

2015-2022年中国手游市场 分析与投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2015-2022年中国手游市场分析与投资前景研究报告》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.bosidata.com/chuanmei1509/X516189MFJ.html>

【报告价格】纸介版7000元 电子版7000元 纸介+电子7200元

【出版日期】2015-09-21

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

报告说明:

博思数据发布的《2015-2022年中国手游市场分析与投资前景研究报告》共十一章。报告介绍了手游行业相关概述、中国手游产业运行环境、分析了中国手游行业的现状、中国手游行业竞争格局、对中国手游行业做了重点企业经营状况分析及中国手游产业发展前景与投资预测。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。

我国手游行业发展太快，同样面临的问题也极为严峻；首先手游用户的规模已经触及到天花板，截止2015年我国移动网络用户为5.57亿人，但是手游用户就有5.17亿，渗透率达到92.82%，这就代表我国手游用户的增长速度将大幅度降低，乃至在我国智能手机市场渐渐饱和的情况下陷入停滞，用户是行业一切的基础，显然一旦用户增长停滞对于我国手游行业的打击是极为巨大的；再则我国手游行业发展太多，企业太多，产出的产品同质化现象严重，甚至很多产品都涉及到抄袭、跟风乃至侵权，而且大多产品质量堪忧、缺乏创意，整体质量不高；三则我国手游行业增长过快，导致很多资本对于行业的估计过高，盲目的将资本流入手游行业，并购方案火热异常，当如此过高的估计一旦碰上增长放缓乃至停滞，两者就会发生极大的撞击，就如同泡沫，外表华丽，一旦破灭就徒留空气，行业泡沫已经显现。

综而言之，一个行业不可能维持永远的兴盛，手游行业增长快速但同时行业平缓期也来得更快，且莫进入资本的泡沫，只有从根本上强化行业产品质量和创新才是行业健康发展的正道，资本投资更应该回复理性，不要盲目跟风，从根本上扶持手游行业的健康发展才是双赢的局面。

报告目录：

第一部分 行业发展现状

第一章 手游行业发展概述 1

第一节 手游的概念 1

一、手游的定义 1

二、手游的特点 1

第二节 手游行业发展成熟度 5

一、手游行业发展周期分析 5

| | |
|----------------------------|----|
| 二、手游行业中外市场成熟度对比 | 5 |
| 第三节 手游行业产业链分析 | 7 |
| 一、手游行业上游原料供应市场分析 | 8 |
| 二、手游行业下游产品需求市场状况 | 9 |
| 第二章 中国手游行业运行环境分析 | 11 |
| 第一节 中国宏观经济环境分析 | 11 |
| 一、2014-2015年中国宏观经济情况 | 11 |
| 第二节 中国手游行业发展政策环境分析 | 31 |
| 一、国内宏观政策发展建议 | 31 |
| 1、继续实施积极的财政政策，加大结构调整力度 | 31 |
| 2、采取组合调控措施，确保物价水平稳定 | 32 |
| 3、推动节能减排市场化运作 | 39 |
| 二、手游行业政策分析 | 41 |
| 三、相关行业政策影响分析 | 54 |
| 第三节 中国手游行业发展社会环境分析 | 55 |
| 第三章 2013-2015年中国手游行业市场发展分析 | 66 |
| 第一节 手游行业市场发展现状 | 66 |
| 一、市场发展概况 | 66 |
| 二、发展热点回顾 | 67 |
| 三、市场存在问题及策略分析 | 68 |
| 第二节 手游行业技术发展 | 70 |
| 一、技术特征现状分析 | 70 |
| 二、新技术研发及应用动态 | 72 |
| 三、技术发展趋势 | 73 |
| 第三节 中国手游行业消费市场分析 | 74 |
| 一、消费特征分析 | 74 |
| 二、消费需求趋势 | 79 |
| 三、品牌市场消费结构 | 80 |
| 第四节 手游行业产销数据统计分析 | 82 |
| 一、整体市场规模 | 82 |

二、区域市场数据统计情况 83

第五节 2015-2022年手游行业市场发展趋势 87

第四章 2014-2015年中国手游行业主要指标监测分析 94

第一节 2014-2015年中国手游产业主营业务收入分析 94

一、2014-2015年中国手游产业主营业务收入分析 94

二、不同规模企业主营业务收入分析 94

三、不同所有制企业主营业务收入比较 95

第二节 2014-2015年中国手游产业产品成本费用分析 96

一、2014-2015年中国手游产业销售成本分析 96

二、不同规模企业销售成本比较分析 97

三、不同所有制企业销售成本比较分析 98

第三节 2014-2015年中国手游产业利润总额分析 99

一、2014-2015年中国手游产业利润总额分析 99

二、不同规模企业利润总额比较分析 100

三、不同所有制企业利润总额比较分析 100

第四节 2014-2015年中国手游产业资产负债分析 101

一、2014-2015年中国手游产业资产负债分析 101

二、不同规模企业资产负债比较分析 102

三、不同所有制企业资产负债比较分析 103

第五节 2014-2015年中国手游行业财务指标分析 103

一、行业盈利能力分析 103

二、行业偿债能力分析 104

三、行业营运能力分析 104

四、行业发展能力分析 105

第五章 中国手游行业区域市场分析 106

第一节 华北地区手游行业分析 106

一、2014-2015年行业发展现状分析 106

二、2014-2015年市场规模情况分析 107

三、2015-2022年市场需求情况分析 108

四、2015-2022年行业发展前景预测 108

| | |
|----------------------|-----|
| 五、2015-2022年行业投资风险预测 | 109 |
| 第二节 东北地区手游行业分析 | 110 |
| 一、2014-2015年行业发展现状分析 | 110 |
| 二、2014-2015年市场规模情况分析 | 110 |
| 三、2015-2022年市场需求情况分析 | 111 |
| 四、2015-2022年行业发展前景预测 | 112 |
| 五、2015-2022年行业投资风险预测 | 112 |
| 第三节 华东地区手游行业分析 | 113 |
| 一、2014-2015年行业发展现状分析 | 113 |
| 二、2014-2015年市场规模情况分析 | 113 |
| 三、2015-2022年市场需求情况分析 | 114 |
| 四、2015-2022年行业发展前景预测 | 115 |
| 五、2015-2022年行业投资风险预测 | 115 |
| 第四节 华南地区手游行业分析 | 115 |
| 一、2014-2015年行业发展现状分析 | 115 |
| 二、2014-2015年市场规模情况分析 | 116 |
| 三、2015-2022年市场需求情况分析 | 117 |
| 四、2015-2022年行业发展前景预测 | 117 |
| 五、2015-2022年行业投资风险预测 | 118 |
| 第五节 华中地区手游行业分析 | 118 |
| 一、2014-2015年行业发展现状分析 | 118 |
| 二、2014-2015年市场规模情况分析 | 119 |
| 三、2015-2022年市场需求情况分析 | 119 |
| 四、2015-2022年行业发展前景预测 | 120 |
| 五、2015-2022年行业投资风险预测 | 120 |
| 第六节 西南地区手游行业分析 | 120 |
| 一、2014-2015年行业发展现状分析 | 120 |
| 二、2014-2015年市场规模情况分析 | 122 |
| 三、2015-2022年市场需求情况分析 | 122 |
| 四、2015-2022年行业发展前景预测 | 123 |
| 五、2015-2022年行业投资风险预测 | 123 |
| 第七节 西北地区手游行业分析 | 123 |

| | |
|----------------------|-----|
| 一、2014-2015年行业发展现状分析 | 123 |
| 二、2014-2015年市场规模情况分析 | 124 |
| 三、2015-2022年市场需求情况分析 | 125 |
| 四、2015-2022年行业发展前景预测 | 125 |
| 五、2015-2022年行业投资风险预测 | 126 |

第二部分 行业竞争分析

第六章 公司对手游行业竞争格局分析 127

第一节 行业竞争结构分析 127

一、现有企业间竞争 127

二、潜在进入者分析 129

三、替代品威胁分析 130

四、供应商议价能力 130

五、客户议价能力 131

第二节 行业集中度分析 133

一、市场集中度分析 133

二、企业集中度分析 134

三、区域集中度分析 135

第三节 行业国际竞争力比较 136

一、生产要素 136

二、需求条件 140

三、支援与相关产业 141

四、企业战略、结构与竞争状态 156

五、政府的作用 156

第四节 2014-2015年手游行业竞争格局分析 158

第七章 公司对手游企业竞争策略分析 164

第一节 手游市场竞争策略分析 164

一、2015年手游市场增长潜力分析 164

二、2015年手游主要潜力品种分析 165

三、现有手游产品竞争策略分析 166

四、潜力手游品种竞争策略选择 170

| | |
|-----------------------|-----|
| 五、典型企业产品竞争策略分析 | 171 |
| 第二节 手游企业竞争策略分析 | 177 |
| 一、企业竞争策略取向的选择 | 177 |
| 二、手游行业SWOT分析 | 177 |
| 1、优势 | 177 |
| 2、劣势 | 180 |
| 3、机会 | 181 |
| 4、威胁 | 182 |
| 三、选择企业竞争策略 | 183 |
| 第三节 手游行业产品定位及市场推广策略分析 | 185 |
| 一、手游行业产品市场定位 | 185 |
| 二、手游行业广告推广策略 | 186 |
| 三、手游行业产品促销策略 | 191 |
| 四、手游行业招商加盟策略 | 192 |
| 五、手游行业网络推广策略 | 193 |
| 第八章 公司对手游企业竞争分析 | 197 |
| 第一节 腾讯游戏 | 197 |
| 一、企业基本情况 | 197 |
| 二、企业销售收入及盈利水平分析 | 197 |
| 三、企业资产及负债情况分析 | 198 |
| 四、企业成本费用情况 | 200 |
| 第二节 网易游戏 | 200 |
| 一、企业基本情况 | 200 |
| 二、企业销售收入及盈利水平分析 | 201 |
| 三、企业资产及负债情况分析 | 202 |
| 四、企业成本费用情况 | 202 |
| 第三节 掌趣科技 | 203 |
| 一、企业基本情况 | 203 |
| 二、企业销售收入及盈利水平分析 | 204 |
| 三、企业资产及负债情况分析 | 204 |
| 四、企业成本费用情况 | 205 |

第四节 莉莉丝游戏 206

一、企业基本情况 206

二、企业销售收入及盈利水平分析 206

三、企业资产及负债情况分析 207

四、企业成本费用情况 208

第五节 游族网络 208

一、企业基本情况 208

二、企业销售收入及盈利水平分析 209

三、企业资产及负债情况分析 210

四、企业成本费用情况 211

第六节 蓝港互动 212

一、企业基本情况 212

二、企业销售收入及盈利水平分析 213

三、企业资产及负债情况分析 214

四、企业成本费用情况 215

第七节 中国手游 215

一、企业基本情况 215

二、企业销售收入及盈利水平分析 216

三、企业资产及负债情况分析 217

四、企业成本费用情况 218

第八节 飞鱼科技 218

一、企业基本情况 218

二、企业销售收入及盈利水平分析 219

三、企业资产及负债情况分析 220

四、企业成本费用情况 221

第九节 乐逗游戏 221

一、企业基本情况 221

二、企业销售收入及盈利水平分析 222

三、企业资产及负债情况分析 223

四、企业成本费用情况 224

第十节 昆仑万维 224

一、企业基本情况 224

| | |
|-----------------|-----|
| 二、企业销售收入及盈利水平分析 | 225 |
| 三、企业资产及负债情况分析 | 226 |
| 四、企业成本费用情况 | 227 |

第三部分 行业发展预测

第九章 公司对未来手游行业发展预测分析 228

第一节 未来手游行业需求与消费预测 228

| | |
|------------------------|-----|
| 一、2015-2022年手游产品消费预测 | 228 |
| 二、2015-2022年手游市场规模预测 | 228 |
| 三、2015-2022年手游行业销售收入预测 | 230 |
| 四、2015-2022年手游行业总资产预测 | 231 |

第二节 2015-2022年中国手游行业供需预测 232

| | |
|------------------------|-----|
| 一、2015-2022年中国手游供给预测 | 232 |
| 二、2015-2022年中国手游产量预测 | 233 |
| 三、2015-2022年中国手游需求预测 | 234 |
| 四、2015-2022年中国手游供需平衡预测 | 235 |

第四部分 投资风险与建议

第十章 公司对手游行业投资机会与风险分析 236

第一节 手游行业投资机会分析 236

| | |
|-----------------------|-----|
| 一、手游投资项目分析 | 236 |
| 二、可以投资的手游模式 | 240 |
| 三、2015年手游投资机会 | 244 |
| 四、2015年手游投资新方向 | 245 |
| 五、2015-2022年手游行业投资的建议 | 246 |
| 六、新进入者应注意的障碍因素分析 | 248 |

第二节 影响手游行业发展的主要因素 249

| | |
|-----------------------------|-----|
| 一、2015-2022年影响手游行业运行的有利因素分析 | 249 |
| 二、2015-2022年影响手游行业运行的稳定因素分析 | 252 |
| 三、2015-2022年影响手游行业运行的不利因素分析 | 253 |
| 四、2015-2022年我国手游行业发展面临的挑战分析 | 255 |
| 五、2015-2022年我国手游行业发展面临的机遇分析 | 257 |

| | |
|---------------------------|-----|
| 第三节 手游行业投资风险及控制策略分析 | 258 |
| 一、2015-2022年手游行业市场风险及控制策略 | 258 |
| 二、2015-2022年手游行业政策风险及控制策略 | 260 |
| 三、2015-2022年手游行业经营风险及控制策略 | 260 |
| 四、2015-2022年手游行业技术风险及控制策略 | 261 |
| 五、2015-2022年手游同业竞争风险及控制策略 | 261 |
| 六、2015-2022年手游行业其他风险及控制策略 | 262 |

第十一章 公司对手游行业投资战略研究 265

第一节 手游行业发展战略研究 265

| | |
|----------|-----|
| 一、战略综合规划 | 265 |
| 二、技术开发战略 | 268 |
| 三、业务组合战略 | 269 |
| 四、区域战略规划 | 270 |
| 五、产业战略规划 | 272 |
| 六、营销品牌战略 | 273 |
| 七、竞争战略规划 | 277 |

第二节 对我国手游品牌的战略思考 278

| | |
|---------------|-----|
| 一、企业品牌的重要性 | 278 |
| 二、手游实施品牌战略的意义 | 279 |
| 三、手游企业品牌的现状分析 | 281 |
| 四、我国手游企业的品牌战略 | 282 |
| 五、手游品牌战略管理的策略 | 287 |

第三节 手游行业投资战略研究 289

| | |
|----------------|-----|
| 一、2015年手游并购案回顾 | 289 |
| 二、2015年并购预测 | 291 |
| 三、投资建议 | 291 |

图表目录:

| | |
|----------------------|---|
| 图表：全球手游行业发展周期图 | 5 |
| 图表：2015年全球手机游戏市场规模分布 | 6 |
| 图表：手游产业链示意图 | 7 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| 图表：2014-2015年我国手游行业企业数量增长情况 | 8 |
| 图表：2014-2015年我国手游用户数量增长情况 | 9 |
| 图表：2014-2015年我国手游市场现状 | 66 |
| 图表：2014-2015年手游占游戏行业比例变化 | 67 |
| 图表：中国手机游戏整体发展历程 | 70 |
| 图表：2015年我国手游行业市场付费情况 | 74 |
| 图表：2015年我国手游市场付费金额分布 | 75 |
| 图表：2015年我国手游用户年龄分布 | 76 |
| 图表：2015年我国手游行业玩多款游戏的用户比例 | 76 |
| 图表：中国手机游戏用户职业结构 | 77 |
| 图表：中国手机游戏用户月收入结构 | 78 |
| 图表：2015年我国手游市场消费原因分布 | 79 |
| 图表：2015年中国网络游戏上市企业手游营收对比 | 80 |
| 图表：2015年1-6月各榜单排名前二十具体分布 | 81 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业市场规模 | 82 |
| 图表：2014-2015年我国手游用户区域分布变化 | 83 |
| 图表：2015年我国手游行业ARPU值前十的城市 | 84 |
| 图表：单日消费1000元以上用户数量最多的10个城市 | 85 |
| 图表：单日消费2000元以上用户数量最多的10个城市 | 85 |
| 图表：单日消费5000元以上用户数量最多的10个城市 | 86 |
| 图表：单日消费10000元以上用户数量最多的10个城市 | 86 |
| 图表：2015年我国手游行业顶尖土豪最多的5个城市对比 | 87 |
| 图表：2015年我国手游用户平均每天使用手游次数 | 90 |
| 图表：2015年手游用户平均每天花在手游上的时间 | 90 |
| 图表：2014-2015年中国手游产业主营业务收入分析 | 94 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同规模企业主营业务收入对比 | 95 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同所有制企业主营业务收入对比 | 96 |
| 图表：2014-2015年中国手游产业销售成本分析 | 97 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同规模企业销售成本占营业收入的比例 | 98 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同所有制企业销售成本对比 | 99 |
| 图表：2014-2015年中国手游产业利润总额分析 | 99 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同所有制企业利润总额对比 | 100 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同所有制企业利润总额对比 | 101 |
| 图表：2014-2015年中国手游产业资产负债分析 | 101 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同规模企业资产负债对比 | 102 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业不同规模企业资产负债对比 | 103 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业盈利能力分析 | 103 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业偿债能力分析 | 104 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业营运能力分析 | 104 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业发展能力分析 | 105 |
| 图表：2014-2015年华北地区手游行业销售收入亿元 | 106 |
| 图表：2014-2015年华北地区手游市场规模 | 107 |
| 图表：2014-2015年华北地区手游用户数量 | 108 |
| 图表：2015-2022年华北地区手游市场规模预测 | 109 |
| 图表：2014-2015年东北地区手游行业销售收入亿元 | 110 |
| 图表：2014-2015年东北地区手游市场规模 | 111 |
| 图表：2014-2015年东北地区手游用户数量 | 111 |
| 图表：2015-2022年东北地区手游市场规模预测 | 112 |
| 图表：2014-2015年华东地区手游行业销售收入亿元 | 113 |
| 图表：2014-2015年华东地区手游市场规模 | 114 |
| 图表：2014-2015年华东地区手游用户数量 | 114 |
| 图表：2015-2022年华东地区手游市场规模预测 | 115 |
| 图表：2014-2015年华南地区手游行业销售收入亿元 | 116 |
| 图表：2014-2015年华南地区手游市场规模 | 116 |
| 图表：2014-2015年华南地区手游用户数量 | 117 |
| 图表：2014-2015年华南地区手游市场规模预测 | 117 |
| 图表：2014-2015年华中地区手游行业销售收入亿元 | 118 |
| 图表：2014-2015年华中地区手游市场规模 | 119 |
| 图表：2014-2015年华中地区手游用户数量 | 119 |
| 图表：2015-2022年行业发展前景预测 | 120 |
| 图表：2014-2015年西南地区手游行业销售收入亿元 | 121 |
| 图表：2014-2015年西南地区手游市场规模 | 122 |
| 图表：2014-2015年西南地区手游用户数量 | 122 |
| 图表：2015-2022年西南地区手游市场规模预测 | 123 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| 图表：2014-2015年西北地区手游行业销售收入亿元 | 124 |
| 图表：2014-2015年西北地区手游市场规模 | 124 |
| 图表：2014-2015年西北地区手游用户数量 | 125 |
| 图表：2015-2022年西北地区手游市场规模预测 | 125 |
| 图表：2015年上半年安卓游戏榜单 | 128 |
| 图表：IP热带来的潜在进入行业者与行业融合趋势 | 129 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业游戏数量增长情况 | 131 |
| 图表：2015年安卓手游市场单机与网游的比例 | 132 |
| 图表：2015年IOS手游市场单机与网游的比例 | 132 |
| 图表：2015年手机游戏类型占比分布 | 133 |
| 图表：2015年各安卓下载平台新增手游类型占比 | 134 |
| 图表：2015年我国手游市场各企业市场份额占比 | 135 |
| 图表：2015年我国手游用户分布比例 | 135 |
| 图表：2015年我国手游用户区域分布图 | 136 |
| 图表：2015年不同游戏类型的手游平均次日留存率 | 140 |
| 图表：2015年全年单机/网游手机游戏TOP100产品每月留存率 | 141 |
| 图表：2015年智能移动游戏操作系统占比分布 | 142 |
| 图表：2014-2015年我国手游行业市场规模与销售收入增长情况 | 164 |
| 图表：2015年我国5.57亿移动网络用户中手游用户比例 | 165 |
| 图表：2015年各类型手游受欢迎程度对比 | 165 |
| 图表：2015年手游用户获知且下载手游的渠道分布 | 171 |
| 图表：2015年最受欢迎的三十款手游（绿字标出为IP产品） | 185 |
| 图表：2015年腾讯四季度手游收入 | 198 |
| 图表：2015年腾讯公司盈利能力分析 | 198 |
| 图表：2015年腾讯公司偿债能力分析 | 199 |
| 图表：2014-2015年腾讯公司资产与负债增长情况 | 199 |
| 图表：2014-2015年腾讯成本费用增长情况 | 200 |
| 图表：2015年四季度网易手游收入 | 201 |
| 图表：2015年网易盈利能力分析 | 201 |
| 图表：2014-2015年网易公司资产与负债增长情况 | 202 |
| 图表：2014-2015年网易公司成本费用增长情况 | 202 |
| 图表：2015年四季度掌趣科技手游收入 | 204 |

| | |
|------------------------------|-----|
| 图表：2015年掌趣科技盈利能力分析 | 204 |
| 图表：2014-2015年掌趣科技资产与负债增长情况 | 205 |
| 图表：2014-2015年掌趣科技成本费用增长情况 | 205 |
| 图表：2015年莉莉丝《刀塔传奇》月流水 | 207 |
| 图表：2014-2015年莉莉丝总资产估值 | 208 |
| 图表：2015年四季度游族网络手游收入 | 209 |
| 图表：2015年游族网络盈利能力分析 | 210 |
| 图表：2014-2015年游族网络资产与负债增长情况 | 210 |
| 图表：2015年游族网络偿债能力分析 | 211 |
| 图表：2014-2015年游族网络成本费用增长情况 | 211 |
| 图表：2014-2015年蓝港互动手游收入与净利润对比 | 213 |
| 图表：2015年蓝港互动盈利能力分析 | 213 |
| 图表：2014-2015年蓝港互动资产与负债增长情况 | 214 |
| 图表：2015年蓝港互动偿债能力分析 | 214 |
| 图表：2014-2015年蓝港互动成本费用增长情况 | 215 |
| 图表：2014-2015年中国手游销售收入 | 216 |
| 图表：2015年中国手游盈利能力分析 | 217 |
| 图表：2014-2015年中国手游资产与负债对比 | 217 |
| 图表：2015年中国手游偿债能力分析 | 217 |
| 图表：2014-2015年中国手游成本费用增长情况 | 218 |
| 图表：2014-2015年飞鱼科技销售收入亿元 | 219 |
| 图表：2015年飞鱼科技盈利能力分析 | 219 |
| 图表：2014-2015年飞鱼科技资产与负债增长情况 | 220 |
| 图表：2015年飞鱼科技偿债能力分析 | 220 |
| 图表：2014-2015年飞鱼科技成本费用亿元 | 221 |
| 图表：2014-2015年乐逗游戏销售收入增长情况亿元 | 222 |
| 图表：2015年乐逗游戏盈利能力分析 | 222 |
| 图表：2014-2015年乐逗游戏资产和负债增长情况亿元 | 223 |
| 图表：2015年乐逗游戏偿债能力分析 | 223 |
| 图表：2014-2015年乐逗游戏成本费用增长情况亿元 | 224 |
| 图表：2014-2015年昆仑万维销售收入增长情况亿元 | 225 |
| 图表：2015年昆仑万维盈利能力分析 | 225 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| 图表：2014-2015年昆仑万维资产和负债增长情况 | 226 |
| 图表：2015年昆仑万维偿债能力分析 | 226 |
| 图表：2014-2015年昆仑万维成本费用增长情况亿元 | 227 |
| 图表：2015-2022年我国手游行业能获得用户消费产品数量预测 | 228 |
| 图表：2015-2022年我国手游行业市场规模预测 | 229 |
| 图表：2015-2022年我国手游行业占游戏行业比例增长预测 | 230 |
| 图表：2015-2022年我国手游行业销售收入预测 | 231 |
| 图表：2015-2022年我国手游行业销售收入增长率变化 | 231 |
| 图表：2015-2022年我国手游行业总资产预测亿元（包含腾讯、网易） | 232 |
| 图表：2015-2022年我国手游企业数量预测家 | 233 |
| 图表：2015-2022年我国手游总数量预测 | 233 |
| 图表：2015-2022年我国手游用户数量增长趋势亿人 | 234 |
| 图表：2015-2022年我国手游市场游戏数量与可容纳数量对比预测 | 235 |
| 图表：2015年我国手游用户付费意愿 | 241 |
| 图表：2015年安卓与苹果用户对于娱乐类应用的付费意愿 | 242 |
| 图表：我国2015年前三季度手游单机和网游TOP100IP产品占比 | 246 |
| 图表：2015-2022年我国手游用户数量增强预测亿人 | 265 |
| 图表：2015年我国手游市场用户付费比例最多的十款游戏 | 269 |
| 图表：2015年我国一二三线城市手游用户数量占比 | 272 |
| 图表：2015年手游行业并购案回顾 | 289 |

略……

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。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/chuanmei1509/X516189MFJ.html>