



艾凯咨询  
ICAN Consulting

# 2015-2020年中国手游市场监测 及战略咨询报告

## 一、调研说明

《2015-2020年中国手游市场监测及战略咨询报告》是艾凯咨询集团经过数月的周密调研，结合国家统计局，行业协会，工商，税务海关等相关数据，由行业内知名专家撰写而成。报告意于成为从事本行业人士经营及投资提供参考的重要依据。

报告主要可分为四大部分，首先，报告对本行业的特征及国内外市场环境进行描述；其次，是本行业的上下游产业链，市场供需状况及竞争格局从宏观到细致的详尽剖析，接着报告中列出数家该行业的重点企业，分析相关经营数据；最后，对该行业未来的发展前景，投资风险给出指导建议。相信该份报告对您把握市场脉搏，知悉竞争对手，进行战略投资具有重要帮助。

官方网址：<https://www.icandata.com/view/26624/>

报告价格： 纸介版9000元 电子版9000元 纸介版+电子版9200元

订购电话： 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱： sales@icandata.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、摘要、目录、图表

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

1.1.2 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2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

2.7.3 山寨模式投资建议

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

3.7.3 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

4.6.3 炒作模式投资建议

第5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 Supercell Oy《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

### 5.6.3 质量打造模式投资建议

## 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
  - 6.7.3 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) 企业渠道衍变情况分析

##### (3) 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

##### (3) 企业品牌衍变情况分析

#### 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 企业商业模式分析

#### 7.6.4 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

#### 7.6.5 企业发展战略分析

#### 7.6.6 企业成功经验总结

#### 7.6.7 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 企业商业模式分析

#### 7.7.4 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

#### 7.7.5 企业发展战略分析

#### 7.7.6 企业成功经验总结

#### 7.7.7 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 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

#### (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

##### (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

##### (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

#### 8.1.3 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

(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

#### 8.1.4 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

(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

### 8.2 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

(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

### 8.2.3 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
- (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

### 8.2.4 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

### 8.2.5 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

#### 8.2.6 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
- (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

#### 8.2.8 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

#### 8.2.9 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
- (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

#### 8.2.10 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
- (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

#### 8.2.11 海湃科技

- (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

#### 8.2.12 数字顽石

- (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

#### 8.2.13 热酷游戏

- (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

#### 8.2.14 乐迪通

- (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

#### 8.2.15 掌趣科技

(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

#### 8.2.16 艾格拉斯

(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

#### 8.2.17 神奇时代

(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

#### 8.2.18 博雅互动

- (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

#### 8.2.19 乐动卓越

- (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

#### 8.2.20 胡莱游戏

- (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

#### 8.2.21 华娱无线

- (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
- (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

#### 8.2.22 CMGE

- (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

#### 8.2.23 新浪飞扬

- (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

#### 8.2.24 掌上明珠

- (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

#### 8.2.25 仙掌软件

- (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

#### 8.2.26 随手互动

- (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

### 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 手游行业联合发展趋势分析

#### 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 手游行业活跃用户数量预测

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：中国手游行业发展历程示意图

图表2：2008-2015年中国手游行业市场规模走势图（单位：亿元，%）

图表3：2008-2015年中国手游行业用户规模走势图（单位：亿人，%）

图表4：2015年中国手游行业产品分类列表

图表5：2008-2015年中国手游行业产品数量走势图（单位：个，%）

图表6：2015年中国手游行业类别分布图（单位：%）

图表7：2015年中国手游行业竞争焦点列表

图表8：中国手游行业监管体系示意图

图表9：2008-2015年中国手游行业法律法规列表

图表10：2008-2015年中国智能手游行业市场规模走势图（单位：亿元，%）

图表11：2008-2015年中国端游行业市场规模走势图（单位：亿元，%）

图表12：2008-2015年中国页游行业市场规模走势图（单位：亿元，%）

图表13：美国EA公司基本情况表

图表14：2015年美国EA公司经营情况表

图表15：美国EA公司产品衍变示意图

图表16：美国EA公司渠道衍变示意图

图表17：美国EA公司品牌衍变示意图

图表18：韩国NEXON公司基本情况表

图表19：2015年韩国NEXON公司经营情况表

图表20：韩国NEXON公司产品衍变示意图

图表21：韩国NEXON公司渠道衍变示意图

图表22：韩国NEXON公司品牌衍变示意图

图表23：日本Gungho公司基本情况表

图表24：2015年日本Gungho公司经营情况表

图表25：日本Gungho公司产品衍变示意图

图表26：日本Gungho公司渠道衍变示意图

图表27：日本Gungho公司品牌衍变示意图

图表28：法国Gameloft公司基本情况表

图表29：2015年法国Gameloft公司经营情况表

图表30：法国Gameloft公司产品衍变示意图

图表31：法国Gameloft公司渠道衍变示意图

图表32：法国Gameloft公司品牌衍变示意图

图表33：美国Glu公司基本情况表

图表34：2015年美国Glu公司经营情况表

图表35：美国Glu公司产品衍变示意图

图表36：美国Glu公司渠道衍变示意图

图表37：美国Glu公司品牌衍变示意图

图表38：韩国Com2uS公司基本情况表

图表39：2015年韩国Com2uS公司经营情况表

图表40：韩国Com2uS公司产品衍变示意图

图表41：韩国Com2uS公司渠道衍变示意图

图表42：韩国Com2uS公司品牌衍变示意图

图表43：日本开罗游戏公司基本情况表

图表44：2015年日本开罗游戏公司经营情况表

图表45：日本开罗游戏公司产品衍变示意图

图表46：日本开罗游戏公司渠道衍变示意图

图表47：日本开罗游戏公司品牌衍变示意图

图表48：韩国GAMEVIL公司基本情况表

图表49：2015年韩国GAMEVIL公司经营情况表

图表50：韩国GAMEVIL公司产品衍变示意图

图表51：韩国GAMEVIL公司渠道衍变示意图

图表52：韩国GAMEVIL公司品牌衍变示意图

图表53：美国Kabam公司基本情况表

图表54：2015年美国Kabam公司经营情况表

图表55：美国Kabam公司产品衍变示意图

图表56：美国Kabam公司渠道衍变示意图

图表57：美国Kabam公司品牌衍变示意图

图表58：德国FDG公司基本情况表

图表59：2015年德国FDG公司经营情况表

图表60：德国FDG公司产品衍变示意图

图表61：德国FDG公司渠道衍变示意图

图表62：德国FDG公司品牌衍变示意图

图表63：腾讯基本情况表

图表64：2015年腾讯经营情况表

图表65：2015年腾讯主要产品列表

图表66：网易基本情况表

图表67：2015年网易经营情况表

图表68：2015年网易主要产品列表

图表69：盛大基本情况表

图表70：2015年盛大经营情况表

图表71：2015年盛大主要产品列表

图表72：巨人基本情况表

图表73：2015年巨人经营情况表

图表74：2015年巨人主要产品列表

图表75：畅游基本情况表

图表76：2015年畅游经营情况表

图表77：触控科技基本情况表

图表78：2015年触控科技经营情况表

图表79：广州谷得基本情况表

图表80：2015年广州谷得经营情况表

图表81：玩蟹科技基本情况表

图表82：2015年玩蟹科技经营情况表

图表83：数字天空基本情况表

图表84：2015年数字天空经营情况表

图表85：蓝港在线基本情况表

图表86：2015年蓝港在线经营情况表

图表87：顽石互动基本情况表

图表88：2015年顽石互动经营情况表

图表89：慕和网络基本情况表

图表90：2015年慕和网络经营情况表

图表91：品志文化基本情况表

图表92：2015年品志文化经营情况表

图表93：美峰数码基本情况表

图表94：2015年美峰数码经营情况表

图表95：海湃科技基本情况表

图表96：2015年海湃科技经营情况表

图表97：数字顽石基本情况表

图表98：2015年数字顽石经营情况表

图表99：热酷游戏基本情况表

图表100：2015年热酷游戏经营情况表

图表101：乐迪通基本情况表

图表102：2015年乐迪通经营情况表

图表103：掌趣科技基本情况表

图表104：2015年掌趣科技经营情况表

图表105：艾格拉斯基本情况表

图表106：2015年艾格拉斯经营情况表

图表107：神奇时代基本情况表

图表108：2015年神奇时代经营情况表

图表109：博雅互动基本情况表

图表110：2015年博雅互动经营情况表

图表111：乐动卓越基本情况表

图表112：2015年乐动卓越经营情况表

图表113：胡莱游戏基本情况表

图表114：2015年胡莱游戏经营情况表

图表115：华娱无线基本情况表

图表116：2015年华娱无线经营情况表

图表117：CMGE基本情况表

图表118：2015年CMGE经营情况表

图表119：新浪飞扬基本情况表

图表120：2015年新浪飞扬经营情况表

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/26624/>

### 三、研究方法

- 1、系统分析方法
- 2、比较分析方法
- 3、具体与抽象方法
- 4、分析与综合方法
- 5、归纳与演绎方法
- 6、定性分析与定量分析方法
- 7、预测研究方法

### 四、数据来源

对行业内相关的专家、厂商、渠道商、业务（销售）人员及客户进行访谈，获取最新的一手市场资料；

艾凯咨询集团长期监测采集的数据资料；

行业协会、国家统计局、海关总署、国家发改委、工商总局等政府部门和官方机构的数据与资料；

行业公开信息；

行业企业及上、下游企业的季报、年报和其它公开信息；

各类中英文期刊数据库、图书馆、科研院所、高等院校的文献资料；

行业资深专家公开发表的观点；

对行业的重要数据指标进行连续性对比，反映行业发展趋势；

中华人民共和国国家统计局 <http://www.stats.gov.cn>

中华人民共和国国家工商行政管理总局 <http://www.saic.gov.cn>

中华人民共和国海关总署 <http://www.customs.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

中国证券监督管理委员会 <http://www.csrc.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

世界贸易组织 <https://www.wto.org>

联合国统计司 <http://unstats.un.org>

联合国商品贸易统计数据库 <http://comtrade.un.org>

## 五、关于艾凯咨询网

艾凯咨询网（[www.icandata.com](http://www.icandata.com)）隶属艾凯咨询集团（北京华经艾凯企业咨询有限公司），艾凯咨询集团专注提供大中华区产业经济情报，为企业商业决策赋能，是领先的市场研究报告和竞争情报提供商

艾凯咨询集团为企业专业投资咨询报告、深度研究报告、市场调查、统计数据等。艾凯咨询网每天更新大量行业分析报告、图表资料、竞争情报、投资情报等，为用户及时了解迅速变化中的世界和中国市场提供便利，为企业商业决策赋能。

### 研究力量

高素质的专业的研究分析团队，密切关注市场最新动向。在多个行业，拥有数名经验丰富的专业分析师。对于特定及专属领域，我们有国内外众多合作研究机构，同时我们聘请数名行业资深专家顾问，帮助客户分清市场现状和趋势，找准市场定位和切入机会，提出合适中肯的建议，帮助客户实现价值，与客户一同成长。

### 我们的优势

权威机构 艾凯咨询集团二十年深厚行业背景;

数量领先 囊括主流研究报告和权威合作伙伴;

服务齐全 促销、推荐指数、积分、网上支付等;

良好声誉 广泛知名度、满意度，众多新老客户。