



闷声发财的地方棋牌手游

2017年中国地方性棋牌手游行业研究报告

极光大数据

201711

关键发现



10月，地方性棋牌手游整体用户规模达3654.3万，同比增长22.7%



广电总局过审手游中地方性棋牌手游比例不断攀升



近一年来，微乐贵阳捉鸡渗透率持续攀升，10月底达到0.35%



主要地方性棋牌手游新增用户30天留存率均高于50%



四川、贵州、广东为地方性棋牌手游用户聚集地

CHAPTER 01

行业介绍

地方性棋牌手游指具有地方特色的棋牌类型或玩法的棋牌手游

- 作为一类休闲益智游戏，棋牌游戏在中国有源远流长的历史，除了象棋、斗地主等有固定玩法外，各地人民逐渐形成具有地方特色的棋牌玩法
- 根据极光大数据统计，在棋牌手游中，地方性棋牌手游的占比不断攀升，今年3月达到高峰，占比19.6%；地方性棋牌手游的开发受到越来越多的关注

地方性棋牌手游



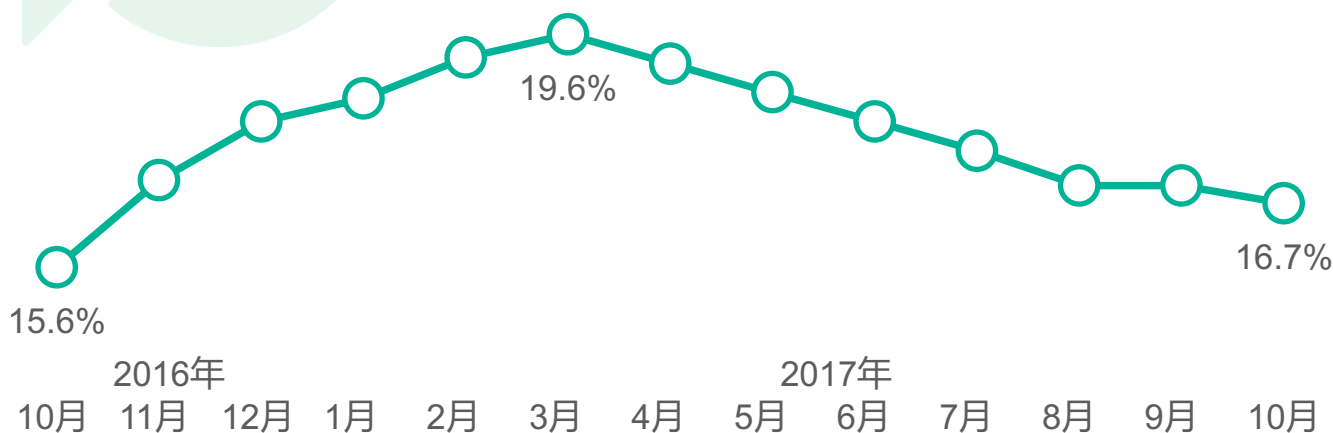
斗地主



中国象棋



地方性棋牌手游在全部棋牌手游中的占比



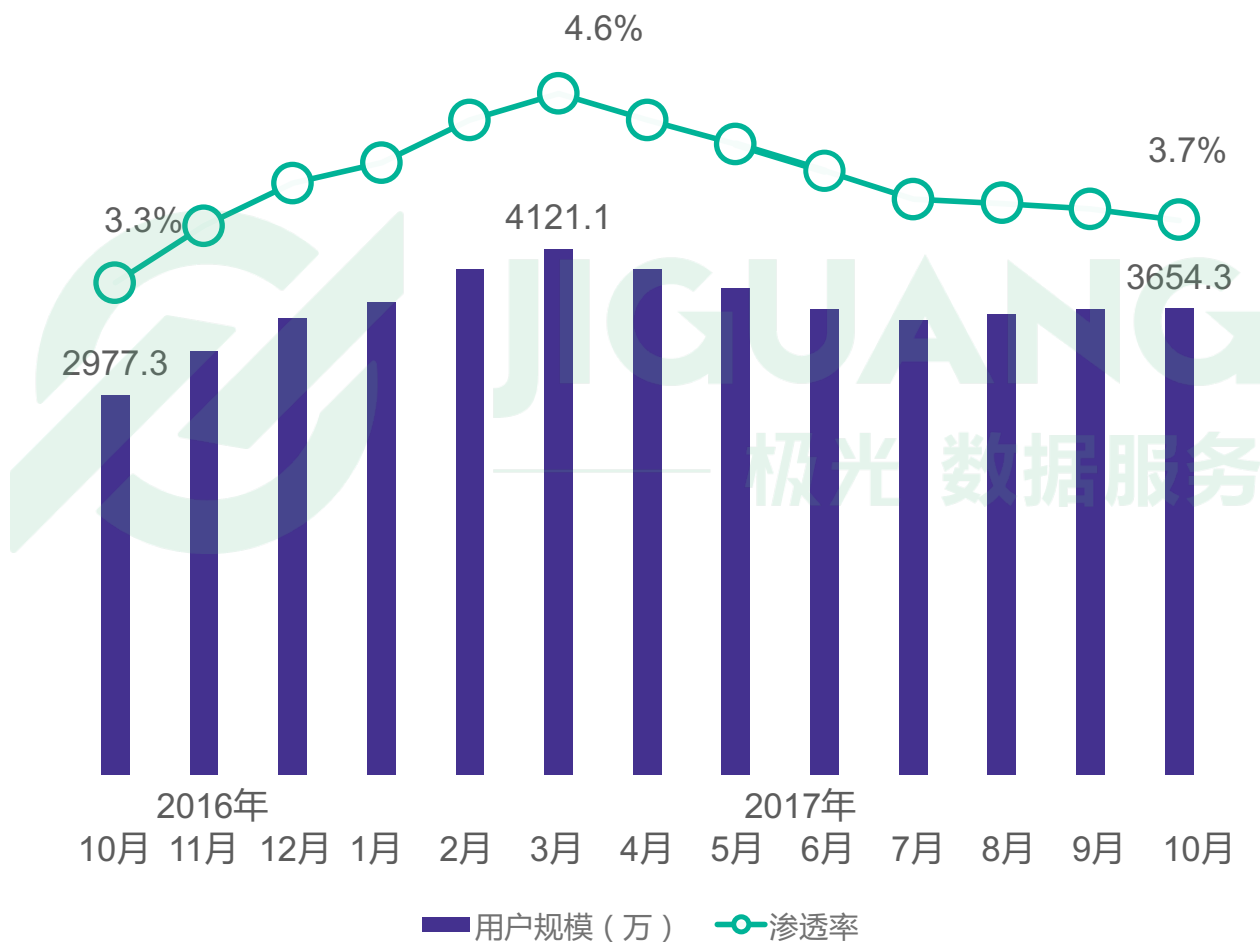
数据来源：极光大数据；取数周期：2016年10月~2017年10月

地方性棋牌手游整体渗透率

截止10月份，地方性棋牌手游渗透率为3.7%，用户规模达3654.3万，同比增长22.7%

- 今年3月份，地方性棋牌手游整体渗透率达到一个峰值4.6%，用户规模达4121.1万

地方性棋牌手游整体渗透率



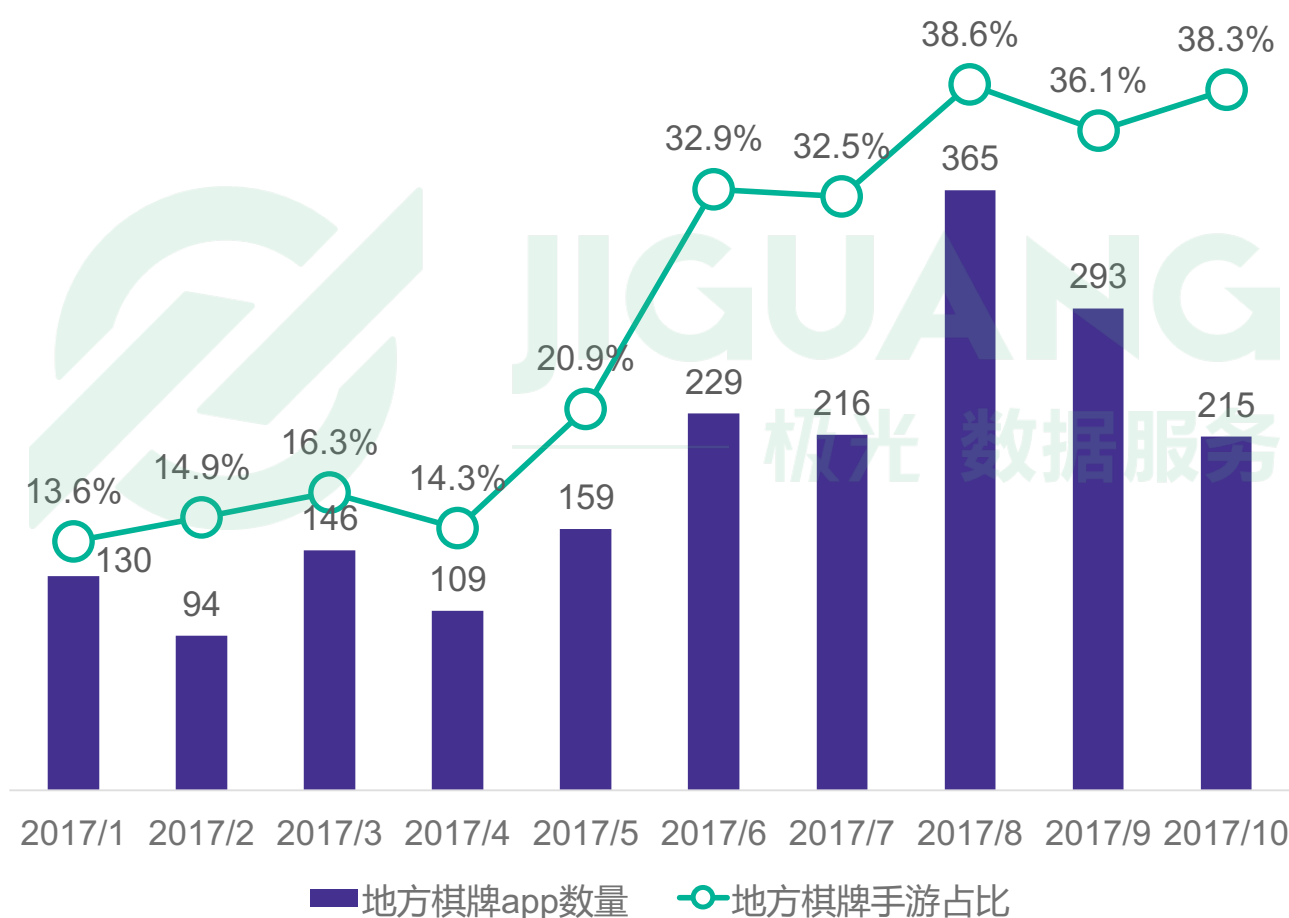
数据来源：极光大数据；取数周期：2016年10月~2017年10月

过审手游中地方性棋牌手游占比趋势

更多游戏厂商涌入赛道，地方性棋牌手游比例不断攀升

- 今年以来，地方棋牌手游app在广电总局过审手游的占比不断攀升；8月有365个地方性棋牌手游过审，占比38.6%，而该比例在1月仅为13.6%
- 从过审的地方性棋牌游戏名单来看，边锋、博雅、网易游戏、QQ游戏也纷纷推出地方性棋牌手游，可以预见，未来地方性棋牌手游的竞争将更加激烈

过审地方性棋牌手游个数及占比



根据广电总局公布的国产网络游戏审批信息整理

地方性棋牌游戏的发展历程

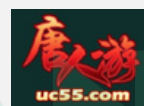
移动互联网的兴起，带动地方性棋牌手游的发展

- 棋牌游戏在1998年由联众游戏率先进行线上开发，随后有博雅互动、边锋等公司入局，开发了一系列全国性棋牌游戏；在2003年，腾讯入局，QQ游戏通过社交网络将全国性棋牌游戏迅速推广
- 2004年，畅唐网络开发地方性棋牌游戏——同城游，使得其在巨头林立的棋牌市场找到突破口，随后不少同类公司继续深耕
- 近年来手游的崛起，带动地方性棋牌手游的开发；2016年昆仑万维收购闲徕互娱，地方性棋牌游戏强悍的盈利能力曝光，受到各方资本的关注

1998~2003
PC时代
线上棋牌游戏起步



2004开始
PC时代
地方性棋牌游戏兴起



同城游
畅唐网络

力港网络

唐人数码

掌心游
微屏软件

2016年以后
移动互联网
地方性棋牌手游爆发



2016年9月，**金利科技**宣布作价18.41亿元
并购互联网棋牌游戏公司微屏软件93%股权



2016年12月，**昆仑万维**联合辰海科译20
亿收购闲徕互娱（仅成立八个月）



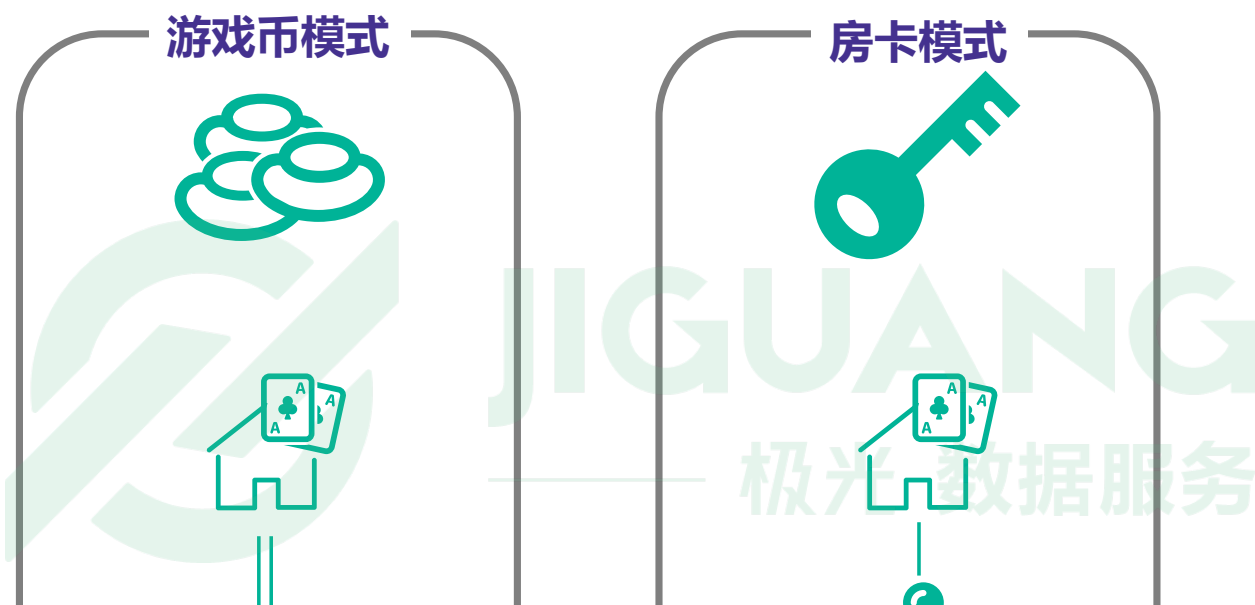
2017年1月，**天神娱乐**以现金4.69亿元收购
嘉兴乐玩公司 42% 股权（仅成立六个月）

数据来源：根据公开资料整理

地方性棋牌创新盈利模式

房卡模式满足了熟人约局需求，成为地方性棋牌手游的卖点

- 房卡模式是基于熟人关系，玩家通过购买“房卡”创建游戏房间，并通过社交软件将房间号分享给好友，邀请好友进入房间游戏；全国性棋牌游戏的游戏币模式，所有玩家都直接与游戏厂商购买游戏币并与同时在线的玩家进行游戏
- 房卡模式以熟人关系进行线下推广的方式，巧妙地贴合地方性棋牌游戏区域性的特征，相当于把线下棋牌室搬到线上，充分满足了熟人利用碎片时间约局的需求，提高了游戏的可玩性；因此地方性棋牌推广更侧重于线下渠道的资源积累



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_22140

