

中国网络游戏行业研究报告

2017年



海量行研报告免费读

中国网络游戏市场现状

- ◆ 网络游戏市场规模不断扩大，2016年达到1789亿元。
- ◆ 移动游戏占比首次超过PC游戏，网络游戏市场从PC端逐渐向移动端转移。
- ◆ 网络游戏用户规模达到瓶颈，整体市场由增量市场向存量市场过渡。

2016年中国网络游戏市场发展特点

- ◆ 中国首次超越美国，成为世界最大游戏市场。
- ◆ 监管部门介入，将移动游戏上线审批前置，移动游戏进入规范化高质化发展的时代。

2017年中国网络游戏市场发展趋势

- ◆ 泛娱乐化、全民化、重度化助力游戏产业再攀高峰。
- ◆ PC游戏平台化、游戏分发社会化成为2017年游戏发行的关键词。

中外网络游戏发展历程	1
中国网络游戏发展现状	2
中国网络游戏玩家画像	3
中国网络游戏企业分析	4
中国网络游戏行业趋势	5

中外网络游戏产业发展历程

游戏变迁伴随着电子硬件设备的升级

1980-2018年网络游戏产业发展历程

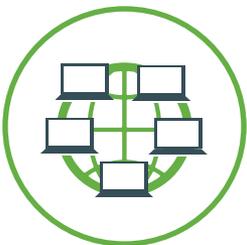
任天堂推出
红白机FC

动视暴雪推出
《魔兽争霸》

MMORPG游戏
的兴起

iOS端应用商店
App Store上线

未来的可能



红白机时代

PC时代

互联网时代

移动互联网时代

.....

1980 - 1994

1994 - 2001

2001-2008

2008-2018

2018年以后



VR
AR
MR

来源：艾瑞研究院自主研究及绘制。

红白机时代

伴随小霸王游戏机成长起来的80后

1980-1994年红白机时代国内外游戏产业解析对比

国外

国内

代表企业



日本任天堂



代表硬件产品



任天堂 红白机



小霸王 游戏机

代表游戏



超级马里奥



国内上线很多游戏合辑

特点

画面简单，硬件公司兼任软件研发

硬件软件均为国外产品的山寨品，知识产权意识薄弱

PC时代

粗糙的画面并不影响玩家沉浸其中

1994-2001年PC时代国内外游戏产业解析对比

国外

国内

代表企业



代表硬件产品



在硬件上国内外几乎同步，没有大的差别

代表游戏



魔兽争霸：人类与兽人 界面截图



仙剑奇侠传壹 界面截图

特点

画面依旧是像素风格，但已经开始出现完整的剧情和世界观，玩法也更为丰富。

互联网时代

MMORPG游戏的兴起真正将电子游戏的概念普及开来

2001-2008年互联网时代国内外游戏产业解析对比

国外

国内

代表企业



代表硬件产品

网游兴起初期，家庭网络带宽通常不足以支撑流畅的游戏运行，遍地开花、价格低廉的网吧一度成为国内青少年打游戏的首选场所。

代表游戏



魔兽世界 界面截图



传奇 界面截图



梦幻西游 界面截图

特点

以MMORPG游戏为主，国外游戏画风偏魔幻写实风，国内游戏偏Q版和仙侠风格。付费方式以时间收费为主

移动时代

移动设备让随时随地玩游戏成为可能

2008-2018年移动时代国内外游戏产业解析对比

国外

国内

代表企业



代表硬件产品



预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21457

