



# 游戏行业 MOBA游戏研究——商业价值凸 显，MOBA行业迎来发展利好

概览标签：直播、开发商、发行商、RPG、竞技、  
DotA、英雄联盟、王者荣耀

报告作者：赵文博  
2019/12

报告提供的任何内容（包括但不限于数据、文字、图表、图像等）均系头豹研究院独有的高度机密性文件（在报告中另行标明出处者除外）。未经头豹研究院事先书面许可，任何人不得以任何方式擅自复制、再造、传播、出版、引用、改编、汇编本报告内容，若有违反上述约定的行为发生，头豹研究院保留采取法律措施，追究相关人员责任的权利。头豹研究院开展的所有商业活动均使用“头豹研究院”或“头豹”的商号、商标，头豹研究院无任何前述名称之外的其他分支机构，也未授权或聘用其他任何第三方代表头豹研究院开展商业活动。

# 头豹研究院简介

- ◆ 头豹研究院是中国大陆地区首家**B2B模式人工智能技术的互联网商业咨询平台**，已形成集**行业研究、政企咨询、产业规划、会展会议**行业服务等业务为一体的一站式行业服务体系，整合多方资源，致力于为用户提供最专业、最完整、最省时的行业和企业数据库服务，帮助用户实现知识共建，产权共享
- ◆ 公司致力于以优质商业资源共享为基础，利用**大数据、区块链和人工智能**等技术，围绕**产业焦点、热点问题**，基于**丰富案例和海量数据**，通过开放合作的研究平台，汇集各界智慧，推动产业健康、有序、可持续发展



## 四大核心服务：

### 企业服务

为企业提供**定制化报告**服务、**管理咨询**、**战略调整**等服务

### 云研究院服务

提供行业分析师**外派驻场**服务，平台数据库、报告库及内部研究团队提供技术支持服务

### 行业排名、展会宣传

行业峰会策划、**奖项**评选、行业**白皮书**等服务

### 园区规划、产业规划

地方**产业规划**，**园区**企业孵化服务

# 报告阅读渠道

头豹科技创新网 —— [www.leadleo.com](http://www.leadleo.com) PC端阅读全行业、千本研报



头豹小程序 —— 微信小程序搜索“头豹”、手机扫上方二维码阅读研报

添加右侧头豹研究院分析师微信，邀您进入行研报告分享交流微信群



图说



表说



专家说



数说



详情请咨询



客服电话

400-072-5588



上海

王先生：13611634866

李女士：13061967127



南京

杨先生：13120628075

唐先生：18014813521



深圳

郭先生：15121067239

李先生：18916233114

# 概览摘要

MOBA游戏，也称即时战略游戏，即游戏玩家分为两队，在同一游戏场景进行在线联机竞技的即时对战游戏。伴随电子竞技发展迅速，游戏开发商愈加注重MOBA游戏的电竞赛事运营，加之各传播平台的大力推动，MOBA游戏职业电竞赛事网络浏览量成倍增长。在此背景下，MOBA游戏的市场关注度及影响力不断扩大，忠实玩家数量攀升，推动中国MOBA游戏行业市场规模高速增长。2014年至2018年，中国MOBA游戏行业市场规模由115.6亿元增长至281.6亿元，年复合增长率为24.9%。

## ◆ 《英雄联盟》的迅速走红，促使MOBA游戏受到大量玩家追捧

《英雄联盟》游戏的火爆促使游戏玩家对MOBA游戏的认知度不断提高，扩大了MOBA游戏用户范围，MOBA游戏用户数量攀升。在MOBA游戏市场前景广阔背景下，大量游戏发行商相继推出一系列MOBA游戏（如《DOTA2》、《神之浩劫》、《风暴英雄》等）以满足玩家多样化需求，MOBA游戏行业市场规模持续扩大。

## ◆ 电竞赛事持续加大MOBA游戏行业影响力

由于MOBA游戏具备公平竞技、实时对抗、游戏难度高、用户基数大等电竞特点，为提高游戏市场影响力、扩大游戏用户基数、延长游戏生命周期，向电竞赛事衍生成为MOBA游戏发行商重要运营手段之一。现阶段，MOBA游戏已成为电竞化发展最为成熟的游戏类别之一，电竞赛事有效提升了MOBA游戏行业的商业价值，推动行业发展。

## ◆ 游戏难度简化及游戏节奏加快成为MOBA游戏行业发展趋势

**(1) 游戏难度简化：**MOBA端游多对玩家用户反应及操作能力要求高，因此其受众群体多为不超过30岁的年轻玩家用户。为进一步扩大用户群体，MOBA游戏逐渐由端游发展至手游，相较MOBA端游，MOBA手游上手难度大幅减小；**(2) 游戏节奏加快：**为提升玩家游戏体验，部分游戏发行商采取压缩游戏时间的方式以获得用户青睐，如《虚荣》、《巫师》等MOBA手游均可在10分钟左右决出胜负。

## 企业推荐：

银汉游戏、起凡游戏、蜗牛数字

# 目录

◆ 名词解释	-----	06
◆ 中国MOBA游戏行业市场综述	-----	07
• 定义及分类	-----	07
• 发展历程	-----	08
• 市场现状	-----	10
• 盈利模式	-----	11
• 产业链分析	-----	12
• 市场规模	-----	18
◆ 中国MOBA游戏行业驱动因素	-----	19
◆ 中国MOBA游戏行业相关政策	-----	21
◆ 中国MOBA游戏行业发展趋势	-----	22
◆ 中国MOBA游戏行业竞争格局	-----	24
◆ 中国MOBA游戏行业投资企业	-----	25
◆ 中国MOBA游戏行业投资风险分析	-----	31
◆ 方法论	-----	32
◆ 法律声明	-----	33

# 名词解释

- ◆ **RPG游戏**：Role-playing Game，角色扮演游戏，指玩家通过扮演一个或多个角色在虚拟世界中进行活动的游戏类型。
- ◆ **野怪**：游戏中非玩家控制的怪物类角色。
- ◆ **国服**：中国地区游戏服务器。
- ◆ **游戏皮肤**：玩家通过充值获得的游戏内角色外观装饰。





FROST & SULLIVAN  
沙利文

# 招聘 行业分析师

我们一起“创业”吧，开启一段独特的旅程！

✉ 邮箱：[fs.recruitment@frostchina.com](mailto:fs.recruitment@frostchina.com)

📍 工作地点：北京、上海、深圳、香港、南京、成都



# 中国MOBA游戏行业市场综述——定义及分类

## MOBA游戏定义及分类

MOBA的全称为Multiplayer Online Battle Arena。MOBA游戏即多人在线战术竞技游戏，也称即时战略游戏，指游戏玩家分为两队，在同一游戏场景进行在线联机竞技的即时对战游戏。此类游戏常以5位玩家与5位玩家（5V5）对抗的形式展开，各玩家根据不同游戏策略操控选定的游戏角色，通过合理分配进攻路线、击杀对方游戏角色、抢夺地图资源并率先摧毁敌方基地的方式获得游戏胜利。

MOBA游戏具有免费、实时对抗、公平竞技及策略至上的特征，玩家的胜利与其团队合作、游戏意识、战略技术、操作、运气等方面直接相关。在各种不确定性的条件下获得胜利可为玩家带来极大满足感，因此MOBA游戏对玩家具有强烈的吸引力。

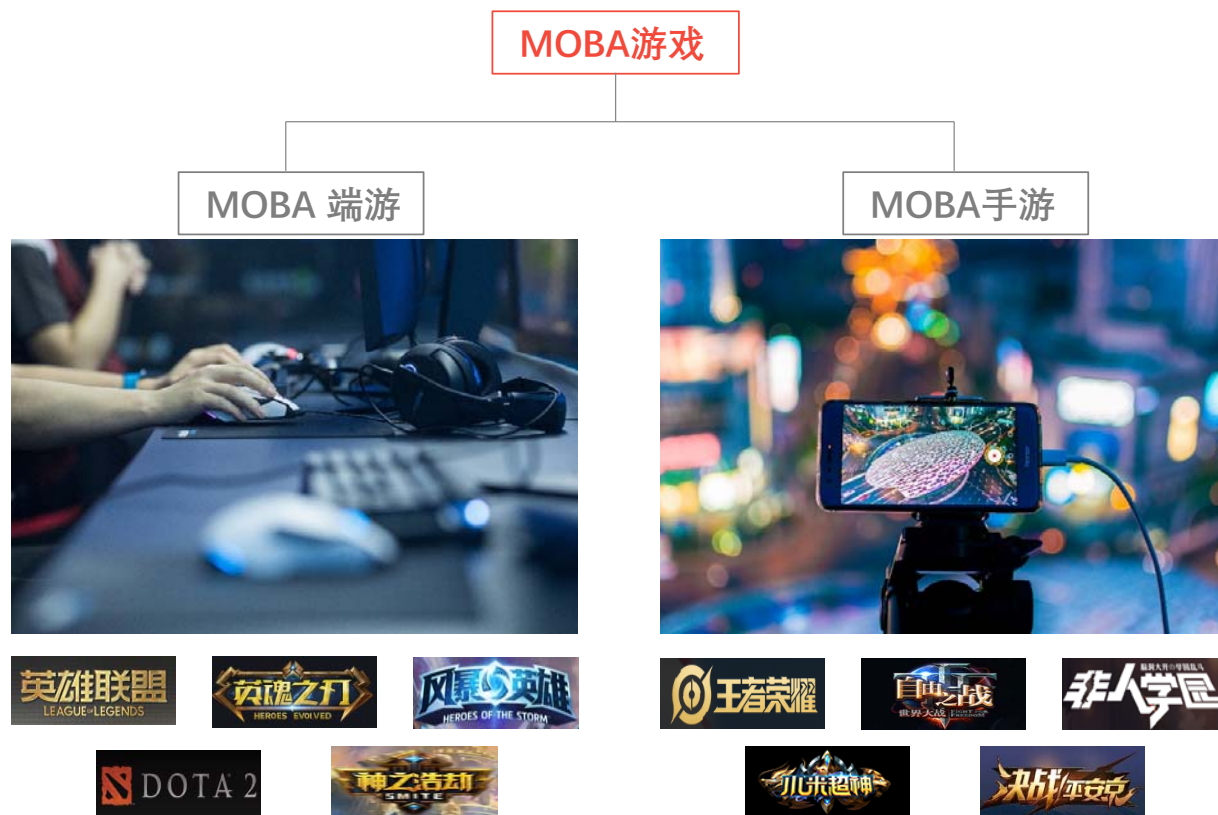
根据终端的不同，MOBA游戏可划分为MOBA端游及MOBA手游：（1）MOBA端游，即以电脑客户端为体验交互窗口的MOBA游戏，如《英雄联盟》、《英魂之刃》、《风暴英雄》、《DOTA2》、《神之浩劫》等；（2）MOBA手游，即以手机客户端为体验交互窗口的MOBA游戏，如《王者荣耀》、《自由之战》、《非人学园》、《小米超神》、《决战！平安京》。

MOBA游戏的初始模式为端游，近年来，伴随移动互联网发展迅速，加之手机性能不断提升，MOBA手游玩家数量持续增多。与端游相比，MOBA手游不受场景因素限制且操作难度更低，吸引大量初级玩家，促使MOBA游戏用户规模成倍增长。

来源：游戏官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

## MOBA游戏分类





# 中国MOBA游戏行业市场综述——发展历程

中国MOBA游戏行业可划分为萌芽阶段、快速发展阶段及MOBA手游化阶段。

## 中国MOBA游戏行业发展历程



### 萌芽阶段 (1998-2008年)

- 一位用户名为“Aeon64”的玩家通过《星际争霸》游戏中的地图编辑器制作了一张名为“Aeon of Strife”的自定义地图
- 2003年，一位用户名为“Eul”的玩家通过《魔兽争霸III》游戏中的地图编辑器制作了一张名为“Defense of the Ancients” (DotA) 的自定义地图
- 2005年，游戏制作人Ice Frog对“DotA Allstars”地图进行了修正与更新
- 2006年，《DotA》6.27b中文版本正式发行



### 快速发展阶段 (2009-2014年)

- 2009年，美国游戏开发商及发行商Riot Games（拳头）发行了《英雄联盟》
- 2011年，《英雄联盟》国服正式发行
- 《英雄联盟》受到大量中国玩家喜爱，迅速成为中国MOBA游戏领域的TOP1
- 此后，一系列MOBA游戏陆续面市，如《风暴英雄》、《DOTA2》、《神之浩劫》等
- MOBA游戏市场普及率快速增长，其游戏用户数量攀升，加速了MOBA游戏行业的发展



### MOBA手游化阶段 (2015年至今)

- 在手游渗透率快速增长的背景下，MOBA游戏逐渐朝移动端方向发展
- 此阶段，大量发行商相继推出一系列MOBA手游，如《王者荣耀》、《小米超神》、《决战！平安京》、《虚荣》等
- 《王者荣耀》忠实玩家多、吸金能力极强，2018年游戏营收超过100亿元
- 伴随移动网络的普及与手机性能的提升，手游成为MOBA游戏行业发展的一大趋势

来源：游民星空，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国MOBA游戏行业市场综述——发展历程

## (1) 萌芽阶段 (1998-2008年)

1998年，暴雪娱乐公司发行了《星际争霸》并在游戏中绑定了地图编辑器，一位用户名为“Aeon64”的玩家通过《星际争霸》游戏中的地图编辑器制作了一张名为“Aeon of Strife”的自定义地图，该地图为MOBA游戏的灵感来源。2002年，暴雪娱乐公司发布了《魔兽争霸III》并同样在游戏中绑定了地图编辑器。受“Aeon of Strife”地图的启发，2003年，一位用户名为“Eul”的玩家通过《魔兽争霸III》游戏中的地图编辑器制作了一张名为“Defense of the Ancients” (DotA) 的自定义地图，其中包含了32个英雄及39个可选物品。在该地图基础上，其他玩家可自行增加英雄、物品及防御设施以实现自定义《DotA》地图的创作。此阶段，《DotA》加入了野怪元素并设计了玩家5V5对抗竞技的玩法。随后游戏设计师Steve Guinsoo整合了多名英雄并制作了“DotA Allstars”地图。2005年，游戏制作人Ice Frog对“DotA Allstars”地图进行了修正与更新。2006年，《DotA》6.27b中文版本正式发行，引起市场热烈反响，迅速吸引数十万名玩家体验。**《DotA》玩家数量的激增打开了MOBA游戏的市场空间，为MOBA游戏的后续发展奠定了基础。**

## (2) 快速发展阶段 (2009-2014年)

继《DotA》后，各大游戏厂商相继推出MOBA游戏。2009年，美国游戏开发及发行商RIOT GAMES（拳头）发行了世界上第一款拥有独立客户端并盛行全球的MOBA游戏——《英雄联盟》。2011年，腾讯获得了《英雄联盟》的运营代理权，正式在中国发行《英雄联盟》国服版本。**《英雄联盟》沿用了部分《DotA》地图的元素并简化了游戏机制，游戏难度的降低加快了玩家的上手速度，受到大量中国玩家喜爱，迅速成为中国MOBA游戏领域的TOP1。**此后，《风暴英雄》、《DOTA2》、《神之浩劫》等一系列MOBA游戏陆续面市，MOBA游戏市场普及率快速增长，游戏用户数量攀升，加速了MOBA游戏行业的发展。

## (3) MOBA手游化阶段 (2015年至今)

在手游渗透率快速增长的背景下，MOBA游戏逐渐朝移动端方向发展，大量发行商相继推出一系列MOBA手游，如《王者荣耀》、《小米超神》、《决战！平安京》、《虚荣》等。《王者荣耀》是MOBA手游的代表游戏之一，该游戏是腾讯于2015年发行的一款以历史神话人物为IP的MOBA手游，制作精良、难度小，玩家极易上手。受益于腾讯社交体系的完善，《王者荣耀》玩家可一键邀请QQ好友或微信好友一同体验，高效地扩大了游戏的受众群体范围且提高了用户粘性。《王者荣耀》忠实玩家多、吸金能力极强，2018年游戏营收超过100亿元，迅速成为中国手游市场份额（按营收计）占比最高的游戏。伴随移动网络的普及与手机性能的提升，手游市场渗透率不断提高，手游成为MOBA游戏行业发展的一大趋势。

# 中国MOBA游戏行业市场综述——市场现状

## 市场现状分析

相较其他类别游戏（如射击游戏、RPG游戏等），MOBA游戏行业头部效应更为明显：

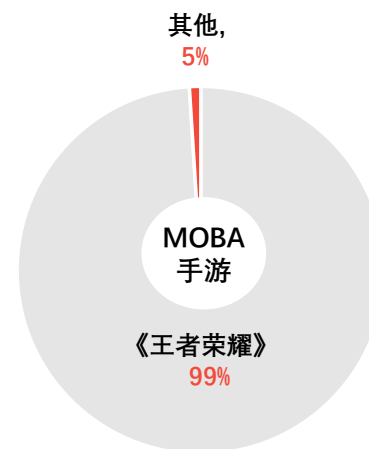
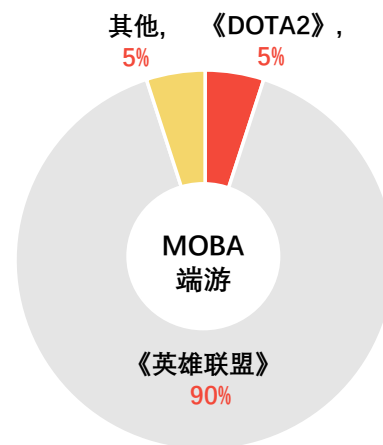
从MOBA端游角度分析，在全球MOBA端游市场份额的占比约为80%，在中国端游市场份额的占比约为90%。除《英雄联盟》外，《DOTA2》在中国MOBA端游市场份额的占比最高，为5%左右，中国MOBA端游剩余市场份额由其他MOBA端游瓜分，如《风暴英雄》、《神之浩劫》、《300英雄》、《九阳神功》、《红莲之王》等。中国MOBA端游市场被《英雄联盟》及《DOTA2》两款游戏所垄断，其他MOBA游戏难以获得玩家资源，市场竞争激烈、生存空间狭小。

从MOBA手游角度分析，《王者荣耀》为MOBA手游中的TOP1（按营收计），在全球MOBA手游市场份额的占比约为95%，在中国手游市场份额的占比约为99%。《王者荣耀》可作为MOBA手游的典型代表，依托其发行商腾讯完善的社交体系，拥有大量忠实玩家，垄断了中国MOBA手游市场。除《王者荣耀》外，中国知名MOBA手游包括《非人学园》、《小米超神》、《决战！平安京》、《虚荣》、《300大作战》等，一同瓜分剩余1%左右的中国MOBA手游市场份额。

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

### 中国MOBA端游及手游市场份额，2018年



# 中国MOBA游戏行业市场综述——盈利模式

## 盈利模式分析

MOBA游戏为免费游戏，玩家无需付费便可下载体验。MOBA游戏的主要收入来源于玩家为对角色进行个性化设计或尝试使用新角色而产生的付费行为，玩家付费购买到的皮肤或道具对玩家游戏竞争力影响小，游戏的胜利仍取决于玩家竞技实力而非金钱投入。

MOBA游戏的盈利模式如下（以MOBA手游《王者荣耀》为例）：（1）**售卖游戏皮肤**。玩家可通过购买游戏皮肤使英雄拥有独特外观。游戏皮肤营收占《王者荣耀》整体营收的60%左右；（2）**售卖游戏月卡或周卡**。玩家可通过购买游戏月卡或周卡获得钻石，再通过钻石购买英雄人物、抽符文、开启符文卡槽、幸运夺宝等。游戏月卡或周卡营收占《王者荣耀》整体营收的20%左右；（3）**售卖付费英雄角色**。玩家可通过购买付费英雄而获得不同游戏体验，《王者荣耀》中付费英雄包括庄周、后羿、小乔、甄姬、孙尚香等。售卖付费英雄角色营收占《王者荣耀》整体营收的20%左右。由此可见，**售卖游戏皮肤为MOBA游戏的主要营收来源，游戏用户对购买个性化角色皮肤意愿强烈，在MOBA游戏为免费游戏的前提下，不断推出个性化角色皮肤是游戏开发商的核心盈利模式。**

## 《王者荣耀》盈利模式（从玩家付费角度分析）



### 《王者荣耀》盈利模式



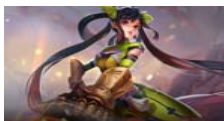
#### 售卖游戏皮肤

玩家用户可通过购买游戏皮肤使英雄拥有独特外观



#### 售卖游戏月卡或周卡

玩家用户可通过购买游戏月卡获得钻石，再通过钻石购买英雄人物、抽符文等

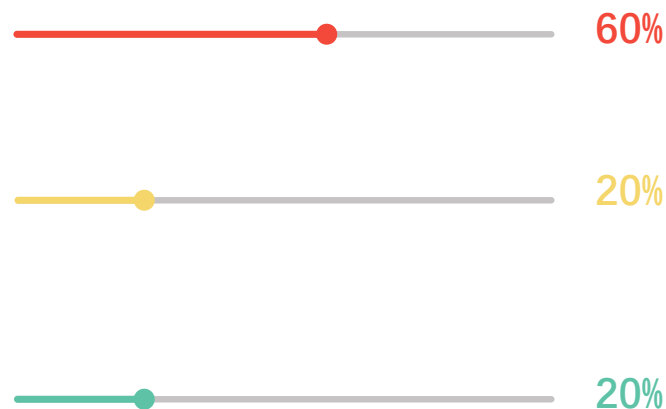


#### 售卖付费英雄角色

玩家用户可通过购买付费英雄而获得不同游戏体验



### 《王者荣耀》营收占比



来源：王者荣耀游戏官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



400-072-5588

www.leadleo.com

12

# 中国MOBA游戏行业市场综述——产业链

中国MOBA游戏行业产业链上游参与主体为游戏开发商，中游参与主体为游戏发行商，下游参与主体涉及游戏渠道商、玩家、电子竞技、传播平台等。



来源：企业官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



# 中国MOBA游戏行业市场综述——产业链上游分析

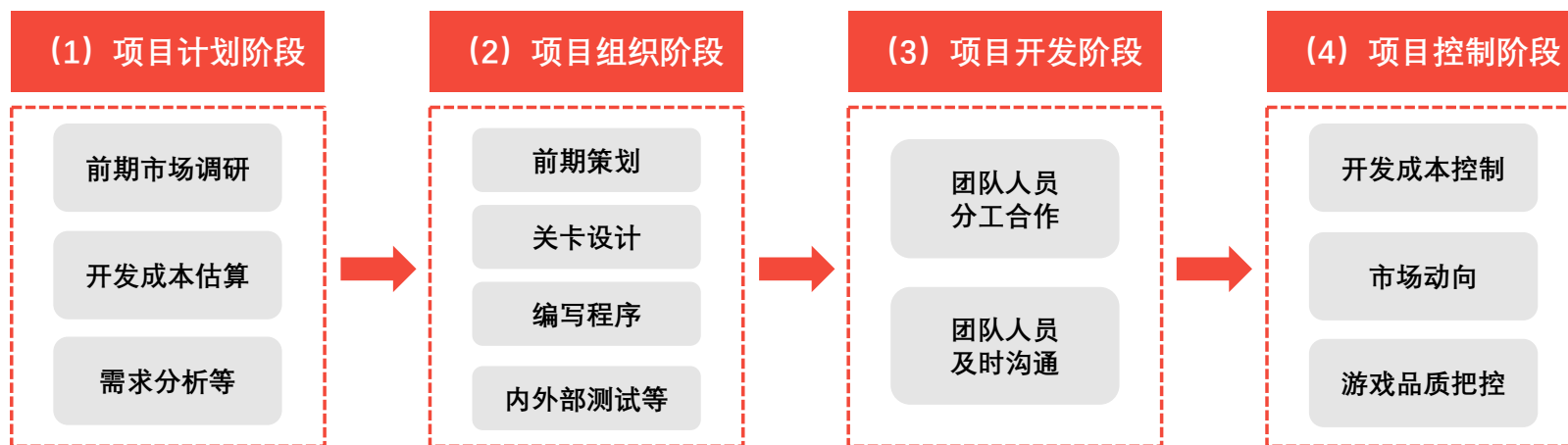
中国MOBA游戏行业上游参与主体为游戏开发商。

## 游戏开发商

游戏开发商，即设计、制作游戏的企业、团体或个人。游戏开发制作流程环节复杂，包括项目计划阶段、项目组织阶段、项目开发阶段及项目控制阶段：

(1) 在项目计划阶段，游戏开发商会进行前期市场调研、开发成本估算、需求分析（美工需求、程序需求、策划需求）等步骤，以确定游戏开发必要性（通过市场需求或预算决定游戏开发必要）；(2) 在项目组织阶段，游戏开发商会确定游戏开发日程及进度安排，如前期策划、关卡设计、前期美工、后期美工、编写程序、内部测试、外部测试、游戏发行、开发补丁等；(3) 在项目开发阶段，游戏开发商旗下团队人员根据各自任务安排分工合作、及时沟通；(4) 在项目控制阶段，游戏开发商需实时注意开发成本控制、市场动向、游戏品质把控等。

## 游戏开发制作流程



MOBA游戏行业知名游戏开发商包括腾讯游戏、网易游戏、暴雪娱乐、朱雀网络、RIOT GAMES（拳头）、Valve、Super Evil Megacorp等。

游戏开发商毛利率常在90%左右，其成本主要包括人力成本、网络通讯费用、场地设施费用等，其中人力成本为主要成本费用。以《王者荣耀》为例，其人力成本（包括研发团队薪水、年终奖等）在整体成本费用的占比约为90%，其他成本为外包费用，如美工费用、配音费用。游戏开发商的议价能力与其开发的游戏产品质量直接相关，若其开发的游戏产品对玩家的吸引力强，则游戏开发商议价能力高。

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国MOBA游戏行业市场综述——产业链中游分析

中国MOBA游戏行业中游参与主体为游戏发行商。

## 游戏发行商

游戏发行商是游戏开发商与游戏渠道商的重要连接桥梁，负责对游戏进行推广、运营维护等。由于游戏发行商对企业上下游资源整合能力及综合经济实力要求高，部分中小型游戏开发商难以负担游戏发行成本，为缓解资金链压力、避免发行风险，此类开发商多选择与知名游戏发行商合作，如腾讯游戏、网易游戏、巨人网络、小米互娱、完美世界等。

游戏发行商毛利率常在65%左右，大型知名游戏发行商毛利率可达到更高水平，以腾讯游戏为例，腾讯游戏发行《王者荣耀》的毛利率超过80%。游戏发行商的发行成本主要包括买量费用、人力成本费用等：（1）买量费用，即通过广告投放的手段购买流量以推广游戏、激活用户的费用；（2）人力成本，即游戏发行商旗下团队人员工资费用。腾讯游戏为中国MOBA游戏行业的龙头游戏发行商，其知名度高，因此无需投入过多预算即可实现流量的抢占，而其他中小型游戏发行商的主要发行成本则为买量费用。

游戏发行商发行成本情况



腾讯游戏为中国MOBA游戏行业的龙头游戏发行商，旗下《英雄联盟》及《王者荣耀》分别占据中国MOBA端游及MOBA手游90%、99%左右的市场份额（按营收计）。游戏发行商议价能力与其企业规模有关，综合实力及资源整合能力强的大规模发行商拥有高议价权，如腾讯游戏、网易游戏、暴雪娱乐等。

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国MOBA游戏行业市场综述——产业链下游分析

## (1) 游戏渠道商

游戏渠道商是游戏发行商与游戏玩家的连接者，具备强大的用户基础及平台优势，为玩家提供游戏下载、游戏币销售等服务。游戏渠道商常见的收费模式包括：（1）按游戏下载次数收费；（2）为游戏发行商提供营销服务、导入流量，收取相应推广费用。

游戏渠道商包括游戏平台、手机厂商应用商店、第三方应用商店等：（1）游戏平台，即为玩家提供游戏资讯、购买、下载、社区等功能的一站式服务平台，如腾讯WeGame、Steam等；（2）手机厂商应用商店，即为用户提供移动应用软件下载服务的线上商店，如苹果APP Store、小米应用商店、OPPO软件商店、vivo应用商店、三星应用商店、华为应用市场等；（3）第三方应用商店，是为用户提供游戏、音乐、视频、图片等下载的管理软件，如91助手、应用宝、百度手机助手、360手机助手、豌豆荚等。

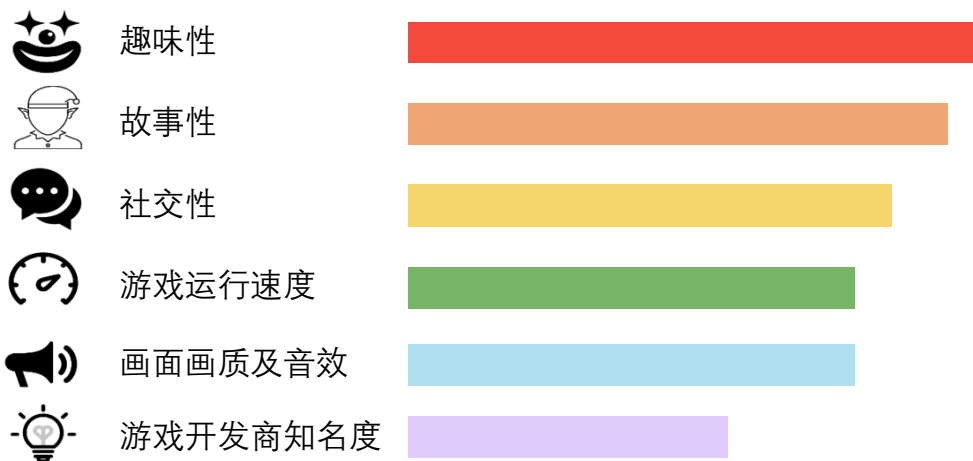
## (2) 玩家

从玩家对MOBA游戏的关注因素分析，玩家对MOBA游戏的关注因素包括游戏趣味性、故事性、社交性、游戏运行速度、画面画质及音效、游戏开发商知名度等。在MOBA游戏市场竞争日益激烈的背景下，玩家对游戏的看法对MOBA游戏的制作及发展至关重要。

MOBA游戏玩家对游戏趣味性及故事性关注度高，注重游戏故事背景构建及游戏世界观搭建的游戏开发商更易获得长远发展。此外，社交性是MOBA游戏玩家关注的核心因素之一，朋友的带动易对用户心理产生积极影响，加大用户对游戏的粘性，《王者荣耀》为典型案例（现成为年轻群体新型社交方式）。



玩家用户对MOBA游戏的关注因素



来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



头豹  
LeadLeo

400-072-5588

www.leadleo.com

16

# 中国MOBA游戏行业市场综述——产业链下游分析

## 游戏玩家分析

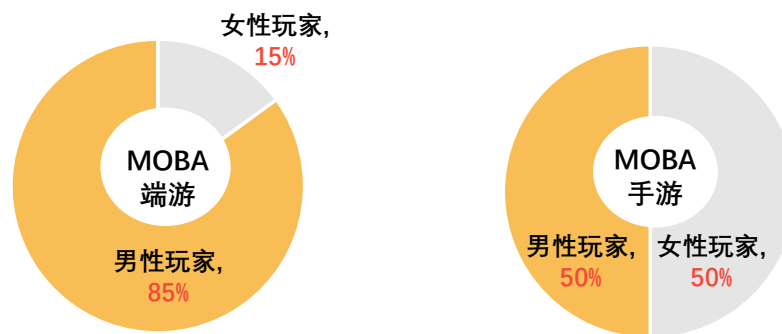
### 从玩家性别情况分析：

(1) 在MOBA端游方面（以典型MOBA端游代表《英雄联盟》为例），男性玩家占比高达85%左右，女性玩家占比仅为15%左右；(2) 在MOBA手游方面（以典型MOBA手游代表《王者荣耀》为例），男性玩家与女性玩家占比各为50%左右。由此可见，**相较MOBA端游，上手难度低、社交效应强、不受场景因素限制的MOBA手游更受女性玩家欢迎。**

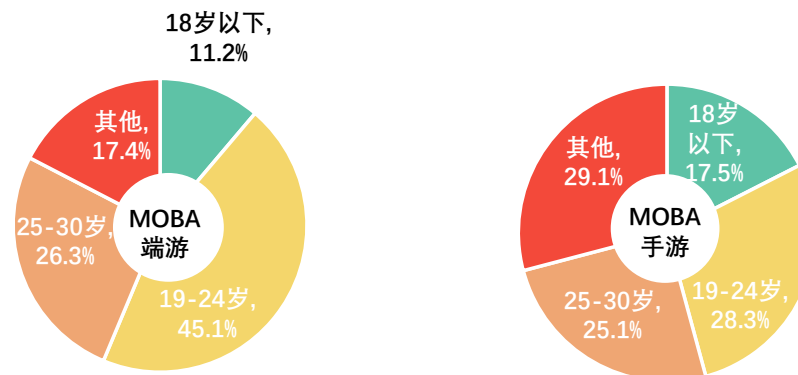
### 从玩家年龄情况分析：

(1) 在MOBA端游方面（以典型MOBA端游代表《英雄联盟》为例），18岁以下的玩家占比约为11.2%，19-24岁的玩家占比约为45.1%，25-30岁的玩家占比约为26.3%，其他年龄区间消费者占比约为17.4%；(2) 在MOBA手游方面（以典型MOBA手游代表《王者荣耀》为例），18岁以下的玩家占比约为17.5%，19-24岁的玩家占比约为28.3%，25-30岁的玩家占比约为25.1%，其他年龄区间消费者占比约为29.1%。由此可见，由于MOBA端游上手难度及对玩家反应速度要求高，其玩家群体主要为年龄分布于19-30岁的年轻玩家，此年龄区间玩家合计占比超过70%。相较MOBA端游，MOBA手游受众群体范围更广，00后至80后群体均为MOBA手游玩家，年龄分布相对分散。

MOBA游戏男女玩家占比情况



MOBA游戏玩家年龄分布情况



来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国MOBA游戏行业市场综述——产业链下游分析

## (3) 电子竞技

由于MOBA游戏具有竞技性、实时对抗性及用户基数大等符合游戏电竞化的特征，MOBA游戏向电竞赛事衍生为游戏发行商有效运营手段之一，电竞赛事运营可增加MOBA游戏影响力、延长MOBA游戏生命周期。

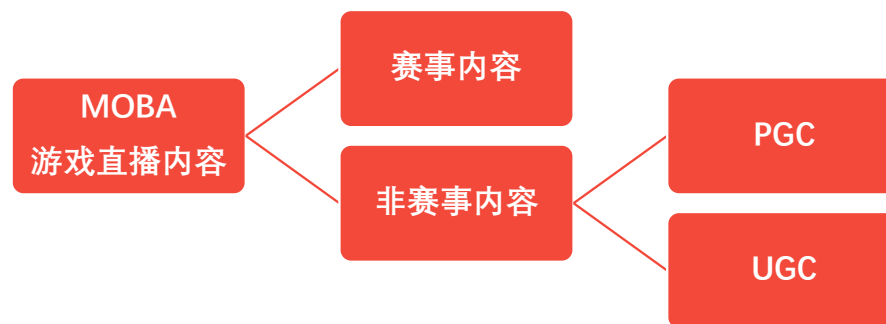
以《王者荣耀》为例，腾讯游戏通过举办《王者荣耀》职业联赛，获得了vivo、雪碧、宝马等赞助商超过1亿元的赞助，累积了数十亿的线上观赛量，加大了《王者荣耀》在全国范围的影响力。

## (4) 传播平台

传播平台是MOBA游戏衍生内容（如游戏直播、游戏新闻、游戏视频等）传播的平台，常见的传播平台包括直播平台、视频网站、游戏媒体、综合媒体、游戏论坛等，其中直播平台为电竞赛事的主要观看渠道，如斗鱼、虎牙、龙珠等。

直播平台提供的MOBA游戏内容分为赛事内容与非赛事内容，其中非赛事内容包括PGC（职业选手或签约主播的MOBA游戏直播内容）及UGC（非签约主播的MOBA游戏直播内容）。由于职业赛事内容的稀缺性，非赛事内容为游戏用户日常的主要观看内容。

MOBA游戏直播内容

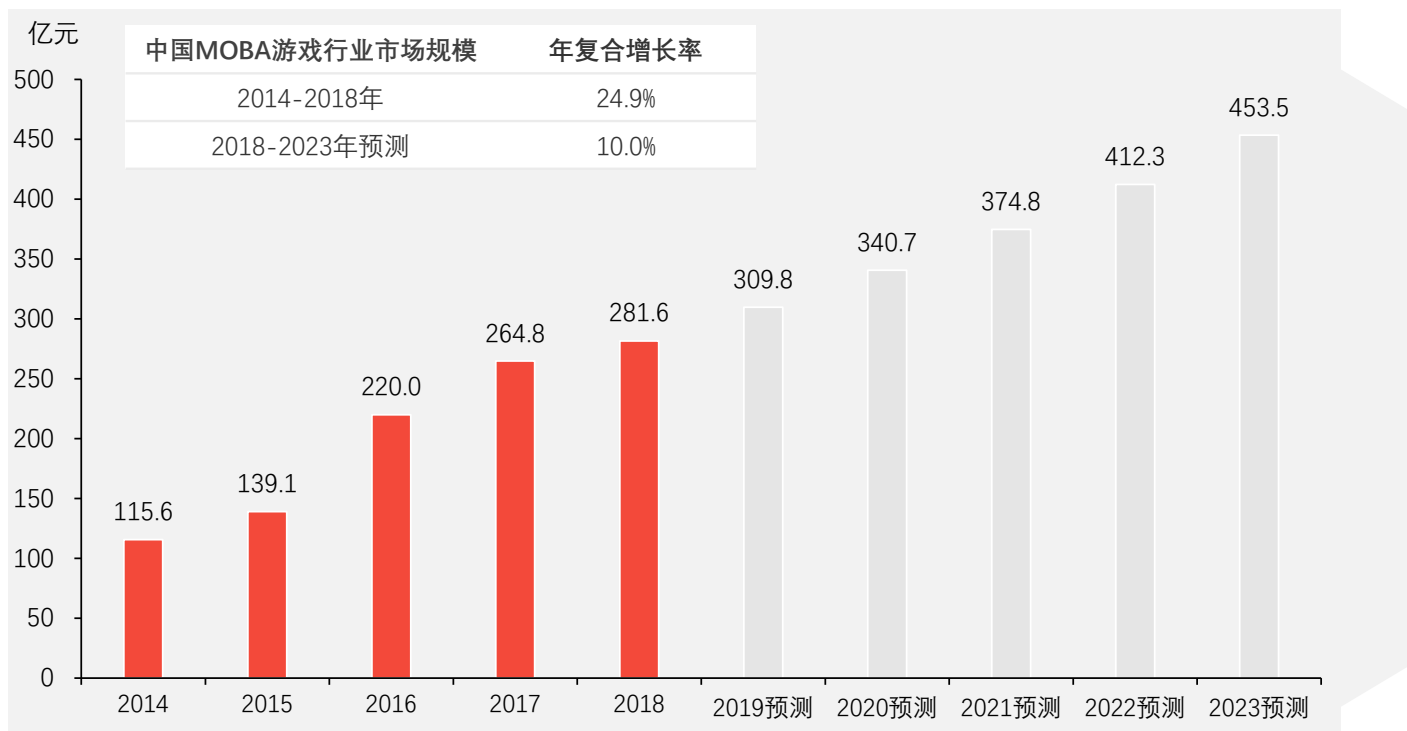




# 中国MOBA游戏行业市场综述——市场规模

电子竞技发展迅速，游戏开发商愈加注重MOBA游戏的电竞赛事运营，加之各传播平台的大力推动，MOBA游戏职业电竞赛事网络观看量成倍增长。在此背景下，MOBA游戏的市场关注度及影响力不断扩大，忠实玩家数量攀升。2015年11月，腾讯游戏推出《王者荣耀》，制作精良且社交效应强，受到大量玩家喜爱，推动中国MOBA游戏行业市场规模高速增长。2014年至2018年，中国MOBA游戏行业市场规模由115.6亿元增长281.6亿元，年复合增长率为24.9%。

中国MOBA游戏行业市场规模（按营收计），2014-2023预测



## 未来五年市场增长因素预测

预计未来五年，中国MOBA游戏行业市场规模将保持稳定增长趋势，2023年有望达到453.5亿元。

原因如下：

伴随MOBA游戏手游趋势愈加明显，MOBA手游玩家群体范围不断扩大，因此未来中国MOBA游戏行业市场规模将伴随玩家的增多而迅速增长。

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国MOBA游戏行业驱动因素——《英雄联盟》的迅速走红，促使MOBA游戏受到大量玩家追捧

2009年，美国游戏开发商RIOT GAMES（拳头）开发了《英雄联盟》。2011年，腾讯获得《英雄联盟》的游戏代理运营权并正式在中国服务器发行。《英雄联盟》一经发行便受到大量玩家喜爱，截至2018年，《英雄联盟》中国服务器稳定在线人数已超过4,500万人。《英雄联盟》如此受玩家欢迎的原因如下：

(1) **《英雄联盟》竞技性强。**《英雄联盟》是一款免费游戏，游戏玩家无需付费便可获得游戏体验，且游戏内付费道具及英雄人物对玩家游戏竞技力影响小，游戏玩家核心竞争力仍取决于其竞争实力。《英雄联盟》对玩家的竞技技巧要求高，游戏玩家获胜时可获得极大满足感；(2) **《英雄联盟》玩法多样化。**现阶段，《英雄联盟》游戏中共有146个英雄人物，各英雄人物的玩法技能皆不相同，游戏玩家需花费大量时间熟悉不同英雄人物玩法，因此游戏的多样性赋予了玩家新鲜感体验，提升了玩家对游戏的粘性。《英雄联盟》游戏的火爆促使游戏玩家对MOBA游戏的认知度不断提高，扩大了MOBA游戏用户范围，MOBA游戏用户数量攀升。在MOBA游戏市场前景广阔背景下，大量游戏发行商相继推出一系列MOBA游戏（如《DOTA2》、《神之浩劫》、《风暴英雄》等）以满足玩家多样化需求，MOBA游戏行业市场规模持续扩大。

## 英雄联盟受欢迎原因



### 《英雄联盟》竞技性强

- 游戏内付费道具对玩家游戏竞技力影响小
- 游戏玩家核心竞争力仍取决于其竞争实力
- 在强竞技性的《英雄联盟》游戏中，游戏玩家获胜时可获得极大满足感

### 《英雄联盟》受到大量玩家热烈追捧

截至2018年，《英雄联盟》中国服务器稳定在线人数已超过**4,500万人**



### 《英雄联盟》玩法多样化

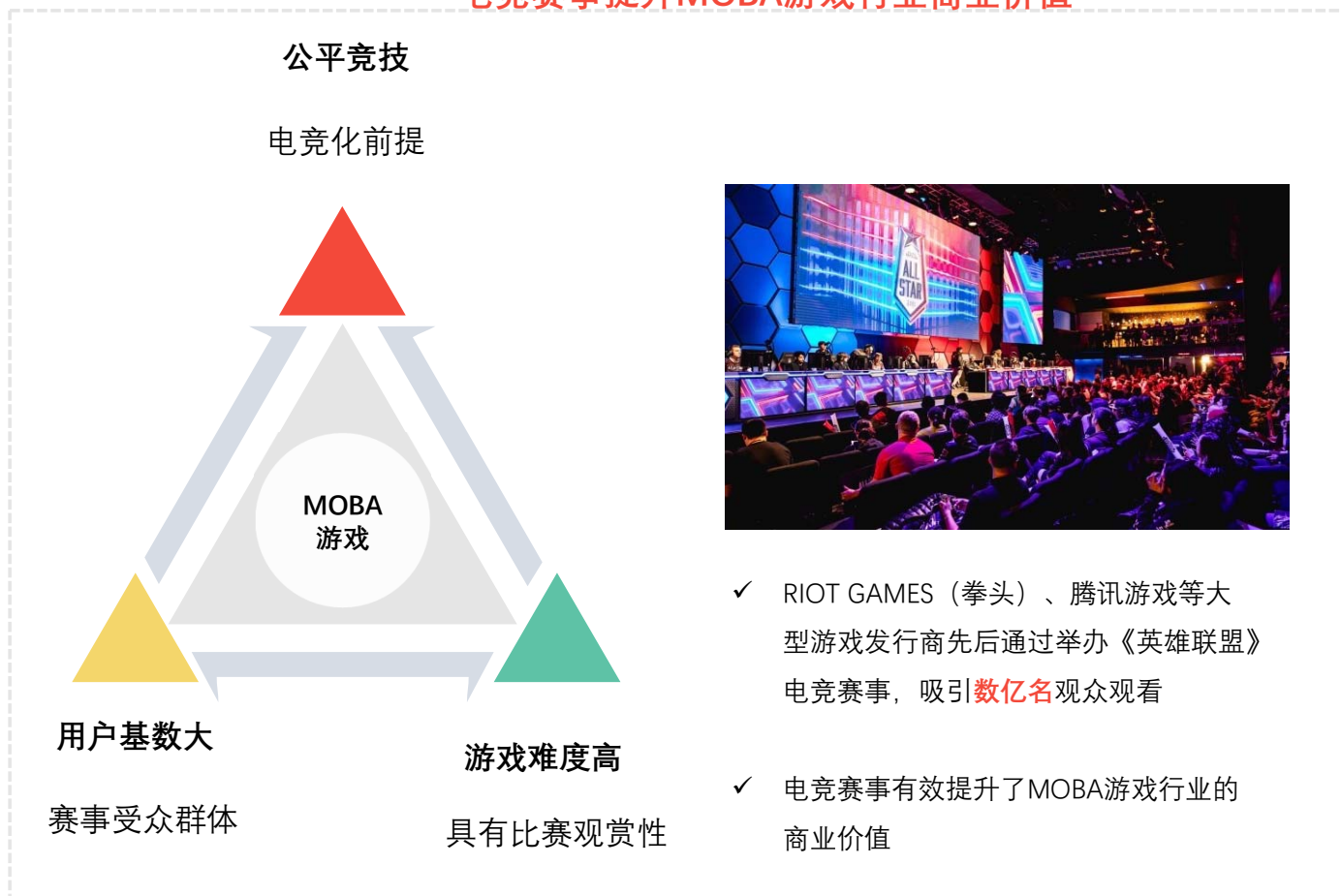
- 《英雄联盟》共有146个英雄人物
- 各英雄人物的玩法技能皆不相同
- 玩家需花费大量时间熟悉不同英雄人物玩法
- 游戏的多样性赋予玩家新鲜感体验

# 中国MOBA游戏行业驱动因素——电竞赛事持续加大MOBA游戏行业影响力

近年来，中国电子竞技行业发展迅猛，成为当下年轻人最感兴趣的新型娱乐形式之一。电子竞技将体育与娱乐相结合，可为大众消费者带来精彩刺激的高水平对抗内容，满足大众娱乐消费需求。电子竞技行业涉及游戏发行商、电竞俱乐部、赛事运营商、电竞战队、传播平台等领域，电竞赛事常由综合实力强大的游戏发行商举办。如RIOT GAMES（拳头）、腾讯游戏等大型游戏发行商先后通过举办《英雄联盟》电竞赛事，吸引数亿名观众观看，促使英雄联盟市场关注度及影响力不断升高，玩家基数持续增多。

由于MOBA游戏具备公平竞技、用户基数大、游戏难度高等电竞特点，为提高游戏市场影响力、扩大游戏用户基数、延长游戏生命周期，向电竞赛事衍生成为MOBA游戏发行商的重要运营手段之一。现阶段，MOBA游戏已成为电竞化发展最为成熟的游戏类别之一，电竞赛事有效提升了MOBA游戏行业的商业价值，推动行业发展。

## 电竞赛事提升MOBA游戏行业商业价值



来源：英雄联盟游戏官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国MOBA游戏行业政策及监管分析

## 政策及监管分析

政策名称	颁布日期	颁布主体	主要内容及影响
《综合防控儿童青少年近视实施方案》	2018-08	教育部等八部门	(1) 实施网络游戏总量的调控, 控制新增网络游戏上网运营数量; (2) 探索符合国情的适龄提示制度, 采取措施限制未成年人游戏使用时间。《方案》的发布有效减少了未成年人用眼时间、保护了未成年人身心健康, 有助于营造绿色健康游戏环境
《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》	2017-12	中共中央宣传部、中央网信办、工业和信息化部、教育部、公安部、文化部、国家工商总局、国家新闻出版广电总局	(1) 坚决抵制内容格调低俗、含暴力色情、价值导向严重偏差的网络游戏产品; (2) 重点排查用户数量多、社会影响力大的网络游戏作品, 对存在打擦边球行为的游戏进行整改; (3) 坚决阻断来自境外、含有中国法律法规禁止内容的网络游戏作品。《意见》的发布加强了网络游戏内容监管, 有利于MOBA游戏行业健康有序发展
《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》	2016-12	文化部	(1) 明确网络游戏运营范围、规范网络游戏虚拟道具发行服务; (2) 加强网络游戏用户权益保护、防止玩家用户信息泄露; (3) 加强网络运营监管、对于拥有违法违规经营行为的游戏运营企业进行严肃查处。《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》的颁布引导网络游戏行业朝规范化方向发展, 对MOBA游戏行业发展发挥了积极的作用
《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”的通知》	2016-11	国家新闻出版广电总局	(1) 支持、鼓励创意精彩与制作精良的游戏精品研发制造及出版运营; (2) 引导游戏企业传播中国价值观念及中华文化精神, 落实游戏企业鼓励政策; (3) 为作品入选“游戏精品工程”的研发企业提供一系列优惠政策、项目扶持、表彰奖励等。《通知》的颁布强化了游戏企业的社会责任意识, 在政策利好的背景下, 游戏品质将不断提高, 促进MOBA游戏相关企业可持续发展

来源：头豹研究院编辑整理

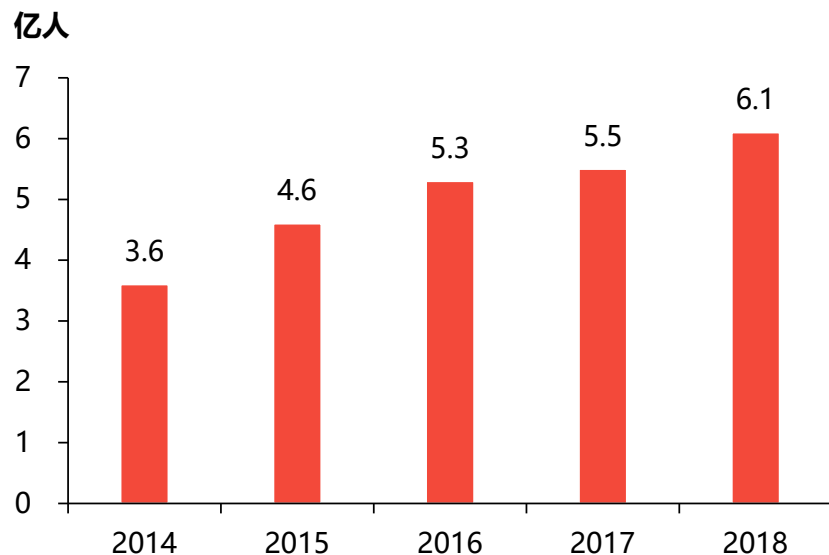
©2019.12 LeadLeo

# 中国MOBA游戏行业市场趋势——手游兴起，女性玩家为亟待发掘的蓝海市场

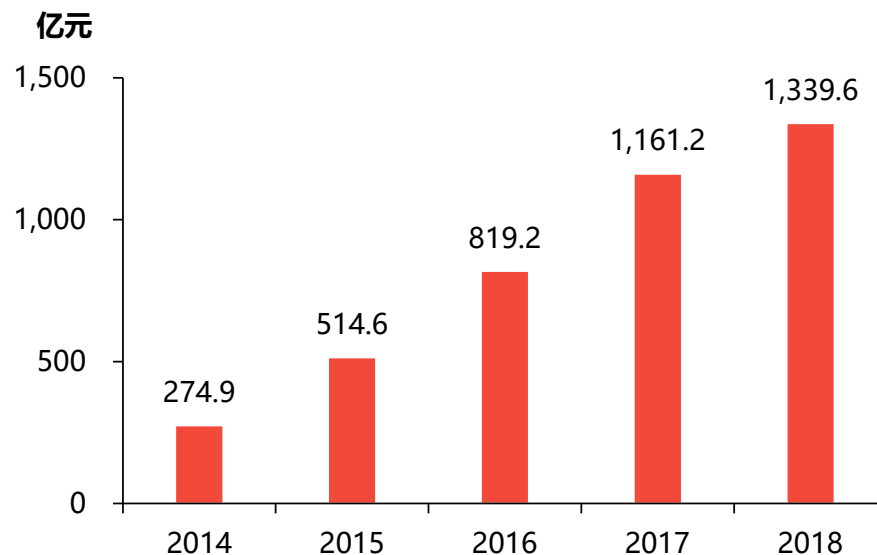
据在MOBA游戏行业排名前3的企业专家表示：对于MOBA端游而言，游戏操作难度高，新手玩家需长时间学习方可适应，加之女性玩家多对强竞技类型游戏兴趣小，因此MOBA端游受众群体多为拥有丰富游戏经验的男性玩家，占比为85%左右。由此可见，女性玩家市场尚未开发、潜力巨大，在MOBA端游市场竞争愈加激烈且用户逐渐饱和的背景下，各大游戏开发商及发行商相继深挖MOBA手游细分市场，如何取悦女性玩家以扩大用户规模成为游戏开发商及发行商的核心关注因素。

随着4G网络的不断普及加之移动设备性能的快速升级，手游玩家数量逐年增多，2014年至2018年，中国手游用户规模从3.6亿人增长至6.1亿人，中国手游市场规模由274.9亿元增长至1,339.6亿元。在手游愈加受到玩家喜爱的背景下，游戏开发商及发行商通过推出高颜值女性角色以获取女性用户，如《王者荣耀》推出貂蝉、虞姬、露娜、妲己、安琪拉等美女英雄，有效吸引大量女性玩家体验。

中国手游用户规模，2014-2018年



中国手游市场规模，2014-2018年



来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



头豹  
LeadLeo

400-072-5588

www.leadleo.com



推广

innovation  
创新地图 map

# 前哨 2020 科技特训营

掌握创新武器 抓住科技红利



扫码报名

咨询微信: innovationmapSM

电话: 157-1284-6605



王煜全

海银资本创始合伙人  
Frost&Sullivan, 中国区首席顾问

# 中国MOBA游戏行业市场趋势——游戏难度简化及游戏节奏加快为MOBA游戏行业发展趋势

## MOBA游戏未来发展趋势

MOBA游戏的初始模式为端游，由于MOBA端游竞技性强、上手难度高，其受众群体范围窄。为扩大玩家群体及MOBA游戏市场规模，各大游戏开发商及发行商愈加注重玩家游戏体验，MOBA游戏行业未来发展趋势主要体现在以下两个方面：

**(1) 游戏难度简化：**MOBA端游多对玩家反应及操作能力要求高，因此其游戏受众群体多为不超过30岁的年轻玩家用户。为进一步扩大用户群体，MOBA游戏逐渐由端游发展至手游，相较MOBA端游，MOBA手游上手难度大幅减小。如腾讯游戏推出《王者荣耀》，对用户即时反应速度要求降低，有效扩大MOBA游戏用户群体。

**(2) 游戏节奏加快。**MOBA游戏是以局为单位，一局游戏时长常为20-40分钟，游戏时间过长限制了玩家的游戏使用场景。为提升玩家游戏体验，部分游戏发行商采取压缩游戏时间的方式以获得用户青睐，如《虚荣》、《巫师》等MOBA手游均可在10分钟左右决出胜负。通过加快对战节奏、缩短对局时长的方式，玩家可快速获得MOBA游戏对局体验，游戏时间过长、使用场景受限问题得以解决。

游戏难度简化（图为《王者荣耀》）



- 腾讯推出《王者荣耀》，上手难度大幅减小，对用户即时反应速度要求降低，有效扩大MOBA游戏用户群体

游戏节奏加快（图为《虚荣》）



- 为提升玩家游戏体验，部分游戏发行商采取压缩游戏时间的方式以获得用户青睐，如《虚荣》、《巫师》等MOBA手游

# 中国MOBA游戏行业竞争格局分析

## 行业竞争格局

MOBA游戏为商业价值最高、最受玩家欢迎的游戏类别之一，市场知名度高的MOBA游戏包括《英雄联盟》、《DOTA2》、《风暴英雄》、《王者荣耀》、《小米超神》、《虚荣》等，其中《英雄联盟》为MOBA端游的典型代表，占据超过90%的中国MOBA端游市场份额，《王者荣耀》为MOBA手游的典型代表，占据超过99%的中国MOBA手游市场份额。

现阶段，MOBA游戏行业知名游戏开发商包括腾讯游戏、网易游戏、暴雪娱乐、RIOT GAMES（拳头）、Valve、朱雀网络等，部分游戏开发商同时也负责游戏产品运营，如腾讯游戏、网易游戏、暴雪娱乐等实力强劲的游戏开发商。中国MOBA游戏行业呈现高垄断市场格局，腾讯游戏为行业龙头开发商及发行商，占据95%左右的MOBA游戏市场份额（以收入计），其他综合经济实力及资源整合能力弱的中小型游戏开发商及发行商生存空间狭小，面临的竞争压力大。

由于腾讯游戏发行的《英雄联盟》及《王者荣耀》拥有大量玩家，且玩家粘性极高，其他MOBA游戏难以抢夺玩家资源。未来，若未出现可撼动《英雄联盟》或《王者荣耀》的新型MOBA游戏，MOBA游戏行业将始终呈高垄断格局，市场参与者逐渐减少。

## MOBA游戏行业参与者情况



# 中国MOBA游戏行业典型企业分析——银汉游戏 (1/2)



公司名称：广州银汉科技有限公司



成立时间：2001年11月



中国公司总部：广州市

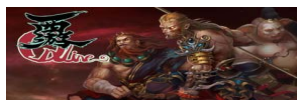
## 企业概况

广州银汉科技有限公司（以下简称“银汉游戏”）于2001年11月成立于广州，是一家集网络游戏开发与运营为一体的高新技术企业。银汉游戏的发展大事件包括：2006年，银汉游戏发布WAP移动网游《幻想西游》。2009年，银汉游戏发布Java移动网游《西游Online》。2013年，银汉游戏研发的手游《时空猎人》、《神魔》开启正式公测。2016年，银汉游戏研发的手游《时空枪战》、《幻城》开启正式公测。2018年，银汉游戏研发的手游《拳皇命运》开启正式公测。

## 银汉成立

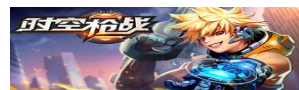


2001年



发布《西游Online》

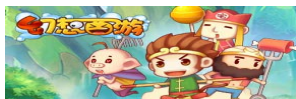
2009年



《时空枪战》、《幻城》  
开启正式公测

2016年

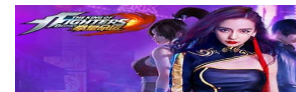
2006年  
发布《幻想西游》



2013年  
《时空猎人》、《神魔》开启  
正式公测



2018年  
《拳皇命运》  
开启正式公测



来源：银汉官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



400-072-5588

www.leadleo.com



# 中国MOBA游戏行业典型企业分析——银汉游戏 (2/2)

## 主营产品

- 银汉游戏的主营产品为手游，旗下拥有多款精品手游，受到大量玩家喜爱，如MOBA手游、格斗手游、动作射击对战手游、冒险动作手游等类型，具体主营手游产品包括《拳皇命运》、《时空召唤》、《幻城》、《思美人》、《时空枪战》、《神魔》、《游龙英雄》等。

## 游戏案例分析

- 2016年，银汉游戏发行了一款科幻风MOBA手游《时空召唤》，其游戏背景设定为守护者与进化者两大阵营为争夺遗迹、解封女神而展开对战的故事。银汉游戏在研发制作《时空召唤》的过程中，保留了MOBA端游的玩法精髓，如队伍配置、视野控制、团战进退等，并对游戏地图进行了大量创新。《时空召唤》对MOBA端游还原度高，加之其游戏画质精美，受到大量玩家喜爱。《时空召唤》的发行加大了银汉游戏在MOBA游戏行业的影响力，提高了企业市场知名度。

## 投资亮点

### (1) 市场认可度高

自银汉游戏成立以来，银汉游戏先后多次获得业内奖项。如2013年12月，银汉游戏旗下的《时空猎人》获得由游戏工委颁发的“2013年度十大最受欢迎的原创移动游戏”奖项。同年12月，银汉游戏获得由腾讯颁发的“年度最佳手机游戏研发公司”奖项。2017年1月，银汉游戏获得由广东省游戏产业协会颁发的“突出贡献奖”。2018年1月，银汉游戏获得由中国游戏风云榜颁发的“十大优秀手机游戏公司”奖项。银汉游戏在市场认可度高，品牌影响力不断加大，市场竞争力攀升。

### (2) 游戏研发实力强劲

银汉游戏涉足移动游戏领域早，现已有十余年移动游戏研发经验，曾推出多款知名移动游戏，如《拳皇命运》、《思美人》、《时空枪战》、《幻城》等。银汉游戏在移动游戏研发方面具备强劲实力，受到市场广泛认可。2014年12月，银汉游戏获得由2014中国移动游戏年度评选颁发的“最具实力手机游戏研发企业奖”。强劲的游戏研发实力为银汉游戏最大竞争优势之一，为企业未来的发展奠定了良好的基础。



# 中国MOBA游戏行业典型企业分析——起凡数字 (1/2)



公司名称：上海起凡数字科技有限公司



成立时间：2006年6月



中国公司总部：上海市

## 企业概况

上海起凡数字科技有限公司（以下简称“起凡游戏”）于2006年6月成立于上海，是一家集研发、运营于一体的网络游戏平台服务商。现阶段，起凡游戏拥有350名员工，旗下游戏平台包括起凡游戏平台、11对战平台，推出的游戏产品包括《群雄逐鹿》、《群雄逐鹿2》、《三国争霸》、《幻想全明星》等。

## 主营服务

起凡游戏的主营服务为通过其研发、运营的电玩游戏平台为玩家提供高品质的网络游戏体验，起凡游戏旗下电玩游戏平台为起凡游戏平台，起凡游戏平台主推的游戏包括《群雄逐鹿》、《三国争霸》、《星雨阁》、《幻想全明星》等。



- 为玩家提供高品质网络游戏的平台，主推游戏为《群雄逐鹿》、《三国争霸》



# 中国MOBA游戏行业典型企业分析——起凡数字（2/2）

## 游戏案例分析

2008年，起凡游戏开发了一款10V10对战MOBA网游《群雄逐鹿》，其游戏背景为三国时代。《群雄逐鹿》游戏中有超过70位三国名将供玩家选择，其游戏玩法多样化，受到大量玩家喜爱。《群雄逐鹿》为中国MOBA游戏行业中最早一批的MOBA游戏产品，一经发行便拥有大批忠实玩家，为起凡游戏带来巨大收入，起凡游戏在MOBA行业市场影响力及竞争力得以提升。

## 投资亮点

### （1）受到资本市场认可

作为游戏开发商，起凡游戏研发实力强劲，先后推出多款市场反响强烈的游戏产品，如《群雄逐鹿》、《幻想全明星》等。起凡游戏的市场潜力受到多家投资机构关注，先后获得多笔投资：①2009年12月，起凡游戏获得红杉资本数百万美元投资；②2014年3月，起凡游戏获得浙数文化4.3亿元投资。资本市场对起凡游戏的认可进一步提高了起凡游戏的市场竞争力。

### （2）拥有独立电竞游戏平台，市场认可度高

2007年7月，起凡游戏自主研发了名为起凡游戏平台的专业电竞游戏平台，为玩家提供了大量网络游戏，如《三国争霸》、《群雄逐鹿》等，平台操作简单、方便，吸引了上百万名用户注册，为企业的发展奠定了基础。此外，起凡游戏旗下游戏产品先后获得多次奖项，如“星传媒盛典最佳游戏画面奖”、“星传媒盛典最具创新游戏奖”、“中国年度最受玩家欢迎网络游戏奖”等，受到市场认可，其行业影响力得以有效提升。

# 中国MOBA游戏行业典型企业分析——蜗牛数字（1/2）



公司名称：苏州蜗牛数字科技股份有限公司



成立时间：2000年10月



中国公司总部：苏州市

## 企业概况

苏州蜗牛数字科技股份有限公司（以下简称“蜗牛数字”）于2000年10月成立于苏州，是一家集网络游戏研发与3D虚拟数字技术研发于一体的互联网企业，旗下业务涵盖游戏、通信及硬件等多个领域。蜗牛数字发展大事件包括：2014年，蜗牛数字获得工信部颁发的虚拟运营商牌照，成立了蜗牛移动以开展虚拟运营商业务。2015年，蜗牛数字通过将MOBA元素融入到吃鸡玩法中，开发了一款非线性生产对抗手游《战塔英雄》，创新玩法吸引大量玩家关注。2018年，蜗牛数字获得《方舟：生存进化》官方手游在中国的独家代理授权。2019年，蜗牛数字发布了《英雄之城2》、《仙之痕》等多款手游。

## 主营业务

蜗牛数字的主营业务为蜗牛游戏与蜗牛移动：（1）蜗牛游戏为蜗牛数字主营业务，其游戏业务涵盖网页游戏、移动游戏、PC大型端游、VR游戏、AR游戏、主机游戏等；（2）蜗牛移动为蜗牛数字旗下新型业务，其业务范围包括移动线上营业厅、开放性移动游戏平台等。

## 投资亮点

### （1）研发优势

作为最早一批进军互联网游戏领域的游戏开发商，蜗牛数字重视自主研发，在成立初期便着手第一款游戏产品《航海世纪》的研发。自蜗牛数字成立以来，先后研发并发行多款游戏，如《航海世纪》、《九阴真经》、《天子》、《帝国文明》、《舞街区》、《企鹅战争》、《黑金》、《关云长》等，研发优势已成为蜗牛数字的核心竞争力。

### （2）积极探索未来游戏技术

为加强未来游戏技术创新方向判断、提升企业竞争力，蜗牛数字投入大量资金成本用于蜗牛研究院的建设，蜗牛研究院的主营职责为：①对企业感兴趣的游戏产品及技术进行研究、预测、判断；②进行引擎技术开发、专业人才培养。研究院的成立可持续提升蜗牛数字研发竞争力，积极推动创新项目的快速开展，有利于企业长期发展。

## 中国MOBA游戏行业典型企业分析——蜗牛数字（2/2）

### 游戏案例分析

2015年，蜗牛数字开发了《战塔英雄》，是一款将MOBA元素与吃鸡玩法相结合的游戏，玩家通过不断搜寻装备武器、使用不同技能与其他玩家进行公平对决。《战塔英雄》的创新玩法受到玩家认可，《战塔英雄》上架苹果商店48小时内，便获得了iPhone付费总榜及iPad付费榜双榜Top3的成绩。由此可见，对于游戏开发商而言，玩家心理及偏好对游戏发行成败至关重要。蜗牛数字对游戏市场及玩家偏好洞察能力强，因此旗下游戏产品取得成绩佳。

游戏产品	游戏玩法	游戏特色	游戏成绩
《战塔英雄》	<ul style="list-style-type: none"><li>玩家通过不断搜寻装备武器、使用不同技能与其他玩家进行公平对决</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>MOBA元素与吃鸡玩法相结合的游戏</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>《战塔英雄》上架苹果商店48小时内，便获得了iPhone付费总榜及iPad付费榜双榜Top3的成绩</li></ul>
			 <b>双榜TOP3</b>

# 中国MOBA游戏行业投资风险分析

## 投资风险分析

尽管MOBA游戏在中国受到大量玩家喜爱，但中国MOBA游戏已被《英雄联盟》及《王者荣耀》两款游戏垄断，挤占了其他MOBA游戏的市场生产空间。因此，中国MOBA游戏行业存在**获取玩家资源难的投资风险**：

(1) 从MOBA端游方面看，占据中国MOBA端游市场份额90%左右（按营收计）的《英雄联盟》在中国已发行近10年，拥有超过4,500万名玩家。近年来，尽管《绝地求生》这类战术竞技型射击类游戏火遍中国，致使《英雄联盟》流失了部分玩家，但多数玩家对《英雄联盟》的喜爱度仍未衰退，大量中国玩家已将玩《英雄联盟》当作日常习惯且难以改变。因此，对于想涉猎MOBA端游的游戏厂商而言，开发新MOBA端游风险巨大。

(2) 从MOBA手游方面看，受益于腾讯强大的社交体系及良好的粉丝基础，加之《王者荣耀》通过大量引进中国古代历史人物作为其英雄人物的方式，吸引了大批玩家。现阶段，因《王者荣耀》既满足了玩家游戏娱乐需求，又满足了玩家社交需求，其粉丝粘性极高，占据99%左右的中国MOBA手游市场份额（按营收计）。对于想涉猎MOBA手游的游戏厂商而言，缺乏完善社交体系为其MOBA手游市场竞争最大劣势之一，因此其MOBA手游难以抢夺玩家资源及盈利，游戏厂商存在高经营风险。



- 大量中国玩家已将玩《英雄联盟》当作日常习惯且难以改变。因此，对于想涉猎MOBA端游的游戏厂商而言，开发新MOBA端游风险巨大

### 获取玩家资源难的投资风险

从MOBA  
端游方面看

从MOBA  
手游方面看



- 缺乏完善社交体系为其MOBA手游市场竞争最大劣势之一，因此其MOBA手游难以抢夺玩家资源及盈利，游戏厂商存在高经营风险

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



头豹  
LeadLeo

400-072-5588

www.leadleo.com

33



# 方法论

头豹研究院布局中国市场，深入研究10大行业，54个垂直行业的市场变化，已经积累了近50万行业研究样本，完成近10,000多个独立的研究咨询项目。

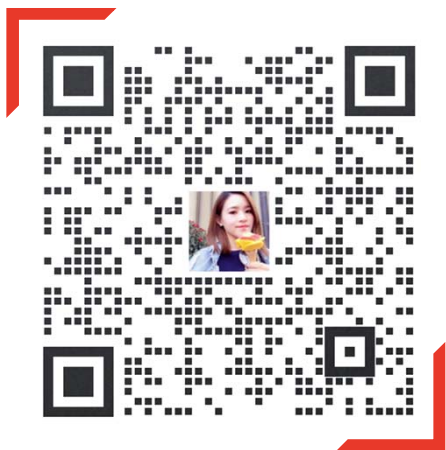
- ◆ 研究院依托中国活跃的经济环境，从交通运输、铁路运输等领域着手，研究内容覆盖整个行业的发展周期，伴随着行业中企业的创立，发展，扩张，到企业走向上市及上市后的成熟期，研究院的各行业研究员探索和评估行业中多变的产业模式，企业的商业模式和运营模式，以专业的视野解读行业的沿革。
- ◆ 研究院融合传统与新型的研究方法，采用自主研发的算法，结合行业交叉的大数据，以多元化的调研方法，挖掘定量数据背后的逻辑，分析定性内容背后的观点，客观和真实地阐述行业的现状，前瞻性地预测行业未来的发展趋势，在研究院的每一份研究报告中，完整地呈现行业的过去，现在和未来。
- ◆ 研究院密切关注行业发展最新动向，报告内容及数据会随着行业发展、技术革新、竞争格局变化、政策法规颁布、市场调研深入，保持不断更新与优化。
- ◆ 研究院秉承匠心研究，砥砺前行的宗旨，从战略的角度分析行业，从执行的层面阅读行业，为每一个行业的报告阅读者提供值得品鉴的研究报告。
- ◆ 头豹研究院本次研究于2019年12月完成。

# 法律声明

- ◆ 本报告著作权归头豹所有，未经书面许可，任何机构或个人不得以任何形式翻版、复刻、发表或引用。若征得头豹同意进行引用、刊发的，需在允许的范围内使用，并注明出处为“头豹研究院”，且不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节或修改。
- ◆ 本报告分析师具有专业研究能力，保证报告数据均来自合法合规渠道，观点产出及数据分析基于分析师对行业的客观理解，本报告不受任何第三方授意或影响。
- ◆ 本报告所涉及的观点或信息仅供参考，不构成任何投资建议。本报告仅在相关法律许可的情况下发放，并仅为提供信息而发放，概不构成任何广告。在法律许可的情况下，头豹可能会为报告中提及的企业提供或争取提供投融资或咨询等相关服务。本报告所指的公司或投资标的的价值、价格及投资收入可升可跌。
- ◆ 本报告的部分信息来源于公开资料，头豹对该等信息的准确性、完整性或可靠性不做任何保证。本文所载的资料、意见及推测仅反映头豹于发布本报告当日的判断，过往报告中的描述不应作为日后的表现依据。在不同时期，头豹可发出与本文所载资料、意见及推测不一致的报告和文章。头豹不保证本报告所含信息保持在最新状态。同时，头豹对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改，读者应当自行关注相应的更新或修改。任何机构或个人应对其利用本报告的数据、分析、研究、部分或者全部内容所进行的一切活动负责并承担该等活动所导致的任何损失或伤害。

# 读完报告有问题？

# 快，问头豹！你的智能随身专家



扫描二维码  
即刻联系你的智能随身专家

©2019.12 LeadLeo

