

# 2021-2027年中国手游行业市场规模调研及发展前景分析报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2021-2027年中国手游行业市场规模调研及发展前景分析报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.chyxx.com/research/202011/907101.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

手机游戏是指运行于手机上的游戏软件，简称“手游”。用来编写手机最多的程序是Java语言，见J2ME。其次是C语言。随着科技的发展，在手机的功能也越来越多，越来越强大。而且，你会发现，一个手机已经足够满足你所有路途中的大部分娱乐需要了。

智研咨询发布的《2021-2027年中国手游行业市场规模调研及发展前景分析报告》共八章。首先介绍了手游行业市场发展环境、手游整体运行态势等，接着分析了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：

### 第一章 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

##### 1.1.2 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 手游行业类别分布格局

##### 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

##### 1.3.3 手游行业发展规划分析

#### 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

##### 1.4.3 端游行业发展分析

##### 1.4.4 页游行业发展分析

## 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

### 1.6.2 手游生命周期现状分析

### 1.6.3 手游生命周期延长要点

### 1.6.4 手游生命周期最终走向

## 第二章 “山寨模式”成功率提升策略

### 2.1 山寨手游市场表现分析

#### 2.1.1 山寨手游整体数量分析

#### 2.1.2 山寨手游成功概率分析

#### 2.1.3 山寨手游整体经营情况

#### 2.1.4 山寨手游研发成本分析

#### 2.1.5 山寨手游研发周期分析

#### 2.1.6 山寨手游应用特点分析

#### 2.1.7 山寨手游生命周期分析

### 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 梦想无限《龙之召唤》案例剖析

#### 2.4.5 OneClick《逆转三国》案例剖析

### 2.5 山寨模式应用前景分析

#### 2.5.1 山寨模式投资可持续性分析

#### 2.5.2 山寨模式面临主要问题分析

### 2.5.3 山寨模式未来发展前景预测

## 2.6 山寨手游成功率提升策略

### 2.6.1 山寨模式成功手游共性分析

### 2.6.2 山寨模式成功要点分析

### 2.6.3 山寨模式成功率提升策略

## 2.7 山寨手游投资建议

### 2.7.1 山寨模式投资风险分析

### 2.7.2 山寨模式投资要点分析

## 第三章 “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 热门题材移植手游整体经营情况

#### 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

#### 3.2.1 热门题材移植模式创作优势分析

#### 3.2.2 热门题材移植模式创作劣势分析

### 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预测

### 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要点分析

## 第四章 “炒作”模式成功率提升策略

### 4.1 炒作式手游市场表现分析

#### 4.1.1 炒作式手游整体数量分析

#### 4.1.2 炒作式手游成功概率分析

#### 4.1.3 炒作式手游整体经营情况

#### 4.1.4 炒作式手游研发成本分析

#### 4.1.5 炒作式手游研发周期分析

#### 4.1.6 炒作式手游应用特点分析

#### 4.1.7 炒作式手游生命周期分析

### 4.2 炒作模式发展优劣势分析

#### 4.2.1 炒作模式发展优势分析

#### 4.2.2 炒作模式发展劣势分析

### 4.3 炒作模式成功案例剖析

#### 4.3.1 游族网络《萌江湖》案例剖析

#### 4.3.2 SQUARE-ENIX《百万亚瑟王》案例剖析

#### 4.3.3 FunshipEntertainment《找你妹》案例剖析

### 4.4 炒作模式应用前景分析

#### 4.4.1 炒作模式投资可持续性分析

#### 4.4.2 炒作模式面临主要问题分析

#### 4.4.3 炒作模式未来发展前景预测

### 4.5 炒作式手游成功率提升策略

#### 4.5.1 炒作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 炒作式手游投资建议

#### 4.6.1 炒作模式投资风险分析

#### 4.6.2 炒作模式投资要点分析

## 第五章 “质量打造”模式手游成功率提升策略

### 5.1 高质量手游市场表现分析

#### 5.1.1 高质量手游整体数量分析

#### 5.1.2 高质量手游成功概率分析

- 5.1.3 高质量手游整体经营情况
- 5.1.4 高质量手游研发成本分析
- 5.1.5 高质量手游研发周期分析
- 5.1.6 高质量手游应用特点分析
- 5.1.7 高质量手游生命周期分析
- 5.2 质量打造模式创作优劣势分析
  - 5.2.1 质量打造模式创作优势分析
  - 5.2.2 质量打造模式创作劣势分析
- 5.3 质量打造模式成功案例剖析
  - 5.3.1 美峰数码《君王2》案例剖析
  - 5.3.2 艾格拉斯《英雄战魂》案例剖析
  - 5.3.3 SupercellOy《部落战争》案例剖析
- 5.4 质量打造模式应用前景分析
  - 5.4.1 质量打造模式投资可持续性分析
  - 5.4.2 质量打造模式面临主要问题分析
  - 5.4.3 质量打造模式未来发展前景预测
- 5.5 高质量手游成功率提升策略
  - 5.5.1 质量打造模式成功手游共性分析
  - 5.5.2 质量打造模式成功要点分析
  - 5.5.3 质量打造模式成功率提升策略
- 5.6 高质量手游投资建议
  - 5.6.1 质量打造模式投资风险分析
  - 5.6.2 质量打造模式投资要点分析
- 第六章 “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 创新型手游整体数量分析
    - 6.1.2 创新型手游成功概率分析
    - 6.1.3 创新型手游整体经营情况
    - 6.1.4 创新型手游研发成本分析
    - 6.1.5 创新型手游研发周期分析
    - 6.1.6 创新型手游应用特点分析
    - 6.1.7 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 盈利模式创新分析

## 6.4 创新型模式成功案例剖析

### 6.4.1 蓝港在线《王者之剑》案例剖析

### 6.4.2 慕和网络《魔卡幻想》案例剖析

### 6.4.3 广州银汉《时空猎人》案例剖析

### 6.4.4 方寸网络《怪物X联盟》案例剖析

## 6.5 创新型模式应用前景分析

### 6.5.1 创新型模式投资可持续性分析

### 6.5.2 创新型模式面临主要问题分析

### 6.5.3 创新型模式未来发展前景预测

## 6.6 创新型手游成功率提升策略

### 6.6.1 创新型模式成功手游共性分析

### 6.6.2 创新型模式成功要点分析

### 6.6.3 创新型模式成功率提升策略

## 6.7 创新型手游投资建议

### 6.7.1 创新型模式投资风险分析

### 6.7.2 创新型模式投资要点分析

## 第七章 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

### 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

### 7.3 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

### 7.4 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

### 7.5 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

### 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 企业商业模式分析

#### 7.6.4 企业成长与衍变分析

### 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 企业商业模式分析

#### 7.7.4 企业成长与衍变分析

### 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

### 7.9 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

### 7.10 德国FDG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

### 第八章 国内领先手游公司发展战略分析（ZY LZQ）

#### 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
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局

##### 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
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局

##### 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
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局

##### 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
- (3) 企业手游业务经营情况
- (4) 企业手游细分市场布局

#### 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
- (3) 企业产品业绩分析
- (4) 企业产品研发情况

##### 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) 企业产品业绩分析
- (4) 企业产品研发情况

##### 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) 企业产品业绩分析
- (4) 企业产品研发情况

#### 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

#### 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

#### 8.2.6 蓝港在线

- (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

#### 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

#### 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

#### 8.2.9 品志文化

- (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

#### 8.2.10 美峰数码

- (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

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202011/907101.html>