

# 2020-2026年中国移动手游 市场发展态势与未来发展趋势报告

## 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

《2020-2026年中国移动手游市场发展态势与未来发展趋势报告》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/158532QYJS.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

随着科技的发展，现在手机的功能也越来越多，越来越强大。而手机游戏也远远不是我们印象中的什么“俄罗斯方块”“踩地雷”“贪吃蛇”之类画面简陋，规则简单的游戏，进而发展到了可以和掌上游戏机媲美，具有很强的娱乐性和交互性的复杂形态了。全球在使用的移动电话已经超过10亿部，而且这个数字每天都在不断增加。在除美国之外的各个发达国家，手机用户都比计算机用户多。随着移动游戏（手游）产业的不断渗透和扩张，2017上半年手游市场份额由一年前的49.55%进一步提升至58.12%，而端游、页游市场份额则缩小至33.07%、8.81%。我们判断，随着通信网络升级、智能移动设备加速迭代/渠道下沉、手游研发更加精进、买量发行愈发深入，移动游戏市场份额仍有一定的上升空间，移动游戏未来仍是中国游戏产业的主旋律。

2018上半年，中国游戏市场实际销售收入达1050亿元，用户规模达5.3亿人。从增速来看，用户规模增速虽从3.6%略有上升至4%，中国游戏市场同比增速从去年上半年的26.7%迅速下滑至5.2%，下降幅度明显；手游市场2018上半年实际销售收入从去年同期的561亿元增长至634亿元，但同比增速仅为12.9%，较2017上半年的49.8%下降超30%。移动游戏市场的用户规模在上半年达到4.6亿，但增速仅为5.4%，维持下降趋势。

国内移动游戏人口红利逐渐消失，行业集中度提升，中小游戏公司面临巨大的生存压力。行业内“不出海便出局”成为共识，众多中小型游戏公司开始寻求更为蓝海的国外市场。2008年，国产网游海外销售收入7000万元，2016年国产网游海外销售收入增长至72.3亿元，GAGR达78.5%。

智研数据研究中心发布的《2020-2026年中国移动手游市场发展态势与未来发展趋势报告》共九章。首先介绍了移动手游相关概念及发展环境，接着分析了中国移动手游规模及消费需求，然后对中国移动手游市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国移动手游面临的机遇及发展前景。您若想对中国移动手游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：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：“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

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

### 7.2 韩国NEXON公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

### 7.3 日本Gungho公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

### 7.4 法国Gameloft公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

### 7.5 美国Glu公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

### 7.6 韩国Com2uS公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

### 7.7 日本开罗游戏公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

#### 7.8 韩国GAMEVIL公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

#### 7.9 美国Kabam公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

#### 7.10 日本Colopl公司

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

### 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) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

##### 8.1.2 网易

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

##### 8.1.3 盛大

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

##### 8.1.4 巨人

(1) 企业发展简况分析

(2) 企业经营情况分析

(3) 企业经营优劣势分析

## 8.2 手游开发商经营情况分析

### 8.2.1 畅游

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析

### 8.2.2 触控科技

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析

### 8.2.3 广州谷得

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析

### 8.2.4 玩蟹科技

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析

### 8.2.5 数字天空

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析

### 8.2.6 蓝港互动

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析

### 8.2.7 顽石互动

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析
- (3) 企业经营优劣势分析

### 8.2.8 慕和网络

- (1) 企业发展简况分析
- (2) 企业经营情况分析

### (3) 企业经营优劣势分析

## 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2：2012-2019年我国手游行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表3：2012-2019年我国智能手机游戏行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表4：2012-2019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：%）

&hellip;&hellip;略

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/158532QYJS.html>