

# 2020-2026年中国手游行业 发展态势与投资潜力分析报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

## 一、报告报价

《2020-2026年中国手游行业发展态势与投资潜力分析报告》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.cction.com/report/202002/151622.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

2017 年国内游戏市场收入达2036.1 亿元（+23%），且自2014年收入增速下滑以来首次实现增速回暖，判断主要与今年手游持续高增长以及端游回暖有关。其中移动游戏市场销售收入为1161.2 亿元（+41.7%），为国内游戏市场主要增长引擎，手游份额持续增加，2017 年规模占比达57%，各大端游、页游出身的游戏厂商纷纷推出“端转手”、“页转手”产品，释放IP 转化红利。2017 年中国游戏市场结构占比（%） “大IP+流量运营+游戏出海”仍为核心竞争要素，五大方向持续发酵游戏公司核心竞争要素——大IP+流量运营+游戏出海。根据产业生命周期曲线，判断当前游戏行业已过了人口红利期，进入存量竞争时期，行业增速趋稳，市场集中度提升，游戏行业已经形成了“两超多强”的竞争格局。在此背景之下，游戏公司的成长逻辑将聚焦在存量（IP、数据）和增量（海外市场）两方面，即充分利用已有的核心IP 资产，对产品和用户有完善的数据体系，同时向海外积极寻找新增长点，未来具备“大IP+流量运营+游戏出海”能力的公司有望在竞争中获得更多优势。2019年Q2 TOP50游戏中IP类手游占比突出

中企顾问网研究中心发布的《2020-2026年中国手游行业发展态势与投资潜力分析报告》共九章。首先介绍了中国手游行业市场发展环境、手游整体运行态势等，接着分析了中国手游行业市场运行的现状，然后介绍了手游市场竞争格局。随后，报告对手游做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国手游行业发展趋势与投资预测。您若想对手游产业有个系统的了解或者想投资中国手游行业，本报告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：手游行业市场情况综述1.1 手游行业市场发展概况1.1.1 手游行业发展历程（1）萌芽时期百花齐放（2）发行商、渠道商脱颖而出（3）传统巨头强势介入（4）发行渠道天平倾斜（5）进入产业链完善阶段1.1.2 手游行业市场规模1.1.3 手游行业用户规模1.1.4 手游行业产品分类1.2 手游行业竞争情况分析1.2.1 手游行业产品数量分析1.2.2 手游行业竞争格局分析1.2.3 手游行业类型竞争格局（1）按设备数量分类（2）按游戏内容分类1.2.4 手游行业竞争焦点分析1.3 手游行业政策环境分析1.3.1 手游行业监管体系分析1.3.2 手游行业法律法规分析（1）文化产业政策（2）简化审核程序（3）保护知识产权（4）主机市场解禁（5）资本市场规范1.3.3 手游行业发展规划分析（1）建立应用软件黑名单（2）将出台手游审批新政策（3）打击网络游戏侵权行为1.4 手游行业产业环境分析1.4.1 智能手机行业发展分析1.4.2 无线网络行业发展分析（1）无线网络发展优势（2）无线网络发展方向1.4.3 端游行业发展分析（1）端游用户数量分析（2）端游市场销售收入分析（3）端游市场占有率分析（4）端游

类型分布情况1.4.4 页游行业发展分析（1）页游用户数量分析（2）页游市场销售收入分析（3）页游市场占有率分析1.5 手游行业盈利模式分析1.5.1 一次性下载付费模式分析1.5.2 增值服务收费模式分析1.5.3 内置广告盈利模式分析1.5.4 盈利模式创新思路分析1.6 手游产品生命周期分析1.6.1 手游生命周期理论分析（1）引入期/测试期：搜索为玩家获取信息的主要方式之一（2）成长期：营销推广带来波浪式上升（3）成熟期：核心玩家不断增加（4）衰退期：玩家分流 推广减弱1.6.2 手游生命周期现状分析1.6.3 手游生命周期延长要点（1）把握社交元素（2）开发者侧重点（3）4G延长手游生命周期1.6.4 手游生命周期最终走向 第2章：“山寨模式”成功率提升策略2.1 山寨手游整体情况分析2.1.1 “山寨模式”概念分析2.1.2 山寨手游整体数量分析2.1.3 山寨手游研发成本分析2.1.4 山寨手游成功概率分析2.1.5 山寨手游应用特点分析2.1.6 山寨手游生命周期分析2.1.7 山寨手游整体经营情况2.2 山寨模式创作优劣势分析2.2.1 山寨模式创作优势分析2.2.2 山寨模式创作劣势分析2.3 山寨手游主要模式分析2.3.1 名称抄袭模式分析2.3.2 玩法抄袭模式分析2.3.3 题材抄袭模式分析2.4 山寨模式成功案例剖析2.4.1 豪腾嘉科《疯狂猜图》案例剖析2.4.2 腾讯《天天爱消除》案例剖析2.4.3 腾讯《天天酷跑》案例剖析2.4.4 Ketchapp《2048》案例剖析2.5 山寨手游成功率提升策略2.5.1 山寨模式成功手游共性分析2.5.2 山寨模式成功要点分析2.5.3 山寨模式成功率提升策略2.6 山寨模式应用前景及投资分析2.6.1 山寨模式应用前景分析2.6.2 山寨模式投资分析 第3章：“热门题材移植”模式成功率提升策略3.1 热门题材移植手游市场表现分析3.1.1 热门题材移植手游整体数量分析3.1.2 热门题材移植手游成功概率分析3.1.3 热门题材移植手游产品市场表现情况3.1.4 热门题材移植手游研发成本分析3.1.5 热门题材移植手游研发周期分析3.1.6 热门题材移植手游应用特点分析3.1.7 热门题材移植手游生命周期分析3.2 热门题材移植模式创作优劣势分析3.3 热门题材移植主要模式分析3.3.1 热门端游、页游移植模式分析3.3.2 热门网络小说移植模式分析3.3.3 热门影视产品移植模式分析3.4 热门题材移植模式成功案例剖析3.4.1 触控科技《捕鱼达人》案例剖析3.4.2 乐动卓越《我叫MTonline》案例剖析3.4.3 Playcrab《大掌门》案例剖析3.5 热门题材移植模式应用前景分析3.5.1 热门题材移植模式投资可持续性分析3.5.2 热门题材移植模式面临主要问题分析3.5.3 热门题材移植模式未来发展前景分析3.6 热门题材移植手游成功率提升策略3.6.1 热门题材移植模式成功手游共性分析3.6.2 热门题材移植模式成功要点分析3.6.3 热门题材移植模式成功率提升策略3.7 热门题材移植手游投资建议3.7.1 热门题材移植模式投资风险分析3.7.2 热门题材移植模式投资建议 第4章：“炒作”模式成功率提升策略4.1 “炒作”模式介绍4.1.1 “炒作”模式概念分析4.1.2 “炒作”模式的条件4.1.3 “网络炒作”方法4.2 “炒作”模式整体情况分析4.2.1 炒作式手游市场分析4.2.2 炒作式手游成功概率分析4.2.3 炒作式手游整体经营情况4.3 “炒作”模式发展优劣势分析4.3.1 “炒作”模式发展优势分析4.3.2 “炒

作”模式发展劣势分析4.4 “炒作”模式成功案例剖析4.4.1 游族网络《萌江湖》案例剖析4.4.2 SQUARE-ENIX《百万亚瑟王》案例剖析4.4.3 莉莉丝游戏《刀塔传奇》案例剖析4.5 “炒作”模式成功率提升策略4.5.1 “炒作”模式成功手游共性分析4.5.2 “炒作”模式成功要点分析4.5.3 “炒作”模式成功率提升策略4.6 “炒作”模式应用前景及投资建议4.6.1 2019年手游行业炒作热点分析4.6.2 “炒作”模式应用前景分析4.6.3 “炒作”模式投资分析 第5章：“精品打造”模式手游成功率提升策略5.1 精品手游市场表现分析5.1.1 “精品模式”概念分析5.1.2 精品手游整体情况分析5.1.3 精品手游经营情况分析5.1.4 精品手游成本与周期分析5.1.5 精品手游成功率分析5.1.6 精品手游应用特点分析5.1.7 精品手游生命周期分析5.2 精品打造模式创作优劣势分析5.2.1 精品打造模式创作优势分析5.2.2 精品打造模式创作劣势分析5.3 精品打造模式成功案例剖析5.3.1 暴雪娱乐《炉石传说》案例剖析5.3.2 网易《乱斗西游》案例剖析5.3.3 畅游《天龙八部3D》案例剖析5.4 精品手游成功率提升策略5.4.1 精品打造模式成功手游共性分析5.4.2 精品打造模式成功要点分析5.4.3 精品打造模式成功率提升策略5.5 精品打造模式应用前景及投资建议5.5.1 精品打造模式投资前景分析5.5.2 精品打造模式投资建议 第6章：“创新型”手游成功率提升策略6.1 创新型手游市场表现分析6.1.1 创新型手游市场整体情况分析6.1.2 创新型手游市场困境分析6.1.3 创新型手游研发周期及成本分析6.1.4 创新型手游应用特点分析6.1.5 创新型手游生命周期分析6.2 创新型模式创作优劣势分析6.2.1 创新型模式创作优势分析6.2.2 创新型模式创作劣势分析6.3 创新型手游主要模式分析6.3.1 游戏玩法创新分析6.3.2 细分市场创新分析6.3.3 营销模式创新分析6.4 创新型模式成功案例剖析6.4.1 Rovio《愤怒的小鸟》案例剖析6.4.2 广州银汉《时空猎人》案例剖析6.4.3 方寸网络《怪物X联盟》案例剖析6.5 创新型手游成功率提升策略6.5.1 创新型模式成功手游共性分析6.5.2 创新型模式成功要点分析6.5.3 创新型模式成功率提升策略6.6 创新型模式应用前景及投资建议6.6.1 创新型模式投资前景分析6.6.2 创新型模式投资风险分析6.6.3 创新型模式投资建议 第7章：全球领先手游开发商成长经验借鉴7.1 美国EA公司7.1.1 企业基本情况介绍7.1.2 企业经营情况分析7.1.3 企业商业模式分析7.1.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.1.5 企业发展战略分析7.1.6 企业成功经验总结7.1.7 企业最新发展动向分析7.2 韩国NEXON公司7.2.1 企业基本情况介绍7.2.2 企业经营情况分析7.2.3 企业商业模式分析7.2.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.2.5 企业发展战略分析7.2.6 企业成功经验总结7.2.7 企业最新发展动向分析7.3 日本Gungho公司7.3.1 企业基本情况介绍7.3.2 企业经营情况分析7.3.3 企业商业模式分析7.3.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.3.5 企业发展战略分析7.3.6 企业成功经验总结7.3.7 企

业最新发展动向分析7.4 法国Gameloft公司7.4.1 企业基本情况介绍7.4.2 企业经营情况分析7.4.3 企业商业模式分析7.4.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业品牌衍变情况分析7.4.5 企业发展战略分析7.4.6 企业成功经验总结7.4.7 企业最新发展动向分析7.5 美国Glu公司7.5.1 企业基本情况介绍7.5.2 企业经营情况分析7.5.3 企业商业模式分析7.5.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析7.5.5 企业发展战略分析7.5.6 企业成功经验总结7.5.7 企业最新发展动向分析7.6 韩国Com2uS公司7.6.1 企业基本情况介绍7.6.2 企业经营情况分析7.6.3 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.6.4 企业发展战略分析7.6.5 企业成功经验总结7.6.6 企业最新发展动向分析7.7 日本开罗游戏公司7.7.1 企业基本情况介绍7.7.2 企业经营情况分析7.7.3 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.7.4 企业发展战略分析7.7.5 企业成功经验总结7.7.6 企业最新发展动向分析7.8 韩国GAMEVIL公司7.8.1 企业基本情况介绍7.8.2 企业经营情况分析7.8.3 企业商业模式分析7.8.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.8.5 企业发展战略分析7.8.6 企业成功经验总结7.8.7 企业最新发展动向分析7.9 美国Kabam公司7.9.1 企业基本情况介绍7.9.2 企业经营情况分析7.9.3 企业商业模式分析7.9.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.9.5 企业发展战略分析7.9.6 企业成功经验总结7.9.7 企业最新发展动向分析7.10 日本Colopl公司7.10.1 企业基本情况介绍7.10.2 企业经营情况分析7.10.3 企业商业模式分析7.10.4 企业成长与衍变分析（1）企业产品衍变情况分析（2）企业渠道衍变情况分析（3）企业品牌衍变情况分析7.10.5 企业发展战略分析7.10.6 企业成功经验总结7.10.7 企业最新发展动向分析 第8章：国内领先手游公司发展战略分析8.1 综合游戏开发商手游布局分析8.1.1 腾讯（1）企业发展简况分析（2）企业整体经营情况分析1）主要经济指标分析2）企业盈利能力分析3）企业运营能力分析4）企业偿债能力分析5）企业发展能力分析（3）企业手游业务经营情况（4）企业手游细分市场布局（5）企业手游产品渠道布局（6）企业手游研发能力分析（7）企业手游盈利模式分析（8）企业手游业务发展战略（9）企业手游业务最新动向8.1.2 网易（1）企业发展简况分析（2）企业整体经营情况分析1）利润分析2）资产负债分析3）现金流量分析（3）企业手游业务经营情况（4）企业手游细分市场布局（5）企业手游产品渠道布局（6）企业手游业务发展战略（7）企业手游业务最新动向8.1.3 盛大（1）企业发展简况分析（2）企业整体经营情况分析1）主要经济指标分析2）企业盈利能力分析3）企业运营能力分析4）企业偿债能力分析5）企业发展能力分析（3）企业手游业务经营情况（4）企业手游产品渠道布局（5）企业手游研发能力分析（6）企业手游盈利模式分析（7）企业手游业务发展战略（8）企业手游业务最新动向8.1.4 巨人（1）企业发展简况分析（2）企业整体经营情况分析

析1) 利润分析2) 资产负债分析3) 现金流量分析 (3) 企业手游业务经营情况 (4) 企业手游产品渠道布局 (5) 企业手游研发能力分析 (6) 企业手游业务发展战略 (7) 企业手游业务最新动向8.2 手游开发商经营情况分析8.2.1 畅游 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析1) 利润分析2) 资产负债分析 (3) 企业产品业绩分析 (4) 企业产品研发情况 (5) 企业产品渠道分析 (6) 企业研发能力分析 (7) 企业盈利模式分析 (8) 企业发展战略分析 (9) 企业最新发展动向8.2.2 触控科技 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析 (3) 企业产品研发情况 (4) 企业产品渠道分析 (5) 企业研发能力分析 (6) 企业盈利模式分析 (7) 企业发展战略分析 (8) 企业最新发展动向8.2.3 广州谷得 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析 (3) 企业产品研发情况 (4) 企业产品渠道分析 (5) 企业研发能力分析 (6) 企业发展战略分析 (7) 企业最新发展动向8.2.4 玩蟹科技 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析 (3) 企业产品业绩分析 (4) 企业产品研发情况 (5) 企业产品渠道分析 (6) 企业研发能力分析 (7) 企业发展战略分析 (8) 企业最新发展动向8.2.5 数字天空 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析 (3) 企业产品业绩分析 (4) 企业产品研发情况 (5) 企业产品渠道分析 (6) 企业研发能力分析 (7) 企业发展战略分析 (8) 企业最新发展动向8.2.6 蓝港互动 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析 (3) 企业产品业绩分析 (4) 企业产品研发情况 (5) 企业产品渠道分析 (6) 企业研发能力分析 (7) 企业盈利模式分析 (8) 企业发展战略分析 (9) 企业最新发展动向8.2.7 顽石互动 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析 (3) 企业产品业绩分析 (4) 企业产品研发情况 (5) 企业产品渠道分析 (6) 企业研发能力分析 (7) 企业发展战略分析 (8) 企业最新发展动向8.2.8 慕和网络 (1) 企业发展情况简介 (2) 企业经营情况分析 (3) 企业产品业绩分析 (4) 企业产品研发情况 (5) 企业产品渠道分析 (6) 企业最新发展动向 第9章：中国手游行业发展趋势与投资建议9.1 手游行业发展趋势分析9.1.1 手游行业精品化趋势分析9.1.2 手游行业兼并重组趋势分析9.1.3 手游行业融合发展趋势分析9.2 手游行业市场前景预测9.2.1 手游行业市场规模预测9.2.2 手游行业用户数量预测9.2.3 手游行业付费用户数量预测9.2.4 手游行业产品数量预测9.2.5 手游行业产品类型预测9.2.6 手游行业竞争格局预测9.3 手游行业发展建议9.3.1 手游行业投资风险9.3.2 手游行业投资建议9.3.3 手游企业领先建议9.3.4 手游团队二次开发建议9.3.5 手游企业发展建议 图表目录：图表1：手游行业产业链图表2：2011-2019年我国手游行业市场规模及增速（单位：亿元；%）图表3：2011-2019年我国智能手机游戏行业市场规模及增速（单位：亿元；%）图表4：2011-2019年我国手游行业用户规模及增速（单位：亿人；%）图表5：手游产品分类图表6：手游产品设计经营模式分类图表7：中国手机网络游戏研发厂商竞争格局（单位：%）图表8：目前手机游戏主要游戏产品图表9：排名前15位手游产品类型占比分析（按设备数量分类）（单位：%）图表10：排名前15位单机手游产品占比分析（按国别分类）（单位：%）图表11：2019年我

国手游产品类型占比分析（按内容分类）（单位：%）图表12：手游行业监管体系分类图  
表13：2015-2019年手游行业主要政策分析图表14：2019年手机市场份额占比分析（单位：亿部；%）图表15：2011-2019年我国智能手机游戏行业市场规模及增速变化情况（单位：亿元；%）图表16：无线网络速率比较（单位：Kbps；Mbps）图表17：2008-2019年我国端游用户规模及增速（单位：亿人；%）图表18：2008-2019年我国端游销售收入及增速（单位：亿元；%）图表19：2008-2019年我国端游市场占有率变化情况（单位：%）图表20：2019年我国端游市场不同类型游戏占比情况（单位：%）图表21：2008-2019年我国页游用户规模及增速（单位：百万人；%）图表22：2008-2019年我国页游销售收入及增速（单位：亿元；%）图表23：2008-2019年我国页游市场占有率变化情况（单位：%）

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202002/151622.html>