

中国PC单机游戏行业研究报告

2018年





2017年中国PC单机用户消费规模进入快速增长期，预计**2018年消费规模可达到50.6亿**。中国PC单机游戏市场整体资本**热度较低**，但有实力的独立开发商和PC单机老牌厂商仍受资本青睐。



STEAM平台支持中文的单机游戏数量**保持50%的增长**；国外游戏开发商开始重视中国PC单机游戏市场。
STEAM平台2018年上架的支持中文的游戏中，**国产游戏占比9%**，独立游戏占比70%。**休闲益智类、动作类、冒险类**是主要的游戏类型。
目前市场上仍以**独立游戏为主**，**商业大作依然稀缺**，难以在游戏行业上形成较大影响力。



老牌PC单机厂商**主打情怀**。**游戏类型以仙侠武侠RPG为主**；独立工作室/小研发商表现活跃，游戏以**细分游戏类型、创意玩法为主**。
PC单机游戏发行领域出现**新兴的发行商**，除发行外，还涉及研发、渠道、平台等多元化业务。同时给与独立工作室研发与发行的支持。
国外**STEAM平台是最热门的PC单机游戏平台**；国内WeGame、方块游戏等PC单机新兴平台相继上线，为PC单机研发商提供更多展示机会。



以**男性**用户为主，整体用户偏**年轻**并有**较好的经济实力**。
89%的用户购买过正版PC单机游戏。游戏质量和体验、价格适中、购买和安装方便是用户购买正版的主要原因。游戏口碑、游戏类型、经典系列是用户购买的主要驱动因素。

PC单机游戏定义

在电脑端上无需连接网络即可运行的游戏品类

PC单机游戏：是指使用**电脑端设备**，包括台式电脑和笔记本电脑，下载安装客户端后**无需持续连接网络**即可正常运行的游戏类型。

电脑端



台式电脑



笔记本电脑

通过实体光盘安装或在网络下载客户端文件并安装

无需持续连网络



无需持续连接WIFI



无需持续连接网线

游戏安装后，无需持续连接网络即可启动并体验游戏

部分功能需联网，如：防盗验证、多人游戏

中国PC单机游戏行业背景	1
中国PC单机游戏行业发展现状	2
中国PC单机游戏产品分析	3
中国PC单机游戏产业链分析	4
中国PC单机游戏用户群分析	5
中国PC单机游戏行业发展趋势	6

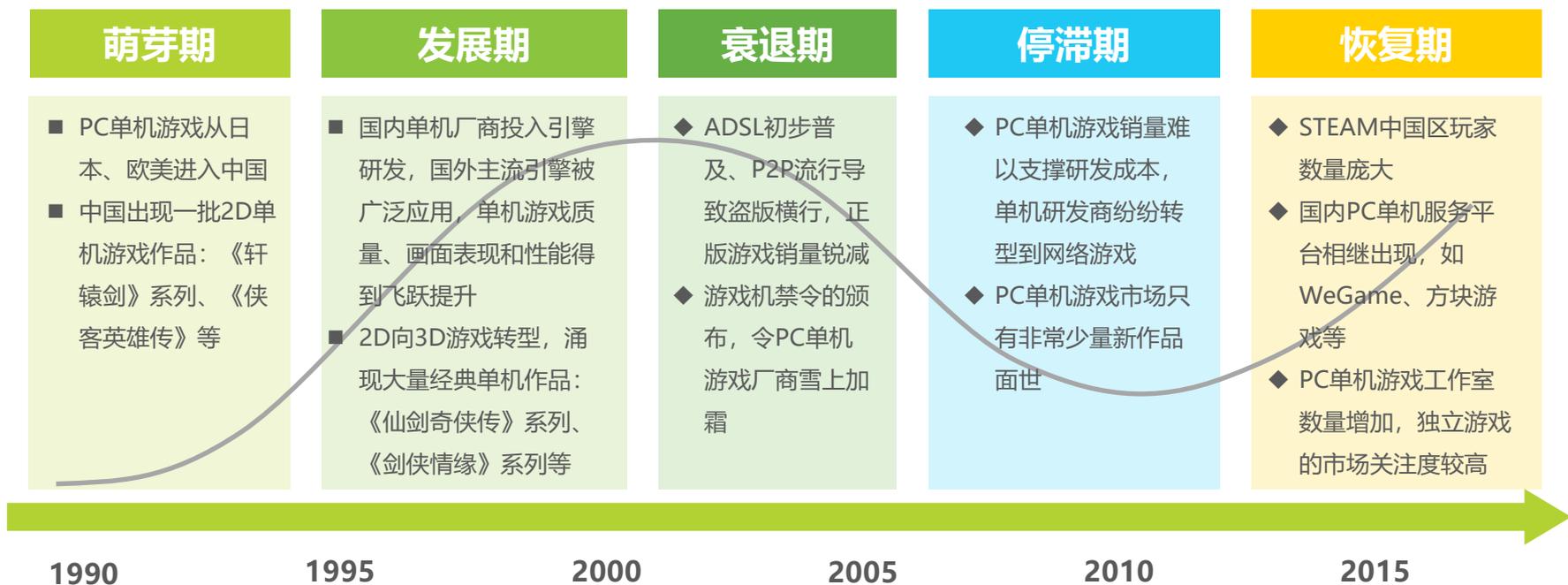
中国PC单机游戏的前世今生

中国PC单机游戏市场有复苏之势

90年代中国PC单机游戏开始萌芽并进入快速发展时期，期间涌现大量经典作品《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》、《轩辕剑》等系列，中国PC单机游戏达到了辉煌时期。2000年，国家颁布游戏机禁令、ADSL初步普及、P2P流行，盗版猖獗，PC单机游戏厂商压力剧增，纷纷逃离，PC单机游戏逐渐衰退并进入停滞时期。

2015年，全球综合数字发行平台STEAM开始进入中国玩家视野，STEAM平台中国区玩家逐年增加；中国独立PC单机游戏获得中国玩家关注和认可；腾讯、完美世界等网游大厂开始进入PC单机游戏市场；中国PC单机游戏市场呈现复苏趋势。

中国PC单机发展历史



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

中国PC单机游戏产业环境分析

大环境利好，PC单机游戏市场将迎来新的发展时期

2014年，束缚中国PC单机游戏长达14之久的游戏机禁令宣布解除。期间《著作权法》进一步完善，国家以及媒体加强了对知识产权的监管力度，大众正版意识加强。游戏行业相关法律法规相继出台，为游戏行业的有序健康发展提供了有力保障；同时，我国居民可支配收入不断提高，在市场消费主体转变和消费观念升级下，人们对文化娱乐消费需求旺盛，并更加注重娱乐的体验与服务。在技术方面，国内外发展成熟的游戏引擎技术，也给单机游戏带来强大的技术支持。这些都给PC单机游戏的发展提供了良好的环境基础。

政策

产权保护法逐渐完善 游戏产业进一步规范

《互联网著作权行政保护办法》、《著作权法》第三次修订等知识产权法在不断完善，游戏知识产权得到进一步保护。

《网络出版服务管理规定》、《规范网络游戏运营》等相关行业法律法规出台，为游戏行业的有序健康发展提供了强有力保障

经济

消费升级 文化娱乐消费增长

从2014年以来，我国居民人均支配收入保持稳步增长，刺激大众消费的强烈需求，在文化娱乐需求和消费升级的刺激下，人们的文化娱乐消费支出在不断增长。

游戏作为文化娱乐的重要部分，人们在游戏的支出也在不断增长。

社会

市场主要消费群体改变 消费观念升级

市场消费主体从6070后向8090以及00后转移。随着新消费群体的消费观念转变，他们在消费内容、消费追求等方面有较大变化。新消费群体更热衷文化娱乐的消费，追求新鲜感和个性化体验，重视服务的内容与质量。

技术

引擎技术成熟 功能强大、使用便捷

游戏引擎发展成熟，功能越来越完善。游戏引擎普遍拥有完整的游戏功能、强大的编辑器和第三方插件、简便的SDK接口等。

虚幻4引擎技术成熟并大量运用到单机游戏，同时，国内企业开始重视自有引擎开发。未来单机游戏在引擎技术上将有更多选择。

中国PC单机游戏行业背景

1

中国PC单机游戏行业发展现状

2

中国PC单机游戏产品分析

3

中国PC单机游戏产业链分析

4

中国PC单机游戏用户群分析

5

中国PC单机游戏行业发展趋势

6

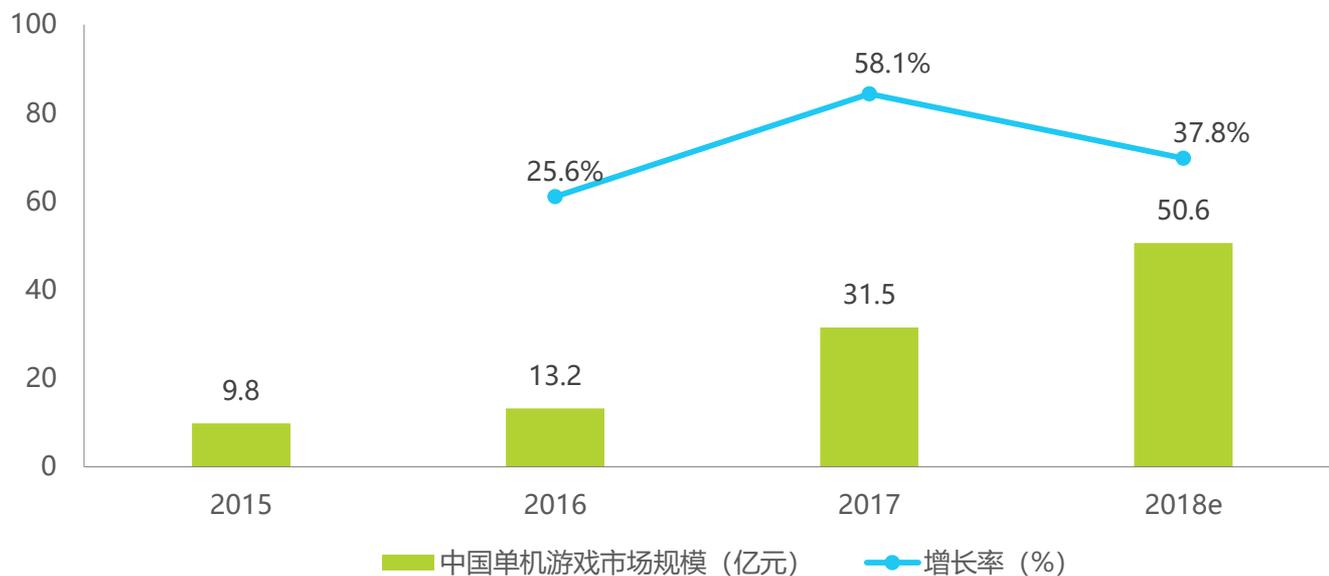
中国PC单机游戏用户消费规模

2018年中国PC单机游戏用户消费规模达50.6亿

根据艾瑞对中国PC单机游戏用户消费规模核算，中国PC单机游戏用户消费规模保持较为快速的增长，2017年消费增速最快，规模达到31.5亿元，预计2018年中国PC单机游戏用户消费规模可达到50.6亿元。

艾瑞咨询认为，随着越来越多网游大厂的进入，核心用户数量的增长，以及大众正版意识提高，未来中国PC单机游戏用户消费规模将进入新一轮的快速增长。

2015-2018年中国PC单机游戏用户消费规模



来源：主要统计中国玩家在PC单机游戏中的消费。综合企业财报、专家访谈、PC单机游戏平台/渠道销量，根据艾瑞统计模型核算，进攻参考。

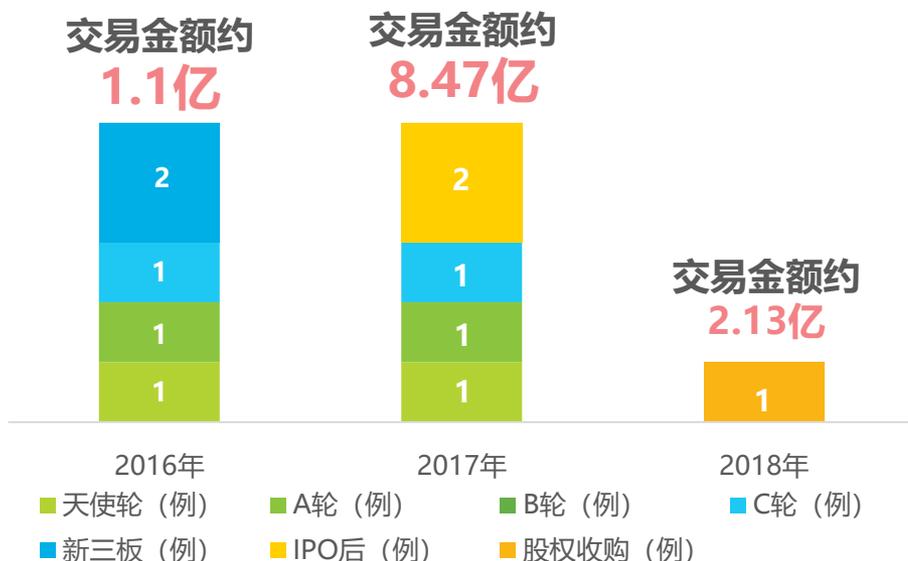
中国PC单机游戏市场资本热度

整体交易热度较低，但实力工作室与老牌厂商仍受资本喜爱

从中国PC单机游戏市场近三年的资本交易情况来看，整体交易热度较低。2017年交易量相对较多，但进入2018年后资本冷静。虽然市场上资本热情不高，但仍不乏大宗交易，有实力的PC单机厂商仍受资本青睐。

艾瑞咨询认为，PC单机游戏产业链各环节活跃度较低，成本高变现难以及竞争优势不明显等原因，令资本对其热情不高。2018年随着游戏版号审批暂停，以及整个资本市场资金收紧等方面的影响，资本对PC单机游戏市场的投资更为谨慎。

2016-2018年中国PC单机游戏资本数量统计



2016-2017年中国PC单机游戏资本案例



来源：网络公开数据整理

中国PC单机游戏行业背景

1

中国PC单机游戏行业发展现状

2

中国PC单机游戏产品分析

3

中国PC单机游戏产业链分析

4

中国PC单机游戏用户群分析

5

中国PC单机游戏行业发展趋势

6

中国PC单机游戏产品现状

STEAM平台支持中文的游戏具有一定代表性

STEAM平台上，中国区活跃用户数量已超越美国，成为用户活跃量第一的地区。中国区庞大的活跃用户数量吸引着国外PC单机厂商，想获取中国用户，游戏支持中文成为必要的敲门砖。

STEAM平台对游戏开发者的开放友善以及公平的游戏曝光规则吸引了国内大量PC单机厂商以及独立开发者，并愿意选择STEAM作为游戏的首发平台。

在一定程度来看，STEAM平台上支持中文的PC单机游戏产品，反映了中国PC单机游戏市场的游戏产品现状。

STEAM平台地区用户数排行

STEAM平台对开发者的吸引

「中国区活跃用户超越美国，升至第一」

「中国厂商选择STEAM作为游戏首发平台」

NO.1 中国区

40,160,633

NO.2 美国区

39,304,627

(统计时间截至：2018.1.23)

对所有开发者开放

随时上传产品，包括测试版本
与用户互动，并获得用户信息
反作弊系统，反盗版

游戏曝光规则公平

游戏曝光由玩家游戏时间、活跃度、好友推荐等决定
不接受商业推广

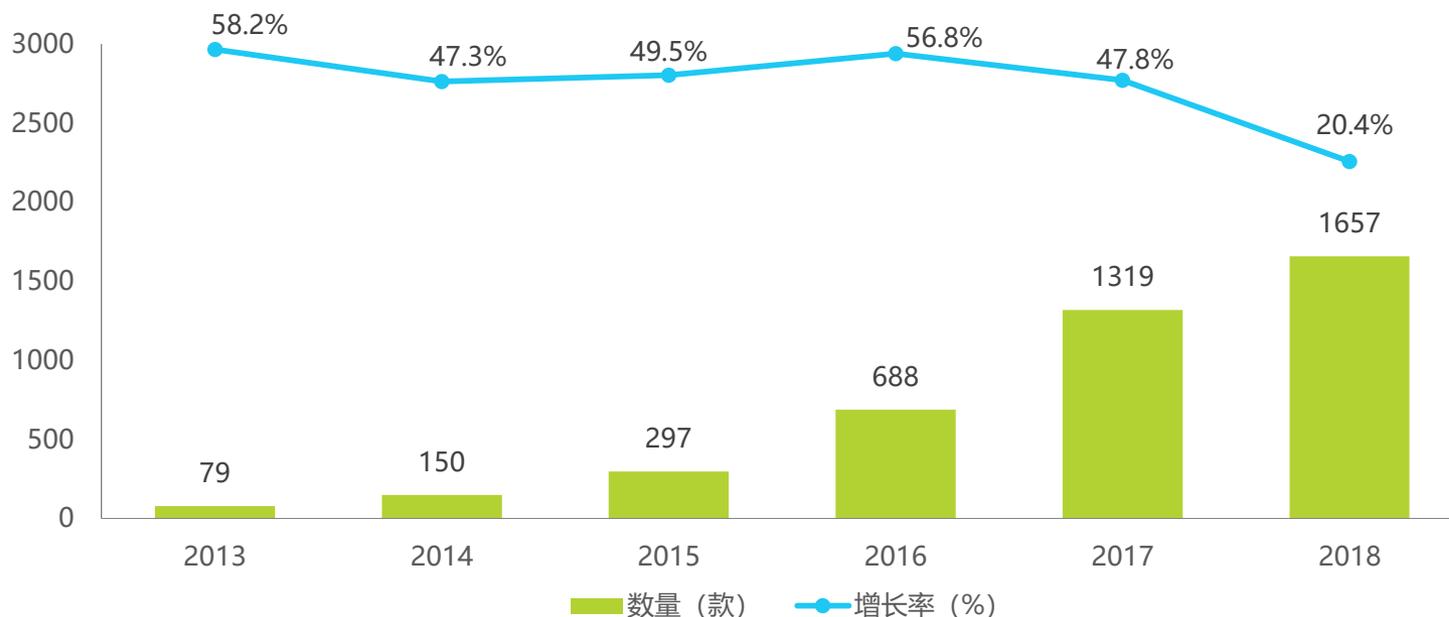
中国PC单机游戏数量

STEAM平台支持中文的游戏数量持续增长

支持中文的游戏：是指游戏语音可选择中文显示，包括国产游戏和国外游戏。

从STEAM平台支持中文的游戏数量统计来看，2013-2017年，STEAM平台支持中文的游戏数量保持50%的增长，到2018年，支持中文的游戏已达到1657款。一方面，随着STEAM平台中国玩家数量增加，国外游戏开发商开始重视中国市场和中国玩家；另一方面，由于STEAM平台的开放性更强，国内更多的独立PC单机游戏开发者选择STEAM作为游戏首发平台。

2013-2018年STEAM平台支持中文的游戏数量及增长率



来源：STEAMSPY。STEAM平台2018年发布的支持中文的游戏类型统计。

中国PC单机游戏类型

国产游戏产量较低且将面临国外独立开发者的竞争与挑战

从2018年STEAM平台支持中文的游戏来看，独立游戏数量较多，占比70%，而在支持中文的游戏中，国产游戏只占9%，可以看出国产游戏产量较低，同时，国外独立游戏开发者开始关注并投入到中国市场。国内PC单机游戏开发者将面临着，与更多的国外游戏厂商一起争夺中国用户的挑战。

2018年可支持中文的VR游戏比例只占3%，且价格相对较高，VR游戏受到制作成本与体验设备等因素的影响，广泛普及还需要一段时间。

2018年STEAM平台支持中文的游戏中



来源：STEAMSPY。STEAM平台2018年发布的支持中文的游戏类型统计。

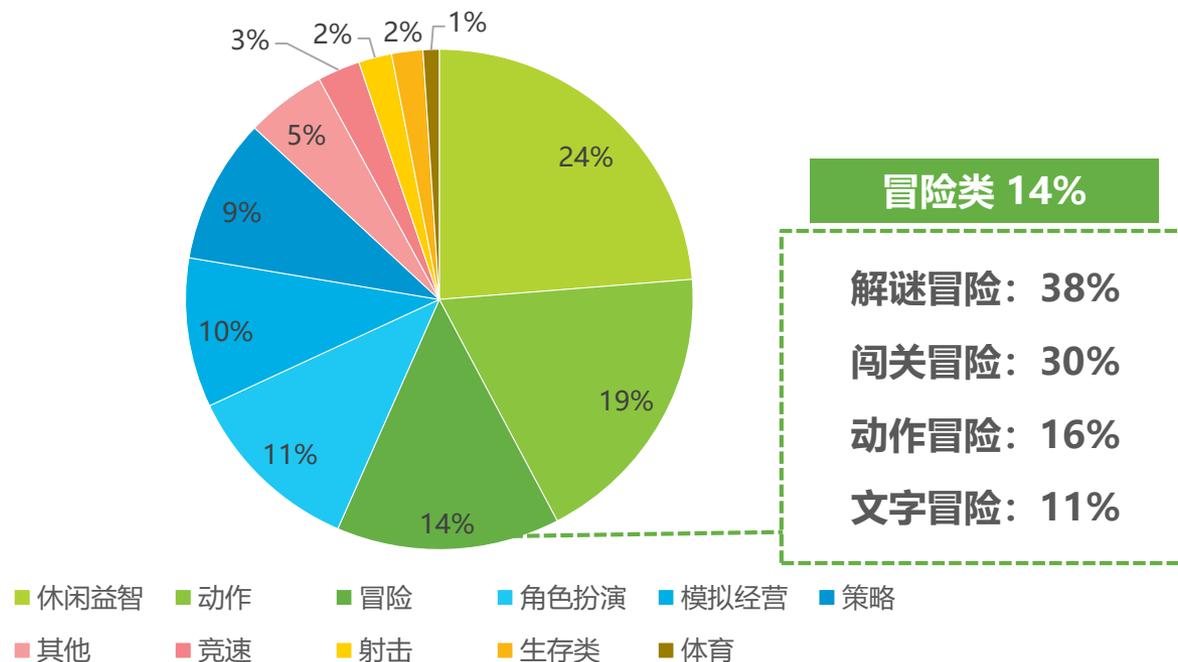
中国PC单机游戏类型

休闲益智、动作、冒险类游戏竞争激烈

根据对STEAM平台2018年上架的支持中文的游戏统计来看，主要游戏类型分别是休闲益智、动作类和冒险类。冒险类游戏衍生出较多的细分品类，其中解谜类的冒险游戏占比较多。

独立游戏开发者主要研发品类集中在休闲益智、动作类、冒险类等轻量级的游戏类型。未来这些类型的游戏在STEAM平台的竞争将进一步加剧，开发者需打造更高品质的内容才能突围而出。

2018年STEAM平台支持中文的游戏类型分布



来源：STEAMSPY。STEAM平台2018年发布的支持中文的游戏类型统计。

2017-2018年中国优秀PC单机游戏

独立工作室游戏作品为主，商业大作稀缺

近两年中国PC单机游戏市场上有不少销量口碑俱佳的国产PC单机游戏。其中横板动作游戏《艾希》凭借爽快的打击感，独特的故事表现获得大量好评，更成为2017年国产单机销量冠军。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。

目前PC单机游戏仍以小研发商或独立工作室的游戏为主，多为细分品类或轻量级的游戏，市场上的商业大作依然稀缺。

2017-2018年中国优秀PC单机游戏代表作

2017年

2018年



《艾希》

动作类



《三色绘恋》

恋爱冒险类

独立游戏



《死神来了》

解谜类

独立游戏



《中国式家长》

模拟类

独立游戏



《神武幻想》

武侠RPG类



《返校》

恐怖解谜类

独立游戏



《will:美好世界》

文字冒险类

独立游戏



《太吾绘卷》

PRG+策略

独立游戏

来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

中国PC单机游戏产品发展趋势

游戏细分、创意性、多付费模式、弱联网

2017年中国游戏市场增长放缓，人口红利消失，市场产品同质化严重、市场集中度日益提高，游戏产品之间的竞争日益激烈。PC单机游戏市场停滞时间较长，远远落后于移动网络游戏。面对游戏市场的激烈竞争，PC单机游戏需放眼整个游戏市场大环境，了解市场发展规律和用户特色，并通过自身内容品质与创意优势缩小与移动网络游戏的差距。

中国PC单机游戏产品发展趋势



中国PC单机游戏行业背景	1
中国PC单机游戏行业发展现状	2
中国PC单机游戏产品分析	3
中国PC单机游戏产业链分析	4
中国PC单机游戏用户群分析	5
中国PC单机游戏行业发展趋势	6

中国PC单机游戏产业链图谱

2018年中国PC单机游戏产业链图谱



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

中国PC单机游戏开发商分析

新研发商、独立工作室涌现，单机游戏玩法和风格丰富

小研发商/独立工作室表现活跃，凭借丰富的细分游戏类型，创意玩法，收获较好的销量与口碑，深受年轻用户玩家的喜爱；但小研发商/独立工作室普遍规模较小，资金短缺，在游戏运营维护以及新游开发方面面临着较大压力。老牌PC单机研发商产品以仙侠武侠类RPG为主，拥有经典PC单机游戏IP，主打情怀，但新作较少。老牌PC单机研发商主要靠运营手中的经典PC单机游戏维持收入，或对经典单机游戏IP进行品牌运营，往泛娱乐发展方向。

中国PC单机游戏开发商分析



- ➡ **题材：**仙侠、武侠题材为主
- ➡ **类型：**RPG+剧情
- ➡ **玩家：**国内怀旧、年龄偏大的玩家
- ➡ **产品现状：**新作较少



- ➡ **题材：**题材丰富
- ➡ **类型：**品类细分、玩法新颖
- ➡ **玩家：**国内外玩家，玩家群体年轻
- ➡ **产品现状：**新作频出，关注度高

代表研发商



代表作品



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

典型PC单机研发商—网元圣唐

业务多元组合，品牌化运营模式

网元圣唐是较为老牌的PC单机厂商，经过多年PC单机游戏的研发和运营，探索出一套符合自身发展的商业模式。网元圣唐以打造精品IP为目的，研发高质量PC单机游戏，再通过对影视、动漫、文学、衍生品等泛娱乐内容的开发和制作，进行品牌化运营。网元圣唐的《古剑奇谭》是PC单机游戏IP泛娱乐运营的成功案例，《古剑奇谭》同名电视剧，成为2014年最受欢迎的仙侠类影视剧之一。通过电视剧名气以及明星粉丝传播，其产品题材已覆盖主流市场，也让“古剑奇谭”的IP影响力得到增值。

网元圣唐PC单机IP品牌化运营



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

中国PC单机游戏发行商分析

新兴发行商助推PC单机游戏行业发展

PC单机游戏发行领域出现新兴的游戏发行商，新兴发行商主要立足于PC单机游戏发行业务，同时涉及研发、渠道、平台等多元化业务。通过发行业务，链接小型研发商/独立工作室，进行研发合作或资金支持，并给与小型研发商/独立工作室发行、营销方面、销售渠道/平台方面的帮助与扶持。新兴发行商的出现一定程度上带动了中国PC单机游戏的发展。

中国PC单机游戏发行商分析

传统发行商

代理或发行业务

- ➡ 早期的PC单机游戏代理发行商
- ➡ 与老牌单机厂商保持合作关系
- ➡ 发行渠道多面向数字商城和实体店



新兴发行商

研发、代理、发行、平台等多元化业务

- ➡ 与小型研发商/工作室合作研发或自主研发
- ➡ 扶持小型研发商/工作室的发行与营销
- ➡ 面向新型单机平台发行
- ➡ 自建游戏平台/渠道/社群



典型PC单机发行商—椰岛游戏

专注独立游戏研发与发行，运营独立游戏社群

椰岛游戏是一个小型的独立游戏公司，主要业务是移动与PC端单机游戏的研发与发行。椰岛游戏发行的PC单机游戏题材相对小众，但玩法和品质较好，获得不错的销量和口碑，例如《汐》、《返校》、《中国式家长》等都是玩家喜爱的PC单机游戏。同时，椰岛游戏运营着国内最大的独立游戏社群Indie ACE，与独立游戏圈内从业者们分享独立游戏研发与发行经验。

椰岛游戏业务特点分析



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

中国单机游戏渠道商分析

STEAM是主流的PC单机游戏平台，国内类STEAM平台增多

《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。STEAM平台游戏数量丰富，兼具开放性和公平性，使其成为中国玩家和开发者最喜爱的PC单机游戏平台。STEAM平台与完美时空达成合作协议，批准进入中国。

受STEAM的影响，国内也出现一些类似STEAM的平台，如腾讯的WeGame、方块游戏。此外，传统数字商城、门户类商城、游戏官网和电商渠道也是PC单机游戏的主要销售渠道。

中国PC单机游戏渠道商分析

主流渠道

STEAM平台与完美时空达成合作协议
2018年6月被批准正式进入中国



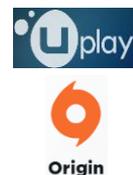
全球最大的综合性数字发行平台之一

其他渠道

新型
游戏平台



游戏官网



传统
数字商城



电商



门户类



典型PC单机渠道商—腾讯WeGame

以国内外优质独立游戏为主，打造年轻单机游戏用户社群

腾讯WeGame平台由原TGP平台转型而来。凭借腾讯在游戏发行上的资源与经验，WeGame平台一出现，便获得极高的关注度。WeGame平台多以国内外优质的独立游戏为主，目前已成功发行多款PC单机游戏。WeGame平台对开发者给与研发指导和发行帮助，并向优秀开发者开放。平台用户整体偏年轻，具有较强的社交需求，WeGame通过游戏交流、直播、电竞等方式，欲把WeGame平台打造成PC单机游戏社群。

目前WeGame平台游戏数量较少，PC单机商业大作不足，平台略显小众。但随着平台的不断发展与完善，WeGame将会成为中国最具影响力的PC单机游戏平台之一。

WeGame平台特色

年轻、社交性

国内外优质PC单机游戏
独立PC单机游戏

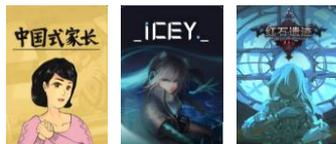
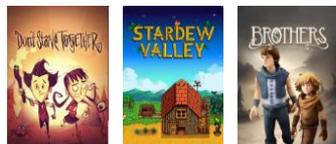
扶持小型开发者，包
括研发、发行和运营



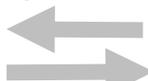
游戏、社区、
直播、电竞



游戏反馈



上传游戏产品



游戏数据反馈



玩家

单机产品

开发者

中国PC单机游戏行业背景	1
中国PC单机游戏行业发展现状	2
中国PC单机游戏产品分析	3
中国PC单机游戏产业链分析	4
中国PC单机游戏用户群分析	5
中国PC单机游戏行业发展趋势	6

PC单机游戏用户属性

男性为主，整体用户偏年轻，有较好经济能力

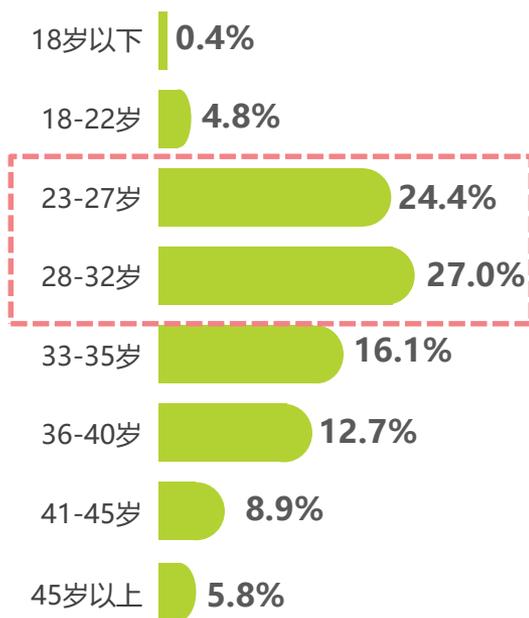
中国PC单机游戏用户中以男性用户为主，占比66%，女性用户占比34%。用户年龄主要集中在23-32岁，月收入在3001-8000元之间的用户占比均超过50%。

2018年中国PC单机用户属性

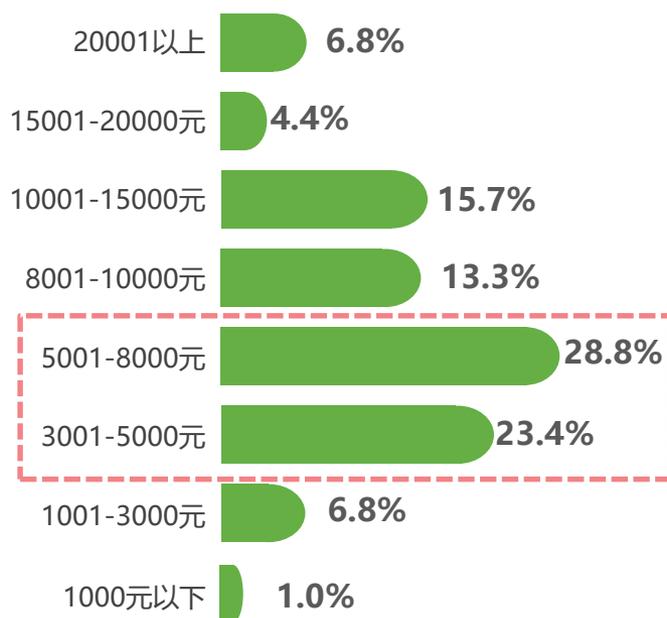
PC单机用户性别占比



PC单机用户年龄占比



PC单机用户月收入占比



样本：N (PC单机用户) =504，于2018年3月通过iClick调研获得。

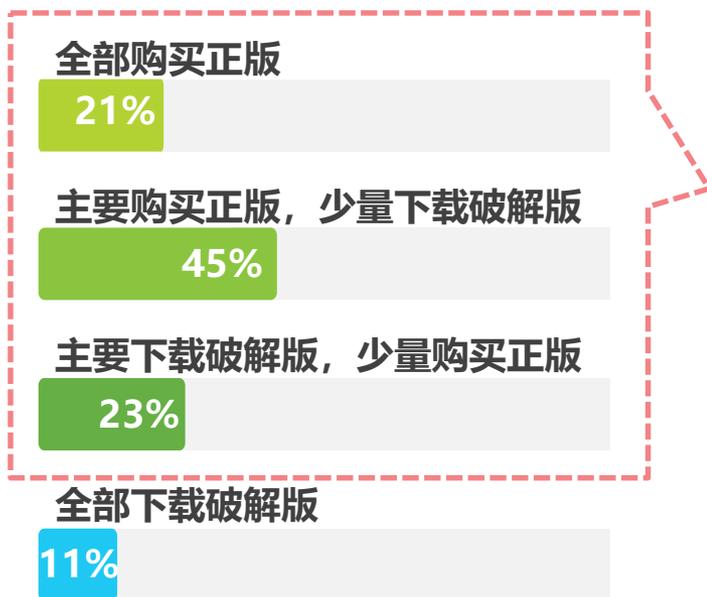
PC单机游戏用户购买正版游戏现状

89%的用户购买过正版PC单机游戏

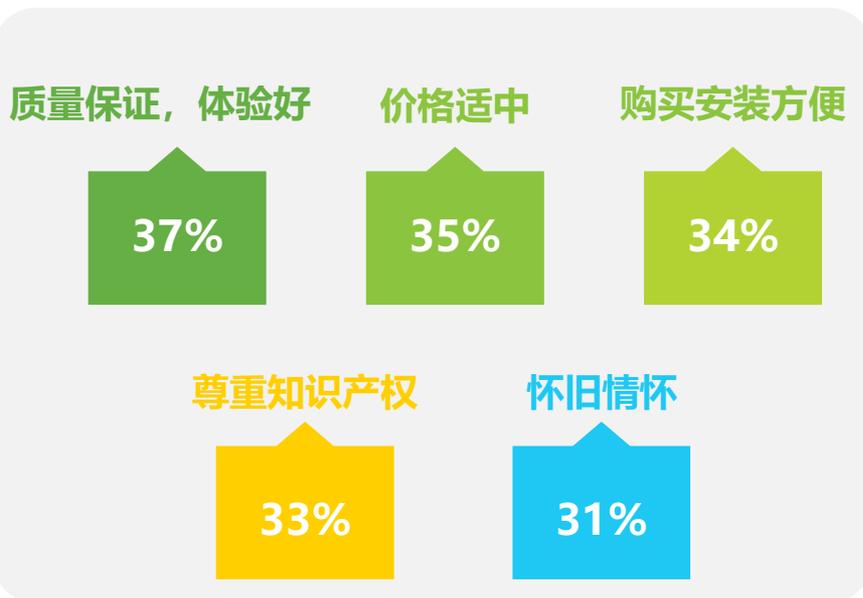
中国PC单机游戏用户中，有89%的用户购买过正版游戏，其中21%的用户只购买正版PC单机游戏。游戏质量和体验、价格适中、购买安装方便是用户选择购买正版的主要原因。

PC单机用户游戏购买情况

89%PC单机
游戏用户
购买正版



PC单机用户购买正版游戏原因



样本：N (PC单机用户) =504，于2018年3月通过iClick调研获得。

样本：N (PC单机用户) =504，于2018年3月通过iClick调研获得。

PC单机游戏用户购买正版游戏驱动因素

iResearch

艾瑞咨询

游戏品质才是核心

从PC单机游戏用户购买正版游戏的驱动因素来看，游戏口碑、游戏类型、经典系列是用户购买的主要因素。由此可见，游戏的品质才是用户关注的核心，其次是喜爱类型；游戏情怀也会刺激用户购买正版。

中国PC单机用户游戏购买正版驱动因素



样本：N（购买过正版PC单机游戏的用户）=449，于2018年3月通过iClick调研获得。

中国PC单机游戏行业背景	1
中国PC单机游戏行业发展现状	2
中国PC单机游戏产品分析	3
中国PC单机游戏产业链分析	4
中国PC单机游戏用户群分析	5
中国PC单机游戏行业发展趋势	6

趋势一：全球性发行

重视国外优质单机游戏市场，助推中国单机游戏发展

中国本土的单机游戏市场还处在起步阶段，产业链不完善、中国玩家网游属性偏重、游戏买断制习惯较弱等因素都影响着中国PC单机游戏快速发展。放眼国外，尤其欧美地区，游戏市场整体保障和监管完善且单机游戏产业链成熟。欧美玩家习惯于买断模式，注重游戏体验，追求创新与品质，对单机游戏的接受度更高。

从STEAM平台各个地区玩家情况来看，欧美地区玩家在单机游戏拥有量、游戏时长上优势明显。目前许多中国单机厂商将产品放在全球性游戏平台STEAM上发行，优质的游戏产品获得国内外玩家的喜爱，同时获得较好的销量。

中国单机游戏厂商在发展国内市场的同时，也需重视国外单机游戏市场。注重游戏的体验与创意、国外本地化、题材全球化等，推行全球性的发行战略，借助国外优质市场助推中国PC单机游戏的发展。

欧美地区PC单机游戏市场优势

政策

版权保护法完善
游戏行业协会监管
盗版惩罚力度大

行业

单机游戏产业链成熟
开发商与发行商互利互助

用户

习惯购买买断制游戏
重视游戏体验的过程
重视创意性

STEAM各地区用户平均游戏拥有量和游戏时长

	游戏拥有量	游戏时长 (2周)
1	美国 41.73款	美国 28: 49
2	德国 34.43款	俄罗斯 26: 48
3	俄罗斯 21.73款	中国 25: 18
4	巴西 21.1款	巴西 23: 27
5	中国 13.32款	德国 23: 26

来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

趋势二：小而美

精致和创意是中国单机游戏的机会

中国单机游戏研发商普遍规模较小，资金不足，大型游戏引擎的技术与人才储备有限，国内具备3A级游戏大作经验与能力的PC单机研发商太少。同时，国内玩家普遍电脑配置低、玩家可承受购买价格不高以及网游选择丰富等都给高投入的单机游戏带来极大的成本回收压力。

在具备研发大型产品之前，中国PC单机游戏需找到适合自身特色与定位的发展方向，打造精致、创意与玩法独特的品质游戏，在细分品类上打造国产单机精品，给国内外玩家带来更多惊喜。

PC单机游戏市场机会分析



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

趋势三：IP品牌化

打造游戏优质IP品牌，泛娱乐运营提升品牌价值

PC单机游戏产品除了游戏销售以外，可进行游戏的品牌运营与开发，通过提升游戏品牌价值获得长久生命力。以优秀内容品质、积极价值观为基础，以打造优质游戏IP为目的研发PC游戏产品。通过多元化的泛娱乐运营，扩大游戏品牌影响力；注重品牌创新与差异化，进一步提升游戏品牌价值，形成良性发展。

PC单机游戏IP价值提升示意图



关于艾瑞

在艾瑞 我们相信数据的力量，专注驱动大数据洞察为企业赋能。

在艾瑞 我们提供专业的数据、信息和咨询服务，让您更容易、更快捷的洞察市场、预见未来。

在艾瑞 我们重视人才培养，Keep Learning，坚信只有专业的团队，才能更好的为您服务。

在艾瑞 我们专注创新和变革，打破行业边界，探索更多可能。

在艾瑞 我们秉承汇聚智慧、成就价值理念为您赋能。

● 我们是艾瑞，我们致敬匠心 始终坚信“工匠精神，持之以恒”，致力于成为您专属的商业决策智囊。



扫描二维码
读懂全行业

海量的数据 专业的报告



400-026-2099



ask@iresearch.com.cn

版权声明

本报告为艾瑞咨询制作，报告中所有的文字、图片、表格均受有关商标和著作权的法律保护，部分文字和数据采集于公开信息，所有权为原著者所有。没有经过本公司书面许可，任何组织和个人不得以任何形式复制或传递。任何未经授权使用本报告的相关商业行为都将违反《中华人民共和国著作权法》和其他法律法规以及有关国际公约的规定。

免责条款

本报告中行业数据及相关市场预测主要为公司研究员采用桌面研究、行业访谈、市场调查及其他研究方法，并且结合艾瑞监测产品数据，通过艾瑞统计预测模型估算获得；企业数据主要为访谈获得，仅供参考。本报告中发布的调研数据采用样本调研方法，其数据结果受到样本的影响。由于调研方法及样本的限制，调查资料收集范围的限制，该数据仅代表调研时间和人群的基本状况，仅服务于当前的调研目的，为市场和客户提供基本参考。受研究方法和数据获取资源的限制，本报告只提供给用户作为市场参考资料，本公司对该报告的数据和观点不承担法律责任。

为商业决策赋能

EMPOWER BUSINESS DECISIONS

