

2020-2026年中国手游产业 发展现状与发展前景预测报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国手游产业发展现状与发展前景预测报告》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/202008/179694.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

据腾讯二季度财报手游收入数据来看，《王者荣耀》流水收入也受季节因素影响环比走弱，且接替《王者荣耀》的现金牛仍未出现。

2017 年上线的《乱世王者》以及 2017 年末 2018 年初上线的《QQ 飞车》、《QQ 炫舞》等新游流水表现相对稳定，《QQ 炫舞》7 月跌出前 10，而 2018 年 1 月上线的《奇迹：觉醒》也在连续 3 个月位居流水排行前 10 名后热度开始下降，6 月和 7 月均未上榜，类似地，网易今年 2 月上线的 MMORPG 手游《楚留香》在连续四个月维持在 iOS 中国手游流水榜单 3、4 名位路后，在 6 月突然下跌至第十位，新游《第五人格》的流水排名在 20 名至 70 名规律性波动。

中国 iOS 手游 4-5 月流水月度排名													排名	4 月	5 月	游戏	类型	公司	游戏	类型						
公司													1	王者荣耀	MOBA	腾讯	王者荣耀	MOBA	腾讯	2	梦幻西游	MMO	网易			
梦幻西游													MMO	网易	3	楚留香	MMO	网易	QQ 飞车	竞速	腾讯	4	QQ 飞车	竞速	腾讯	
楚留香													MMO	网易	5	乱世王者	SLG	腾讯	QQ 炫舞	音乐	腾讯	6	QQ 炫舞	音乐	腾讯	
乱世王者													SLG	腾讯	7	大话西游	MMO	网易	倩女幽魂	MMO	网易	8	阴阳师	RPG	网易	
阴阳师													RPG	网易	9	奇迹：觉醒	MMO	腾讯	阴阳师	RPG	网易	10	倩女幽魂	MMO	网易	
倩女幽魂													MMO	网易	天龙八部手游	MMO	腾讯	中国 iOS 手游								
6-7 月流水月度排名													排名	6 月	7 月	游戏	类型	公司	游戏	类型	公司	游戏	1			
王者荣耀													MOBA	腾讯	王者荣耀	MOBA	腾讯	2	梦幻西游	MMO	网易	梦幻西游	MMO	网易		
梦幻西游													MMO	网易	3	魔力宝贝	MMO	腾讯	自由幻想	MMO	腾讯	4	武林外传	MMO	完美世界	
完美世界													QQ 飞车	竞速	腾讯	5	QQ 飞车	竞速	腾讯	大话西游	MMO	网易	6	乱世王者	SLG	腾讯
乱世王者													SLG	腾讯	楚留香	MMO	网易	7	大话西游	MMO	网易	风之大陆	MMO	紫龙互娱		
紫龙互娱													8	FIFA Soccer	MMO/体育	腾讯	乱世王者	SLG	腾讯	9	QQ 炫舞	音乐	腾讯			
腾讯													剑侠情缘	MMO	腾讯											

中企顾问网发布的《2020-2026年中国手游产业发展现状与发展前景预测报告》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

海外市场方面，网易吃鸡《荒野行动》吸金能力不断提高，5月登顶中国手游海外市场收入榜后，6月继续蝉联，当月收入贡献近99%来自日本玩家。而《王国纪元》、《列王的纷争》和《阿瓦隆之王》等老牌SLG手游经典表现稳定。此外，腾讯吃鸡手游与王者荣耀的下载量排名也在不断上升

2018.6 中国手游出海收入及下载排行（APP store + Google Play）

游戏公司 游戏公司

排名	游戏名称	公司
1	荒野行动	网易
2	王国纪元	IGG
3	火枪纪元	FunPlus
4	列王的纷争	智明星通
5	阿瓦隆之王	FunPlus
6	Mobile Legends	沐瞳科技
7	放路奇兵	卓杭网络
8	偶像梦幻祭	乐元素
9	城堡争霸	IGG
10	三国志M	易幻网络

Love Balls Super Tapx
PUBG Mobile 腾讯
Draw In Super Tapx
别踩白块儿2 猎豹移动
Shoot Hunter-Gun Killer RAY3D
跳舞的线 猎豹移动

(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 2018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：“模式创新型”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
- 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
 - 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
 - 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
- 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
 - 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
 - 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
 - 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
 - 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2：2011-2018年我国手游行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表3：2011-2018年我国智能手机游戏行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表4：2011-2018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11：2018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13：2015-2018年手游行业主要政策分析

图表14：2018年手机市场份额占比分析（单位：亿部；%）

图表15：2011-2018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17：2008-2018年我国端游用户规模及增速（单位：亿人；%）

图表18：2008-2018年我国端游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表19：2008-2018年我国端游市场占有率变化情况（单位：%）

图表20：2018年我国端游市场不同类型游戏占比情况（单位：%）

图表21：2008-2018年我国页游用户规模及增速（单位：百万人；%）

图表22：2008-2018年我国页游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表23：2008-2018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/202008/179694.html>