

2017-2022年中国手游行业市场竞争格局及投资方向研究报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国手游行业市场竞争格局及投资方向研究报告》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.huaon.com/detail/312191.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.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。目前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，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。现在又有了堪比电脑游戏的网页游戏。于是，抛弃你的随身听和Gameboy，买一个好手机吧，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。

数据显示，2008年中国手游的市场规模仅为1.5亿元，而2015年的市场规模为514.6亿元，年复合增长率高达130.25%。

近两年中国手游市场规模增速已经趋于缓和，而且中国手游用户的付费率已经由2014年的27.6%变为了2016

上半年的68.4%，预测接下来几年中国手游市场规模增速将会进一步降低。

中国手游市场规模走势

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

2016年1~6月，中国网页游戏市场实际销售收入达到100.6亿元人民币，同比下降2.1%。

(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 2015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
 - (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

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2：2010-2016年我国手游行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表3：2010-2016年我国智能手机游戏行业市场规模及增速（单位：亿元；%）

图表4：2010-2016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11：2015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13：2015-2015年手游行业主要政策分析

图表14：2015年手机市场份额占比分析（单位：亿部；%）

图表15：2010-2016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17：2013-2016年我国端游用户规模及增速（单位：亿人；%）

图表18：2013-2016年我国端游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表19：2013-2016年我国端游市场占有率变化情况（单位：%）

图表20：2015年我国端游市场不同类型游戏占比情况（单位：%）

图表21：2013-2016年我国页游用户规模及增速（单位：百万人；%）

图表22：2013-2016年我国页游销售收入及增速（单位：亿元；%）

图表23：2013-2016年我国页游市场占有率变化情况（单位：%）

图表24：手游收入来源渠道及特征

图表25：游戏产品生命周期

图表26：游戏玩家生命周期

图表27：手游产品生命周期

图表28：手机游戏消费情况（单位：%）

图表29：单款游戏留存时间（单位：%）

图表30：山寨手游整体数量分析（单位：款，次）

图表31：成功的山寨手游收入分析

图表32：山寨模式创作优势

图表33：山寨模式创作劣势

图表34：山寨模式成功要点

图表35：山寨模式成功率提升策略

图表36：移植手游整体数量市场占比情况（单位：%）

图表37：国内页游移植手游产品运营情况表（单位：万元/月）

图表38：移植与独立研发手游产品成本对比

图表39：热门题材移植模式创作优劣势分析

图表40：热门影视产品移植模式优劣势对比

图表41：《捕鱼达人》基本信息

图表42：《我叫MT Online》基本信息简介

图表43：Playcrab《大掌门》基本信息简介

图表44：“网络炒作”条件

图表45：“网络炒作”方法

图表46：典型炒作手游下载情况

图表47：典型炒作手游收入情况

图表48：“炒作”模式发展优势

图表49：“炒作”模式发展劣势

图表50：《百万亚瑟王》“炒作”策略

图表51：《刀塔传奇》优劣势比较

图表52：《刀塔传奇》“炒作”策略

图表53：“炒作”模式成功手游共性分析

图表54：“炒作”模式成功要点分析

图表55：“炒作”模式成功率提升策略分析

图表56：2015年手游行业炒作热点话题榜

图表57：“精品”手游整体数量分析（单位：款，次）

图表58：成功“精品”手游经营情况分析

图表59：精品打造模式创作优势分析

图表60：精品打造模式创作劣势分析

图表61：2015年无码测试后百度指数分布

图表62：《乱斗西游》游戏特色

图表63：《乱斗西游》营销策略分析

图表64：《天龙八部3D》营销方式分析

图表65：精品打造模式成功手游共性分析

图表66：精品打造模式成功要点分析

图表67：精品打造模式成功率提升策略分析

图表68：国内创新型手游产品运营情况表（单位：万元/月）

图表69：休闲卡牌游戏创新应具备的特征

图表70：《时空猎人》游戏创新特色

图表71：《怪物X联盟》游戏创新特色

图表72：创新型模式成功手游共性分析

图表73：创新型模式成功成功要点分析

图表74：创新型模式成功率提升策略分析

图表75：美国EA公司基本信息表

图表76：2012-2015年美国EA公司主要盈利指标分析（单位：百万美元；%）

图表77：2012-2015年美国EA公司主要偿债能力指标分析（单位：百万美元；%）

图表78：韩国NEXON公司基本信息表

图表79：2013-2016年韩国NEXON公司营业收入分析（单位：十亿日元；%）

图表80：2013-2016年韩国NEXON公司净利润分析（单位：十亿日元；%）

图表81：日本Gungho公司基本信息表

图表82：2012-2015年日本Gungho公司主要盈利指标分析（单位：百万日元；%）

图表83：法国Gameloft公司基本信息表

- 图表84：2013年法国Gameloft公司总销售收入结构（按地域划分）（单位：%）
- 图表85：美国Glu公司基本信息表
- 图表86：2011-2016年美国Glu公司主要盈利指标分析（单位：百万美元；%）
- 图表87：近年来美国Glu公司移动平台上架情况（单位：款）
- 图表88：韩国Com2uS公司基本信息表
- 图表89：日本开罗游戏公司基本信息表
- 图表90：韩国GAMEVIL公司基本信息表
- 图表91：2015年韩国GAMEVIL公司收入结构（按地域划分）（单位：%）
- 图表92：美国Kabam公司基本信息表
- 图表93：日本Colopl公司基本信息表
- 图表94：腾讯控股有限公司基本信息表
- 图表95：腾讯控股有限公司业务能力简况表
- 图表96：2011-2016年腾讯控股有限公司主要经济指标分析（单位：万元）
- 图表97：腾讯控股有限公司盈利能力分析（单位：%）
- 图表98：2011-2016年腾讯控股有限公司运营能力分析（单位：次）
- 图表99：2011-2016年腾讯控股有限公司偿债能力分析（单位：%、倍）
- 图表100：腾讯控股有限公司发展能力分析（单位：%）
- 图表101：广州网易计算机系统有限公司基本信息表
- 图表102：2010-2016年广州网易计算机系统有限公司利润表（单位：百万元）
- 图表103：2010-2016年广州网易计算机系统有限公司资产负债表（单位：百万元）
- 图表104：2010-2016年广州网易计算机系统有限公司现金流量表（单位：百万元）
- 图表105：上海盛大网络发展有限公司基本信息表
- 图表106：上海盛大网络发展有限公司业务能力简况表
- 图表107：上海盛大游戏有限公司主要经济指标分析（单位：万元）
- 图表108：上海盛大游戏有限公司盈利能力分析（单位：%）
- 图表109：上海盛大游戏有限公司运营能力分析（单位：次）
- 图表110：上海盛大游戏有限公司偿债能力分析（单位：%、倍）
- 图表111：上海盛大游戏有限公司发展能力分析（单位：%）
- 图表112：2013-2016年上海盛大游戏有限公司手游业务经营情况（单位：千元；百万元）
- 图表113：上海巨人网络科技有限公司基本信息表
- 图表114：2010-2016年上海巨人网络科技有限公司利润表（单位：百万元）
- 图表115：2010-2016年上海巨人网络科技有限公司资产负债表（单位：百万元）
- 图表116：上海巨人网络科技有限公司现金流量表（单位：百万元）
- 图表117：北京畅游时代数码技术有限公司基本信息表
- 图表118：2010-2016年北京畅游时代数码技术有限公司利润表（单位：百万美元）

图表119：2010-2016年北京畅游时代数码技术有限公司资产负债表（单位：百万美元）

图表120：北京触控科技有限公司基本信息表

……略

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/312191.html>