



中国竞技手游指数报告

2016年Q3 艾瑞咨询-触手联合发布

www.iresearch.cn



海量行研报告免费读

行业概览

- 中国电竞市场进入移动化时代
- 移动游戏从轻松、休闲向重度、竞技向发展
- 2016年Q3国内竞技手游热点频出
- 2016年中国游戏直播用户规模达到1.4亿，其中电竞用户直播渗透率高达70%
- 2016年Q3，触手TV手游专属频道月均开播房间数65120间

数据发布

- 直播类手机游戏类型划分，四类直播手游内容定义
- 竞技手游观众指数发布，8月暑假观众指数突破50000
- 四类手游直播用户分布，竞技类手游用户占比突破80%
- 竞技手游开播时长指数发布，8月在前三季度中累积开播时间最长
- 竞技手游日均观看时长指数发布，7、8月成就日均观看时长之最
- 2016年Q3各手游观众指数排名，其中《球球大作战》、《王者荣耀》、《穿越火线》分列前三
- 2016年Q3触手平台最受欢迎主播排名，主播花花❀、蓝烟々、若月位列前三
- 2016年Q3触手平台增速最快主播排名，主播鲨鱼哟位列榜首

移动直播行业发展概览

1

竞技手游指数发布

2

竞技手游榜单发布

3

附录

4

1.1: 行业背景介绍

电子竞技平台演化进入移动时代



游戏掌机

游戏街机

1990年前

玩家对游戏性能、画质、屏幕大小不断追求，并希望能在自己家中体验游戏

- 黑白、低像素画质为主
- 通过有限的命令按键操控游戏，内容玩法也较简易

家用、
强性能



电脑主机

游戏主机

1990-2000

玩家群体中拥有了更多上班族。他们没有很长的空闲时间，游戏时间开始碎片化

- 家用设备为主
- 显示性能不断提高，高对比度、高分辨率的游戏成为主流
- 键鼠/手柄的操控具有更高自由度

便携、
一机多用



智能手机

2010年起

移动游戏进入市场补充碎片化的游戏时间。目前移动游戏与PC/主机游戏间的关系更多是互补而非替代

- 便于携带
- 超高用户基数
- 一机多用，生活必备
- 不断提高的硬件性能
- 全新触屏操控，合理简化游戏操控系统

竞技手游发展背景

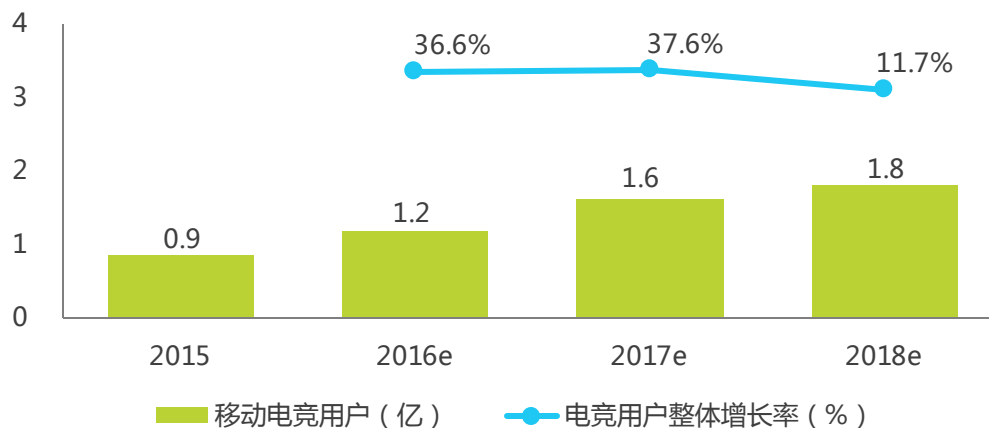
移动游戏从轻松、休闲向重度、竞技向发展

简单、便捷是初期推动竞技手游发展的关键因素，此后随着手游直播的发展及游戏内容质量的提升重度手游、竞技手游市场获得了巨大的发展空间。

好友组队
碎片化
随时随地
便于携带
画质优秀
操作简单
手游直播

随着智能手机性能的提升，移动游戏开始摆脱益智、休闲类游戏的束缚开始向重度游戏发展。此外随着《英雄联盟》等游戏的崛起，游戏电竞化的趋势势不可挡，整体电竞用户量也在逐年攀升（2015年中国电竞用户规模发展至1亿）。而移动游戏作为新兴游戏平台，想要抓住这一批用户，手游电竞化的转型可谓是一条必经之路。

2015-2018年中国移动电竞用户规模



注释：本报告中的电子竞技用户指有以下一项或多项行为的用户：1.半年内至少观看过或参与过一次狭义电竞游戏赛事（包括职业和非职业赛事），2.每周频繁玩狭义电竞游戏或观看电竞游戏直播。

来源：根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算。

2016Q3 竞技手游季度大事件

国内竞技手游热点频出

2016Q3，国内共举办了八场较大型的手游电竞赛事，其中包括TGA、KPL等手游重量级赛事。另外，该季度也见证了国内二次元手游的再次爆发。《阴阳师》、《FGO》、《崩坏学园3》等二次元大作在第三季度先后上市，冲击APP榜单。

2016年Q3国内竞技手游大事件汇总

2016.07

16年CJ在上海成功举办



7.21 王者荣耀 王者冠军杯于上海世博创意秀场正式打响，触手观众人气接近200万



7.24 CFM职业联赛正式打响，总奖金规模高达125万



7.25 企鹅电竞举办皇室冲突全民争霸赛打响



7.26 2016年ChinaJoy正式开幕，触手等手游直播平台也纷纷携带最新产品亮相参展



2016.08

TGA移动游戏夏季赛打响



8.1 球球大作战塔坦杯全民邀请赛正式打响，赛事总奖金超20万，触手观众人气超500万



8.10 由腾讯游戏竞技平台主办的TGA（移动游戏大奖赛）正式开赛，参赛项目有包括王者荣耀、CF手游、火影忍者等当红电竞手游



2016.09

二次元精品手游抱团上线 多项手游赛事迎来秋季联赛



9.1 手游《阴阳师》正式公测



9.3 球球大作战职业联赛BPL开赛



9.3 王者城市赛正式开赛



9.17 王者荣耀-KPL秋季赛开赛



9.23 2016UCW皇室战争高校联赛正式开赛



9.24 第二届王者校园争霸赛开赛



9.28 二次元手游《FGO》正式公测



9.30 手游《崩坏学园3》正式公测



来源：艾瑞研究院自主研究及绘制。

1.2: 直播数据对竞技手游参考价值分析

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_21500

