

中国移动游戏行业研究报告简版

2015年

www.iresearch.com.cn



海量行研报告免费读

行业规模

移动游戏市场规模首超页游，达到**24.9%**

手游用户**人口红利放缓**

2012年后移动游戏企业掀起上市潮，上市企业**11**家

分发数据

单机游戏年度留存率**38%**，**网游**年度留存率**19%**

动作、竞速类游戏留存率高

单机游戏：1.**休闲益智**类游戏最多；2.**动漫**题材最受青睐；3.**经典**游戏及续作多

网络游戏：1.**卡牌、动作**类游戏表现优异；2.**魔幻**题材曝光价值高；3.更重**IP**

IP热点

16.2%的IP游戏占据**32.2%**曝光

头部榜单中，**无IP**的游戏留存率**37%**，**有IP**游戏留存率**26%**

IP游戏Top30中，**卡牌**游戏**17**款

三国IP游戏**555**款

榜单排名

产品：**4亿**挤进移动游戏**Top20**

研发商：**端、页游**企业加入竞争格局

发行商：**海外、精品、IP、电竞**侧重点各不同

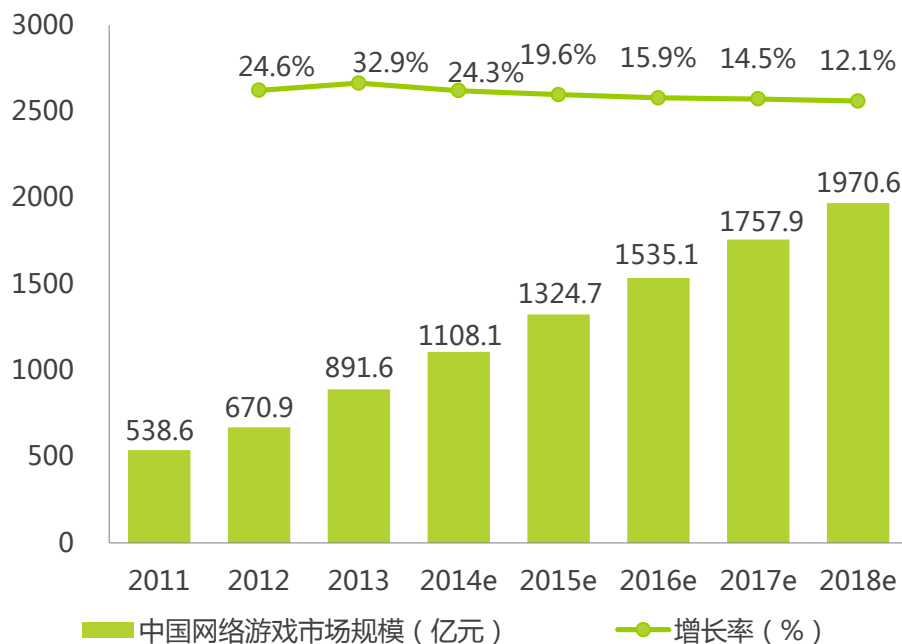
渠道：**服务**研发商，寻找**细分**用户

2014年中国网络游戏市场规模

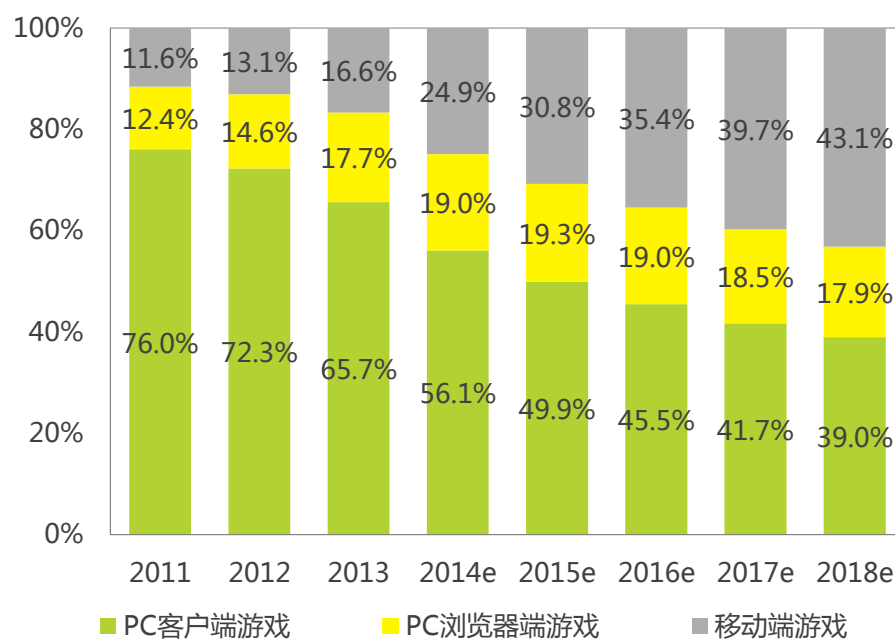
移动游戏市场规模首超页游

2014年移动游戏市场份额为24.9%，首超页游的19%，艾瑞咨询根据数据分析认为，未来两年内，中国将超过日本，成为**全球第一大手游市场**。同时，**移动游戏将保持30%左右的年复合增长率**，远高于页游和端游的增速。而整个市场将在2018年出现拐点，移动游戏的市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。

2011-2018年中国网络游戏市场规模



2011-2018年中国网络游戏市场规模结构



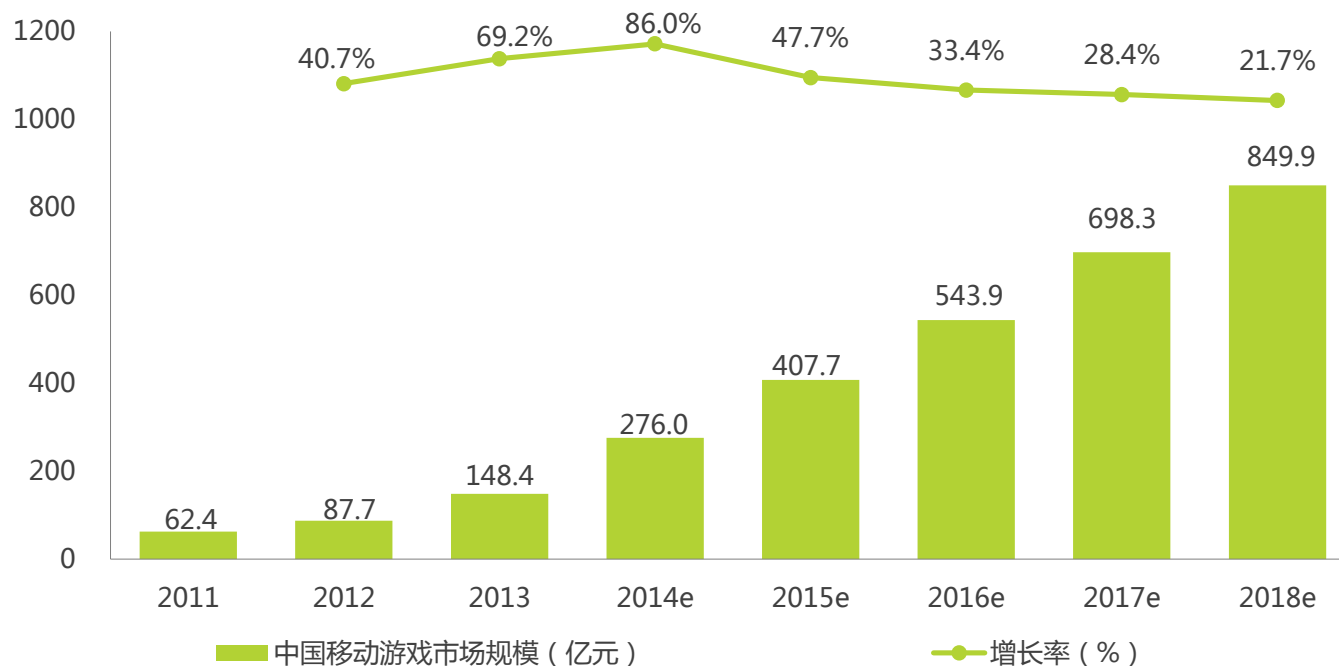
注释：1.中国网络游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动游戏；2.网络游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2015年网络游戏相关报告中做出调整。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2014年中国移动游戏市场规模

2014年中国移动游戏市场增长达到峰值

2014年中国移动游戏市场规模达到276亿，同比**增长率达86%**。人口红利依然是促进移动游戏市场高速发展的核心动力，未来随着用户增长放缓，中国移动游戏市场的增长率也将同步下降。由于手游的从业者大多有是从端游和页游转型过来的，有大量的游戏运营经验，因此艾瑞分析认为，2013-14年的渠道之战后，**运营将是各家企业的另一个主战场**，通过运营深度**挖掘用户的消费能力，拉高产品生命周期**是保证整个市场继续增长的关键点。

2011-2018年中国移动游戏市场规模



注释：1. 中国移动游戏行业市场规模包括中国大陆地区移动游戏用户消费总额，其中包含App Store的30%分成收入，以及海外游戏公司在中国大陆的相关移动游戏营收，同时包括中国移动游戏企业在海外市场获得的移动游戏营收。

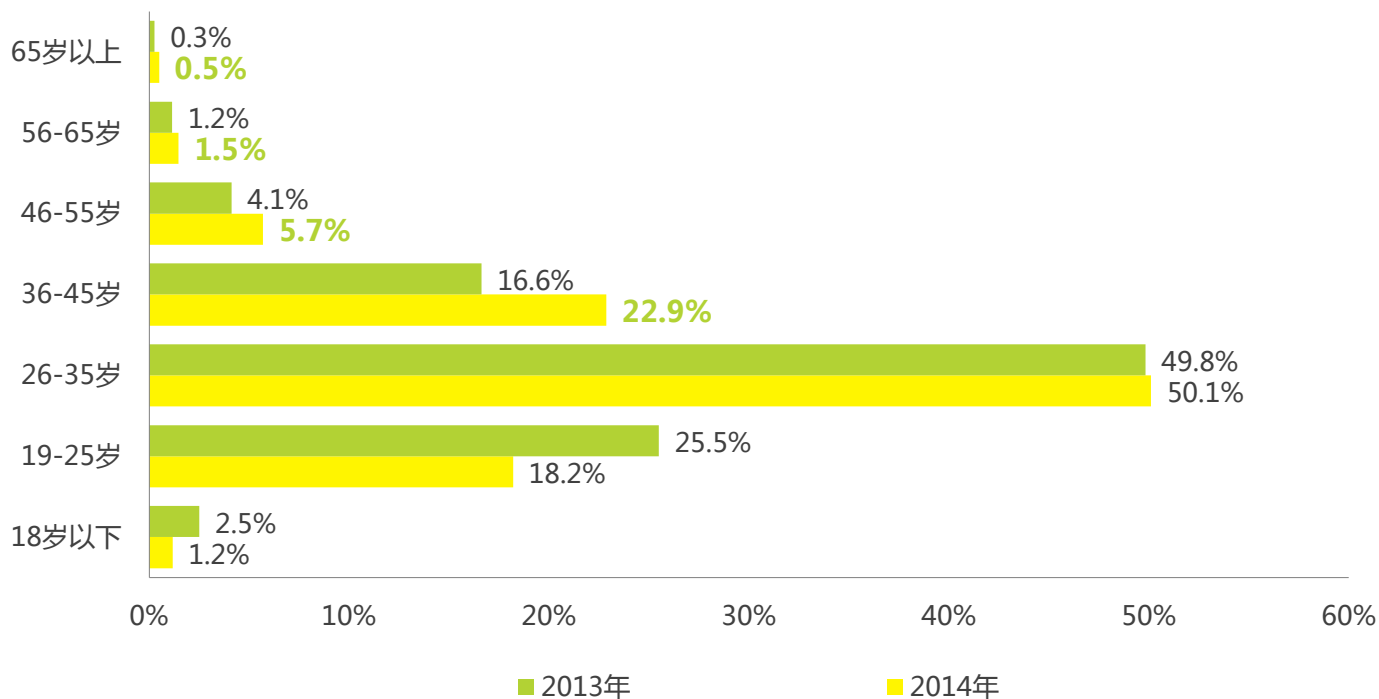
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国移动游戏用户年龄

高龄用户加入手游大军

36岁以上移动游戏用户比例都有不同程度的增加，相应的，25岁以下年轻群体的游戏用户比例减少。
高龄用户的加入使得移动游戏消费群体更加庞大，他们稳定的收入来源使得生活压力带来的潜在需求都可以通过游戏这一途径获得一定程度满足。

2013-2014年中国移动游戏用户年龄分布



注释：[A1_03]请问您的年龄？

样本：N=2840；于2015年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

移动游戏企业再掀上市热潮

页游、手游发展推动企业上市，上市地点转战国内

随着页游和手游市场近两年的快速增长，游戏公司再次掀起一股上市热潮，2014年上市的游戏公司为**历年最多**，而2012年后上市的公司数量**超过了此前上市的游戏公司总和**，且这些公司多以**移动游戏业务**为主营业务。

由于美股对国内游戏企业估值偏低，大部分公司选择在**港股或者沪深股市**上市，而两家在美股上市的公司，盛大游戏和巨人网络因为同样的原因选择在2014年从美股**退市**。

中国游戏企业上市地点及时间一览



■ 沪深上市公司 ■ 港股上市公司 ■ 美股上市公司

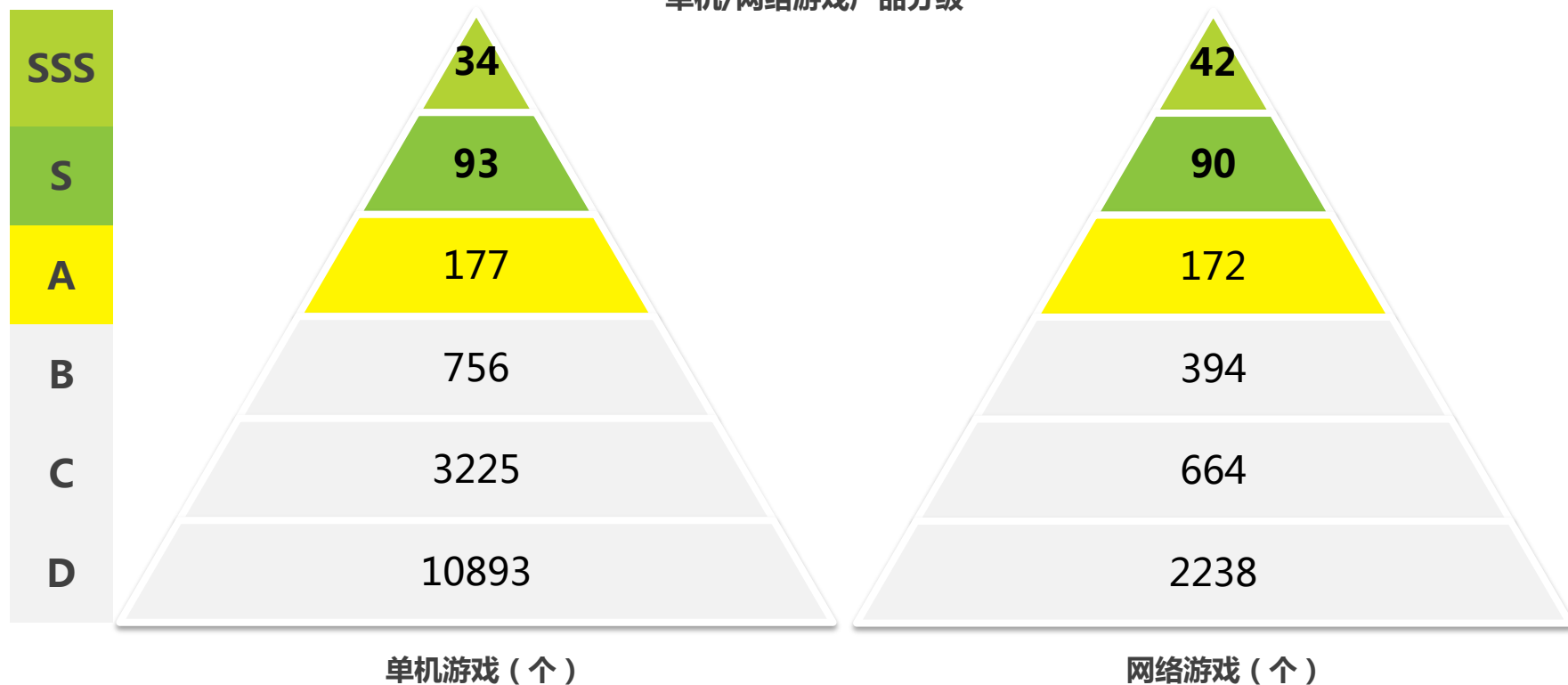
单机游戏靠口碑，网络游戏靠创新/渠道

2014-2015年移动游戏产品分级

2014年至今出现了近2万款移动游戏产品，近80%为单机游戏，3000余款为网络游戏。

其中，能够评为SSS级的少之又少，不足100款，都是为玩家耳熟能详的热门或经典游戏；此外，网络游戏的更新迭代速度非常快，大量的优秀游戏不断出现，取代原先的SSS级产品。

mGameTracker-2014年-2015Q1中国移动游戏
单机/网络游戏产品分级



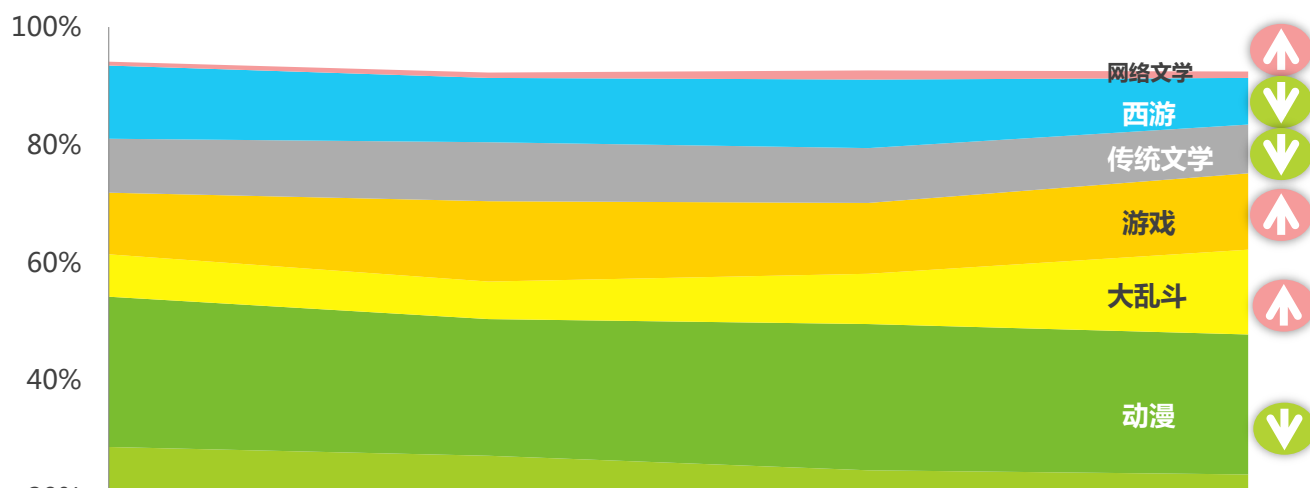
注释：评级标准参考游戏上榜渠道数量、榜单排名、上榜生命周期等多维度指标，进行综合算法处理获得。
来源：mGameTracker.2015.5,基于对中国应用商店、手机助手等榜单监测数据统计，不包含非榜单类信息。

卡牌游戏中竞技类IP崛起

大乱斗、经典游戏扛起新一轮IP产品

三国、西游、动漫等老牌IP的数量比重正在下降，大乱斗、游戏等竞技战斗类IP比重在上升，随着游戏市场日趋成熟，给游戏简单套用三国、西游IP的时代已过，卡牌游戏的竞技性正在增强。

mGameTracker-2014年Q1-Q4中国移动游戏榜单卡牌游戏IP类型游戏数量分布



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_21763

