

版号限发影响下的 中国手游用户偏好及发展趋势

版号限发是机遇还是挑战？

目录

CONTENTS



01. 版号影响下的中国手游市场

02. 2019中国手游市场用户偏好

03. 2019中国手游市场发展趋势

01

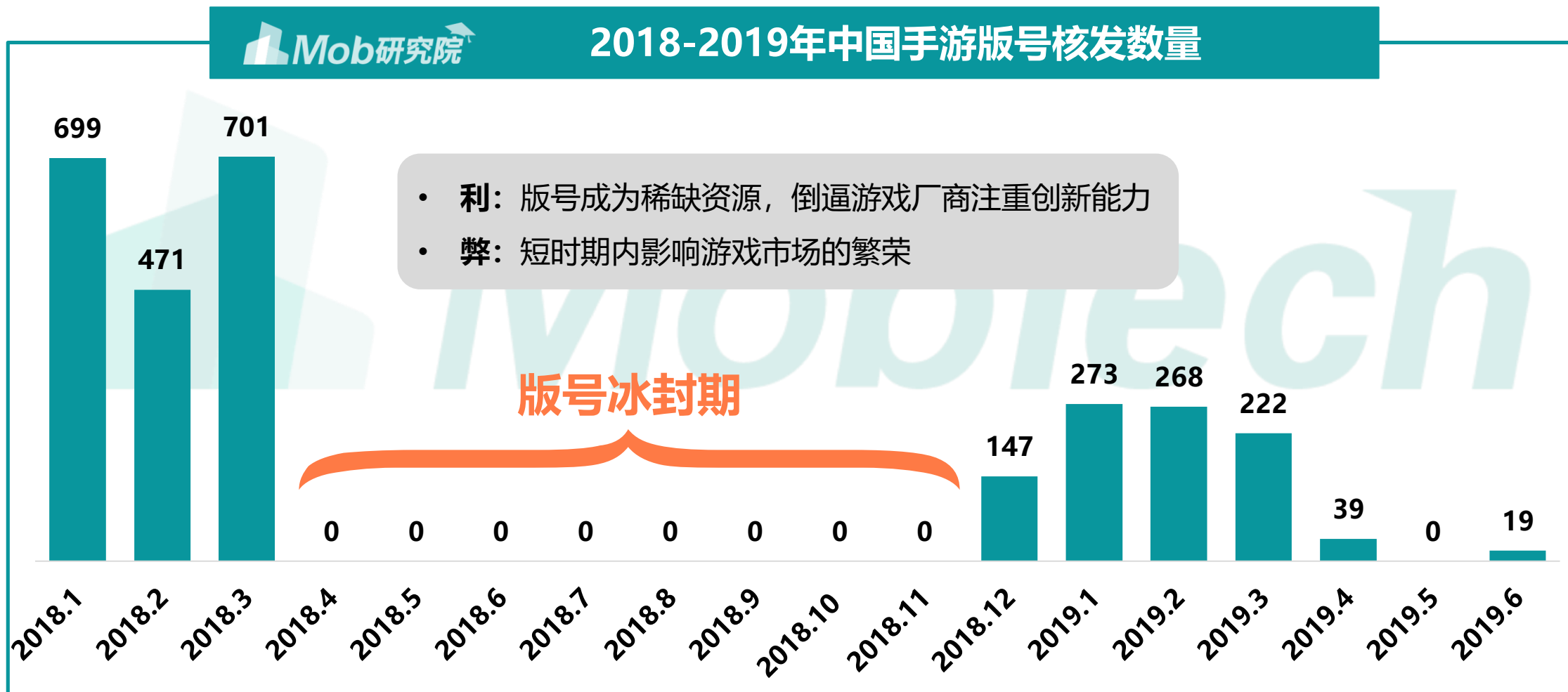


版号影响下的中国手游市场

2019 China Mobile Games Market Overview

2019，从“凛冬”中挣扎起来的游戏行业

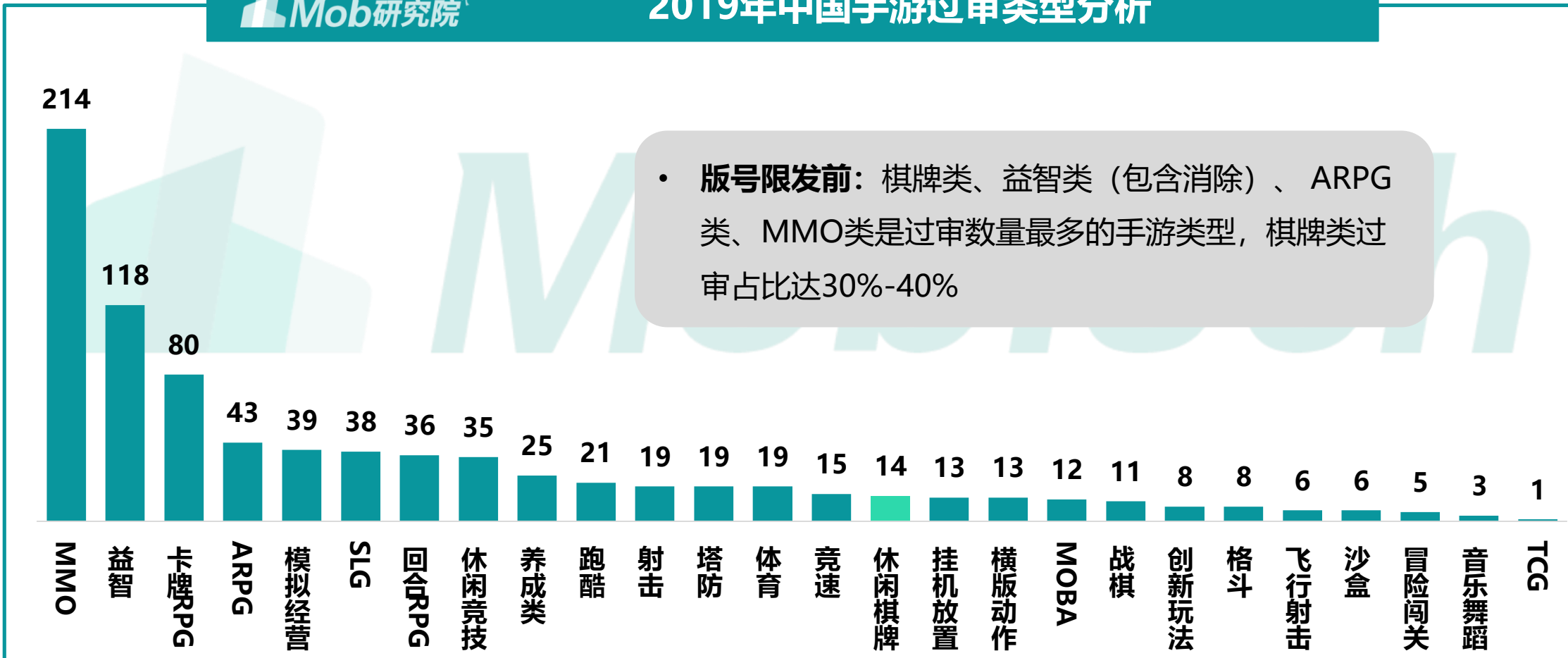
长达8个月的“冰封期”过后，手游版号核发数量大不如前，但长期来看利大于弊



MMO和益智类游戏成“过审王”

版号限发对棋牌类游戏影响大，限发前棋牌类占比三分之一，限发后占比不足2%

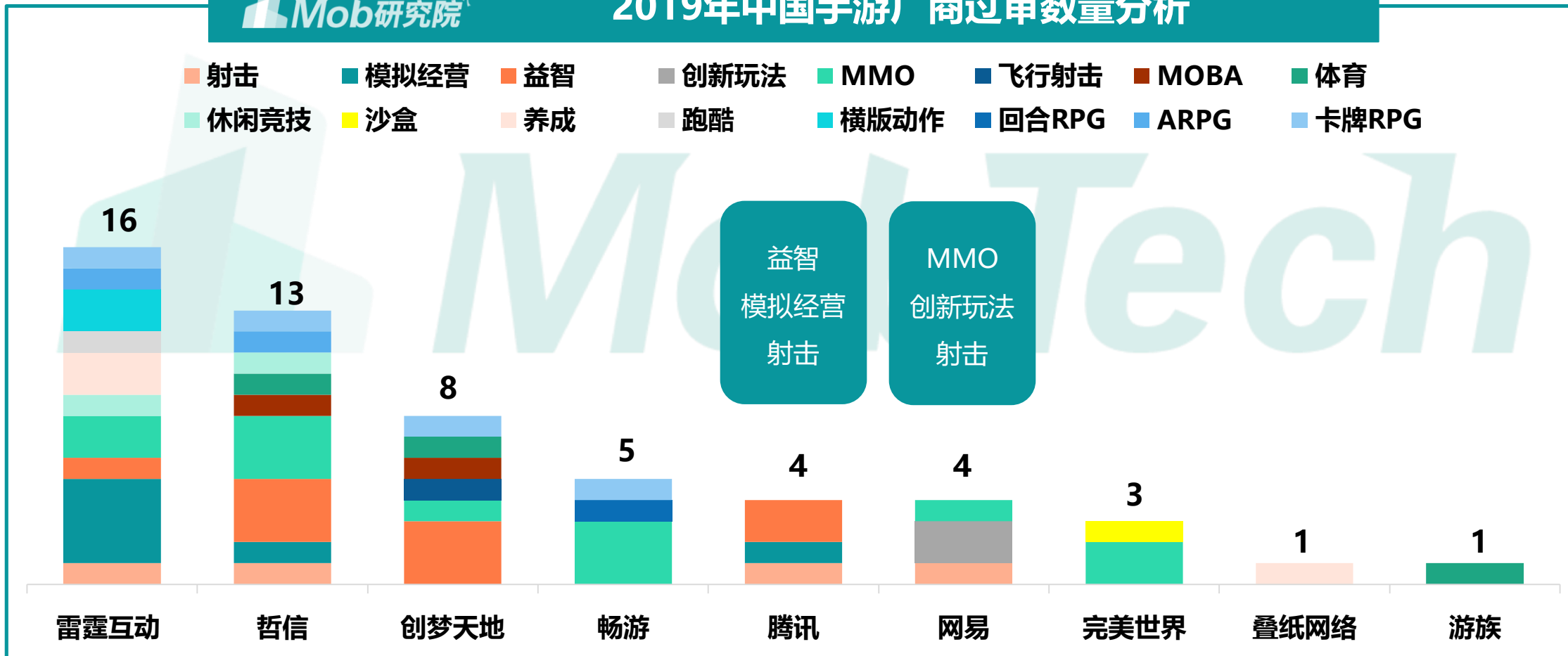
2019年中国手游过审类型分析



主打休闲健康的中小厂商过审数量多

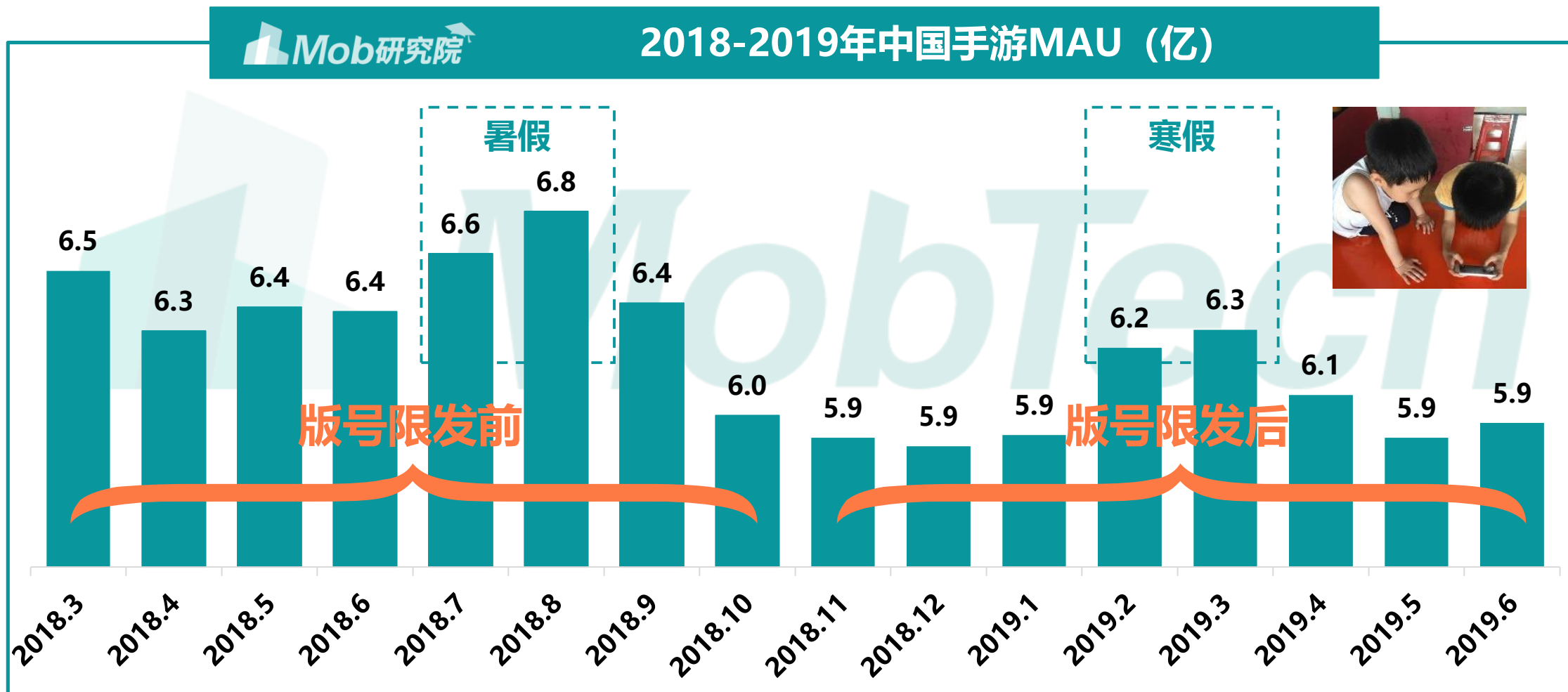
雷霆互动代表游戏《问道》，特色是弘扬中国传统文化

Mob研究院 2019年中国手游厂商过审数量分析



受版号限发影响，手游用户规模从6.5亿左右下降到5.9亿

版号限发对用户规模影响具有一定滞后性，以2019年年初为分水岭，下降趋势明显



02



2019中国手游市场用户偏好

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_38105

