

# 2019-2025年中国AR游戏 市场运行态势分析与前景发展战略建议报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

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

## 一、报告报价

《2019-2025年中国AR游戏市场运行态势分析与前景发展战略建议报告》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.abaogao.com/b/youxi/D04382SA4V.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话： 400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真： 010-60343813

Email： sales@abaogao.com

联系人： 刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

AR游戏最早的起源并非手机，而是NDS上的玩卡类AR游戏。此类游戏大多数的玩法都是在桌面上摆放识别卡，识别卡片后通过手机屏幕与识别出来的内容进行交互。

当前重度游戏无疑占据着市场的主流，但具有高粘性的二次元游戏、苹果AR-kit带动的AR游戏有望在用户得到进一步培育和沉淀后产生新的爆发性机会。我们看好未来细分品类上二次元手游、AR手游的发展前景。

目前主流的伪AR游戏如《PokemanGO》主要是基于摄像头+二维扫描+LBS功能的AR内容，真正的AR内容一定要扫描三维实景，再在实景之上叠加相应功能的内容。所以苹果的AR-Kit才是真正意义上第一次在全球范围内普及手机AR。

总结来说，判断是否是伪AR应用的标准在于投射的虚拟影像是否能够与真实环境产生互动，而非屏幕载体的大小。虽然手机呈现屏幕较小，但用AR-Kit开发的程序能够通过深度摄像头和双目立体视觉实现对显示环境的感知，实现真正意义上的AR效果。

我们认为，得益于苹果产品巨大的保有量和新增量，极有可能在全球范围再次掀起AR热潮。由于AR-Kit技术支持iPhone6S及以上机型，根据统计，2016年iPhone6S+iPhone7合计出货量超过1.6亿台，新上市的iPhone8+X系列2017年预计销量在8,000万-1.1亿台。考虑到老机器升级系统的周期，我们判断，移动AR设备的用户基数将在一年内超过1亿。

此外，谷歌也在苹果之后发布了AR-Core，虽然支持机型不多，但在IOS和安卓平台对AR技术纷纷加持下，未来70%-80%的智能手机有望成为AR入口。

随着iOS11正式版的发布，《破晓唤龙者：龙魂对决AR》、《Warhammer40,000:Freeblade》《StackAR》、《MyCountry》、《ARDragon》、《DriveAhead!Minigolf》等AR游戏即将或已经登陆APPStore。我们认为在苹果谷歌等大厂的引领下，AR游戏或将迎来爆发期。

智研数据研究中心发布的《2019-2025年中国AR游戏市场运行态势分析与前景发展战略建议报告》共三章。首先介绍了AR游戏相关概念及发展环境，接着分析了中国AR游戏规模及消费需求，然后对中国AR游戏市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国AR游戏面临的机遇及发展前景。您若想对中国AR游戏有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

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1章 AR游戏行业发展背景

### 1.1 AR游戏定义与分类

#### 1.1.1 AR游戏行业定义

#### 1.1.2 AR游戏行业分类

### 1.2 AR游戏行业产业链分析

#### 1.2.1 AR游戏产业链结构

#### 1.2.2 AR游戏产业链组成

(1) 游戏开发商

(2) 游戏运营商

(3) 游戏销售商

(4) 游戏用户

(5) 辅链组成

#### 1.2.3 AR游戏产业链分析

(1) 辐射包容能力

(2) 产业链各环节的关系

### 1.3 AR游戏行业发展环境

#### 1.3.1 行业宏观环境分析

(1) 行业政策环境

(2) 行业经济环境

(3) 行业社会环境

(4) 行业技术环境

#### 1.3.2 行业竞争环境分析

(1) 现有企业的竞争

(2) 潜在进入者威胁

(3) 供应商议价能力

(4) 下游客户议价能力

(5) 替代品威胁

(6) 竞争情况总结

## 第2章 AR游戏行业发展分析

### 2.1 中国AR游戏行业发展现状分析

### 2.1.1 AR游戏行业发展阶段

### 2.1.2 AR游戏行业市场规模

(1) 网游行业营收规模

(2) 网游行业用户规模

### 2.1.3 AR游戏行业供应情况

(1) 网游行业企业数量

(2) 网游产品推出数量

(3) 国产网游数量规模

### 2.1.4 AR游戏行业出口情况

(1) 网游行业出口规模

(2) 网游行业出口模式

(3) 网游行业出口格局

### 2.1.5 AR游戏辐射带动效应

## 2.2 AR游戏行业发展现状分析

### 2.2.1 移动游戏行业界定

### 2.2.2 移动游戏产业链分析

(1) 移动终端设备制造商

(2) 移动游戏开发与发行商

(3) 移动游戏独立运营商

(4) 移动游戏平台运营商

(5) 移动游戏分发渠道商

### 2.2.3 移动游戏市场规模

(1) 移动游戏企业数量

(2) 移动游戏推出数量

(3) 移动游戏用户数量

(4) 移动游戏收入规模

### 2.2.4 移动游戏细分市场

(1) 移动单机游戏市场

(2) 移动AR游戏市场

### 2.2.5 移动游戏用户行为

(1) 移动游戏用户基本属性

(2) 移动游戏用户参与移动游戏情况

(3) 移动单机游戏用户行为

(4) 移动AR游戏用户行为

## 2.3 移动游戏行业发展前景分析

### 2.3.1 2017年网游行业预测

(1) 网游行业前景预测

(2) 端游行业前景预测

(3) 页游行业前景预测

(4) 移动游戏行业前景预测

### 2.3.2 2017年网游出口预测

(1) 网游海外市场特征

(2) 网游出口驱动因素

(3) 网游出口阻碍因素

(4) 网游出口前景预测

## 第3章ZYZF AR游戏商业模式变革趋势与投资机会分析

### 3.1 AR游戏行业发展趋势分析

#### 3.1.1 AR游戏大行业发展趋势

(1) 跨平台发展

(2) 产业链融合明显

(3) 游戏种类日趋多元

(4) 跨领域竞争与合作

(5) “微创新”成重要推动模式

(6) 健康、绿色游戏是未来方向

#### 3.1.2 AR游戏细分市场发展趋势

(1) 客户端游戏发展趋势

(2) 网页游戏发展趋势

(3) 移动游戏发展趋势

### 3.2 AR游戏行业发展机会与挑战分析

#### 3.2.1 AR游戏行业有利与不利因素分析

(1) 行业有利因素分析

(2) 行业不利因素分析

#### 3.2.2 AR游戏行业机会与挑战分析

- (1) 行业机会分析
- (2) 行业挑战分析
- 3.3 AR游戏行业投资机会与风险
  - 3.3.1 AR游戏行业投资价值分析
  - 3.3.2 2017年行业投资情况
    - (1) 网游行业投资规模
    - (2) 网游行业投资特点
    - (3) 网游行业投资热点
  - 3.3.3 未来几年网游行业投资预测
    - (1) 外围企业进入网游市场
    - (2) “国家队”进入网游市场
  - 3.3.4 AR游戏行业投资机会分析
    - (1) 中小规模AR游戏开发商
    - (2) 综合或垂直AR游戏运营平台商
    - (3) 虚拟货币交易平台商
    - (4) 与AR游戏相关的行业服务提供商
  - 3.3.5 AR游戏行业投资风险提示
    - (1) 政策风险
    - (2) 行业风险
  - 3.3.6 AR游戏行业投资建议
    - (1) 投资时机的选择
    - (2) 投资方式及领域
    - (3) 需要注意的问题

图表目录：

图表：2014-2017年中国国内生产总值分季度同比增长速度（单位：%）

图表：2006-2017年城镇居民可支配收入（单位：元）

图表：2006-2017年农村居民人均纯收入（单位：元）

图表：2008-2017年我国网民规模与互联网普及率（单位：万人，%）

图表：2008-2017年我国手机网民规模及占网民比例

图表：2009-2017年使用各类终端上网的网民规模变化趋势

图表：中国AR游戏发展阶段

图表：2003-2017年中国AR游戏市场规模增长趋势（单位：亿元，%）

图表：2014-2017年我国AR游戏用户规模（单位：亿人）

图表：2014-2017年我国国产自主研发游戏数量（单位：款）

图表：2012-2017年中国AR游戏出口增长趋势（单位：百万美元，%）

图表：中国与韩国AR游戏出口规模比较分析（单位：亿元，%）

图表：中国网游厂商出口业务市场份额

图表：AR游戏对相关产业的贡献（单位：亿元）

图表：2014-2017年中国移动游戏收入规模（单位：亿元，%）

图表：中国移动游戏收入结构（单位：亿元，%）

图表：2019-2025年我国AR游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

图表：2019-2025年我国客户端AR游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

图表：2019-2025年我国页游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

图表：2019-2025年我国手机移动游戏行业规模预测（单位：亿元，%）

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/D04382SA4V.html>