育了辉煌的华夏文明，一大批具有中华民族特色的文化元素亟待国内游戏生产去深度挖掘。譬如，中国神秘的神话体系，女娲造人、盘古开天辟地、后羿射日、夸父逐日、封神演义等等数不胜数、家喻户晓的神话故事。中国丰富多彩的多民族的文化特色也可以运用到游戏设计之中，像一些少数民族的衣着服饰、民族古典乐器、饮食习性和风俗习惯等都是可以进一步借鉴的宝贵资源。

东方传统文化特色的彰显，东方风格的体现，是当下的游戏生产商值得商榷考量的。国内游戏开发商可以灵活运用这些文化素材，创造出有意义的娱乐产品，快速打动、走进更多玩家的内心同时完成手游更深层次的传播教导功能，在潜移默化之中向海内外的游戏受众传输这些优秀的民族文化特色。

另一方面，未来的手游行业要基于人文内涵和社会文化来建立游戏与人之间的交互机制来满足现代大众对信息共享的诉求。还要根据玩家共同的价值观来综合测评游戏平台的文化价值体系建设，以此增强游戏平台的综合影响力。另外，游戏作为文化互动的一种形式，

它所倡导的文化价值观在一定程度上对青年玩家具有特殊的影响力。因而，游戏设计者要在游戏信息的传播过程当中避免其所倡导的文化价值观与现实文化之间存在矛盾冲突，同用户分享有价值的游戏文化信息。同时，根据不同游戏文化建立与之相对应的传播机制，保障信息分享的多元互动形式，及时更新信息内容。这样，未来的手游才能在借助游戏信息互动机制提升游戏主题影响力的同时来向其受众普及现代游戏文化的核心价值，帮助更多的游戏玩家树立正确的游戏文化价值观念，形成正确的游戏认识。

4、打造有潜力的IP，扩大娱乐产业链

互联网时代下，游戏已经不仅仅只为受众提供娱乐享受，而是将受众的各个感官综合运用起来，让受众在体验游戏之后还可以阅读同名小说，收看同名的电影、电视剧，甚至是买到游戏的周边产品等等，为泛娱乐带来了一股新鲜的行业潮流。可见IP（内容版权）价值逐渐被放大，从网络剧到网生综艺，再到电影、电视剧的制作，各个细分领域不断被IP涵盖。各渠道环节竞争愈发激烈，IP成为一项贯穿产业链的无形产品，推动行业发展。手游成本较低且具有外延市场的环节，因而手游的IP开发潜力巨大。随着手游、社群、文化的普及和内容升级，中国互联网用户对手游的接受程度逐渐提升。手机游戏消费范围覆盖了二次元内容、硬件、衍生品产品、付费影视剧等。

横向对比来看，我国未来的手游行业可以借鉴日本较为成熟的发展模式，将IP的外延不断扩大，通过不同的物质呈现方式提升IP的综合影响力，最终使产品在未来市场上具有长期竞争优势。例如，日本阴阳师IP较国内IP已处于成熟的阶段。它以自身蕴含的阴阳师文化为基点，通过各类影视作品的传播扩散逐步形成稳定的文化圈层。先将阴阳师安倍晴明从经典典籍小说中挖掘出来，经过加工创造整理成小说《帝都物语》，并荣获了1987年的“日本SF大奖”，发行量高达350万册，阴阳师安倍晴明重新走入世人的眼帘。1988年，知名作家梦枕貊再度对阴阳师安倍晴明进行文艺创作，小说《阴阳师》通过日本文艺春秋社出版问世，截止到2003年共计出版了8卷，使得晴明这一文学形象深入人心。

紧接着阴阳师被改编为影视作品，2001年和2003年，由梦枕貊《阴阳师》改编的电影《阴阳师》和《阴阳师》先后上映。2001年，日本富士电视台制作的《阴阳师》电视剧集正式播出。第三类是动画、漫画和游戏。游戏产业联手推动阴阳师文化在日本盛行，许多漫画家都曾在“阴阳师”题材上在开了文艺创作，如冈野玲子的《阴阳师》、岩崎阳子的《王都妖奇谈》以及橘皆无的《美貌魔都》等；动画方面主要有《少年阴阳师》、《御伽草子》等作品问世；游戏方面推出了《九怨》。因而《阴阳师》IP变现大可借鉴日本的模范参照。网易的《阴阳师》手游业已初露IP价值，游戏中的一些式神角色：大天狗、茨木童子、妖刀姬和姑获鸟等角色在网络上的提及率和知名度都不错，都是潜在的人物IP对象。这些游戏角色相比影视明星，更具备了独特的优势：一般情况下好的游戏角色会被玩家深深地烙印在脑海中，拥有相当长的寿命。

其次，游戏角色一旦被赋予其鲜明的特质，则相对稳定，不会受到不确定的负面因素的影响，是永远忠实的品牌代言者。在当今新闻媒介高速发展的时代，如何更好地借助手游

产品以及手游角色发挥出其身上附加的文化价值。让更多的受众在享受衍生产品感受愉悦的同时，也能更多地体悟到作品本身所要传达的文化内涵和理性思考。不要将游戏作品过多的停留在平面化的层次上，要努力提升它的理性蕴含追求，开发其永恒的价值和深度意义。

从整体来看，《阴阳师》已然成为游戏领域相对致命的IP。在泛娱乐作品方面，“阴阳师IP”除了在2016年12月工夫影业、华谊兄弟电影和网易影业联手宣布将要打造同名电影及剧集之外，还将在官方漫画和音乐剧上大展拳脚。在衍生商品方面，它源源不断地在产出的一系列周边商标和同人文学创作。

在海外市场方面，“阴阳师IP”以东亚为半径，陆续向海外开放不同版本的游戏，吸引更多不同民族的用户参与、体验这一阴阳师文化。这些泛娱乐作品除了本身能创造可观的收入外，它们存在的更大意义是赋予更多文化价值在这个超级IP上，期望通过IP文化的培育获取更为长远的价值，打造娱乐全产业链。IP开发还能拓展文化产业价值链，使得产业链上无论产品、内容、平台都能发挥出最大的价值，带来整个产业链价值最大化。综上，未来的手游行业可以IP为核心，在有了创意版权保障的基础之后，在电影、电视、游戏、音乐、动漫、文学、周边创意等娱乐模块之间形成关联，从多个维度和渠道快速完成粉丝的积累，最终变现成商业价值。（CJ）

观研报告网发布的《2021年中国卡牌类手游市场分析报告-市场调查与未来前景研究》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。

行业报告是业内企业、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。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的

发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【目录大纲】

第一章 2017-2021年中国卡牌类手游行业发展概述

第一节 卡牌类手游行业发展情况概述

一、卡牌类手游行业相关定义

二、卡牌类手游行业基本情况介绍

三、卡牌类手游行业发展特点分析

四、卡牌类手游行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售模式

五、卡牌类手游行业需求主体分析

第二节 中国卡牌类手游行业上下游产业链分析

一、产业链模型原理介绍

二、卡牌类手游行业产业链条分析

三、产业链运行机制

(1) 沟通协调机制

(2) 风险分配机制

(3) 竞争协调机制

四、中国卡牌类手游行业产业链环节分析

1、上游产业

2、下游产业

第三节 中国卡牌类手游行业生命周期分析

一、卡牌类手游行业生命周期理论概述

二、卡牌类手游行业所属的生命周期分析

第四节 卡牌类手游行业经济指标分析

一、卡牌类手游行业的赢利性分析

二、卡牌类手游行业的经济周期分析

三、卡牌类手游行业附加值的提升空间分析

第五节 中国卡牌类手游行业进入壁垒分析

一、卡牌类手游行业资金壁垒分析

二、卡牌类手游行业技术壁垒分析

三、卡牌类手游行业人才壁垒分析

四、卡牌类手游行业品牌壁垒分析

五、卡牌类手游行业其他壁垒分析

第二章 2017-2021年全球卡牌类手游行业市场发展现状分析

第一节 全球卡牌类手游行业发展历程回顾

第二节 全球卡牌类手游行业市场区域分布情况

第三节 亚洲卡牌类手游行业地区市场分析

一、亚洲卡牌类手游行业市场现状分析

二、亚洲卡牌类手游行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲卡牌类手游行业市场前景分析

第四节 北美卡牌类手游行业地区市场分析

一、北美卡牌类手游行业市场现状分析

二、北美卡牌类手游行业市场规模与市场需求分析

三、北美卡牌类手游行业市场前景分析

第五节 欧洲卡牌类手游行业地区市场分析

一、欧洲卡牌类手游行业市场现状分析

二、欧洲卡牌类手游行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲卡牌类手游行业市场前景分析

第六节 2021-2026年世界卡牌类手游行业分布走势预测

第七节 2021-2026年全球卡牌类手游行业市场规模预测

第三章 中国卡牌类手游产业发展环境分析

第一节 我国宏观经济环境分析

一、中国GDP增长情况分析

二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品卡牌类手游总额

五、城乡居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国卡牌类手游行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

第三节 中国卡牌类手游产业社会环境发展分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

第四章 中国卡牌类手游行业运行情况

第一节 中国卡牌类手游行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

1、行业技术发展现状

2、行业技术专利情况

3、技术发展趋势分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国卡牌类手游行业市场规模分析

第三节 中国卡牌类手游行业供应情况分析

第四节 中国卡牌类手游行业需求情况分析

第五节 我国卡牌类手游行业进出口形势分析

1、进口形势分析

2、出口形势分析

3、进出口价格对比分析

第六节、我国卡牌类手游行业细分市场分析

1、细分市场一

2、细分市场二

3、其它细分市场

第七节 中国卡牌类手游行业供需平衡分析

第八节 中国卡牌类手游行业发展趋势分析

第五章 中国卡牌类手游所属行业运行数据监测

第一节 中国卡牌类手游所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国卡牌类手游所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国卡牌类手游所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第六章 2017-2021年中国卡牌类手游市场格局分析

第一节 中国卡牌类手游行业竞争现状分析

一、中国卡牌类手游行业竞争情况分析

二、中国卡牌类手游行业主要品牌分析

第二节 中国卡牌类手游行业集中度分析

一、中国卡牌类手游行业市场集中度影响因素分析

二、中国卡牌类手游行业市场集中度分析

第三节 中国卡牌类手游行业存在的问题

第四节 中国卡牌类手游行业解决问题的策略分析

第五节 中国卡牌类手游行业钻石模型分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2017-2021年中国卡牌类手游行业需求特点与动态分析

第一节 中国卡牌类手游行业消费市场动态情况

第二节 中国卡牌类手游行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 卡牌类手游行业成本结构分析

第四节 卡牌类手游行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国卡牌类手游行业价格现状分析

第六节 中国卡牌类手游行业平均价格走势预测

一、中国卡牌类手游行业价格影响因素

二、中国卡牌类手游行业平均价格走势预测

三、中国卡牌类手游行业平均价格增速预测

第八章 2017-2021年中国卡牌类手游行业区域市场现状分析

第一节 中国卡牌类手游行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区卡牌类手游市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区卡牌类手游市场规模分析

四、华东地区卡牌类手游市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区卡牌类手游市场规模分析

四、华中地区卡牌类手游市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区卡牌类手游市场规模分析

四、华南地区卡牌类手游市场规模预测

第九章 2017-2021年中国卡牌类手游行业竞争情况

第一节 中国卡牌类手游行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国卡牌类手游行业SCP分析

一、理论介绍

二、SCP范式

三、SCP分析框架

第三节 中国卡牌类手游行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 卡牌类手游行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第五节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优劣势分析

第十一章 2021-2026年中国卡牌类手游行业发展前景分析与预测

第一节 中国卡牌类手游行业未来发展前景分析

- 一、卡牌类手游行业国内投资环境分析
- 二、中国卡牌类手游行业市场机会分析
- 三、中国卡牌类手游行业投资增速预测

第二节 中国卡牌类手游行业未来发展趋势预测

第三节 中国卡牌类手游行业市场发展预测

- 一、中国卡牌类手游行业市场规模预测
- 二、中国卡牌类手游行业市场规模增速预测
- 三、中国卡牌类手游行业产值规模预测
- 四、中国卡牌类手游行业产值增速预测
- 五、中国卡牌类手游行业供需情况预测

第四节 中国卡牌类手游行业盈利走势预测

- 一、中国卡牌类手游行业毛利润同比增速预测
- 二、中国卡牌类手游行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国卡牌类手游行业投资风险与营销分析

第一节 卡牌类手游行业投资风险分析

- 一、卡牌类手游行业政策风险分析
- 二、卡牌类手游行业技术风险分析
- 三、卡牌类手游行业竞争风险分析
- 四、卡牌类手游行业其他风险分析

第二节 卡牌类手游行业应对策略

- 一、把握国家投资的契机
- 二、竞争性战略联盟的实施
- 三、企业自身应对策略

第十三章 2021-2026年中国卡牌类手游行业发展战略及规划建议

第一节 中国卡牌类手游行业品牌战略分析

- 一、卡牌类手游企业品牌的重要性

二、卡牌类手游企业实施品牌战略的意义

三、卡牌类手游企业品牌的现状分析

四、卡牌类手游企业的品牌战略

五、卡牌类手游品牌战略管理的策略

第二节 中国卡牌类手游行业市场重点客户战略实施

一、实施重点客户战略的必要性

二、合理确立重点客户

三、对重点客户的营销策略

四、强化重点客户的管理

五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国卡牌类手游行业战略综合规划分析

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

第十四章 2021-2026年中国卡牌类手游行业发展策略及投资建议

第一节 中国卡牌类手游行业产品策略分析

一、服务产品开发策略

二、市场细分策略

三、目标市场的选择

第二节 中国卡牌类手游行业营销渠道策略

一、卡牌类手游行业渠道选择策略

二、卡牌类手游行业营销策略

第三节 中国卡牌类手游行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国卡牌类手游行业重点投资区域分析

二、中国卡牌类手游行业重点投资产品分析

图表详见报告正文

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/543529543529.html>