

硬核联盟白皮书

艾瑞咨询&硬核联盟联合发布

2019年



中国移动游戏市场概述

1

中国移动游戏渠道现状分析

2

硬核联盟发展洞察

3

中国移动游戏市场发展趋势分析

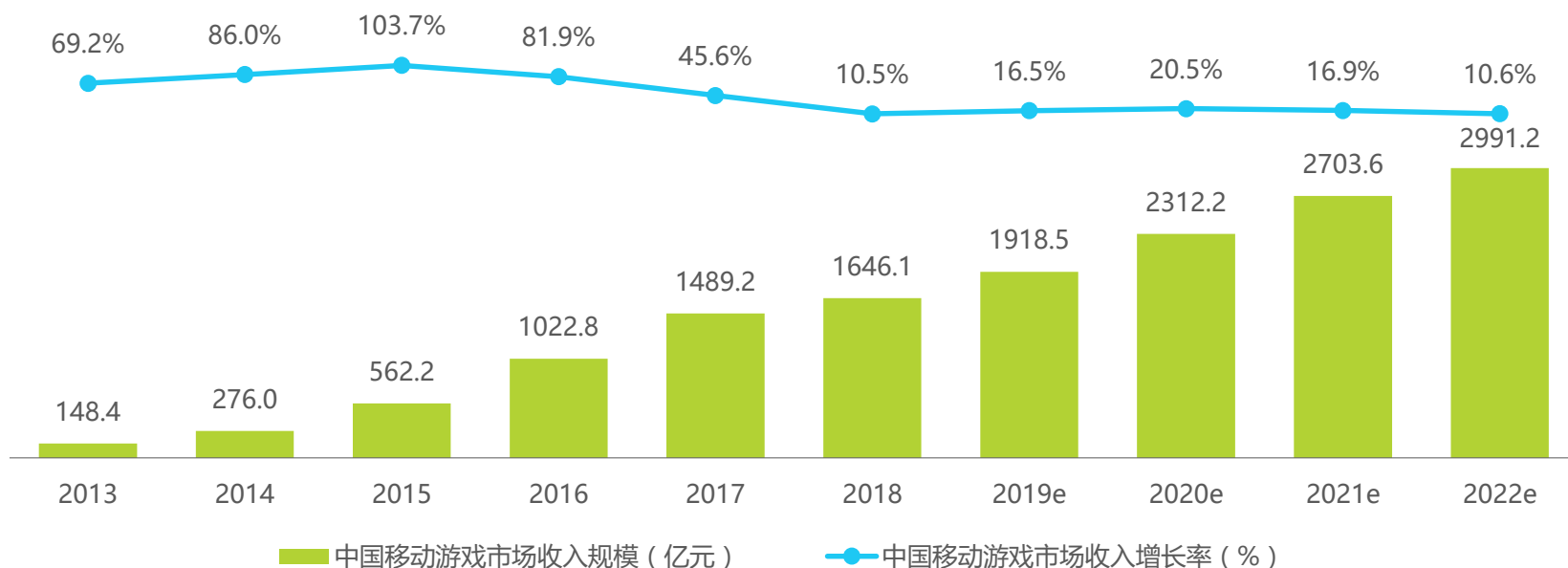
4

2019年中国移动游戏行业收入规模

行业稳健增长 市场依然未来可期

2019年，在政策调整和资本市场趋于冷静的外部环境下，各大游戏厂商积极开展战略调整，包括拓展海外市场、加强现有游戏的运营力度等。预计2019年中国移动游戏市场收入同比增长仍能达到16.5%，市场依然保持稳健上涨趋势。艾瑞分析认为，未来游戏市场仍会在相当长时间内保持可观的增长力度。

2013-2022年中国移动游戏行业收入规模



注释：1.移动游戏市场规模包含中国大陆地区移动游戏用户消费总金额，以及中国移动游戏企业在海外移动游戏市场获得的总营收；2.部分数据将在艾瑞2020年移动游戏相关报告中做出调整。

来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

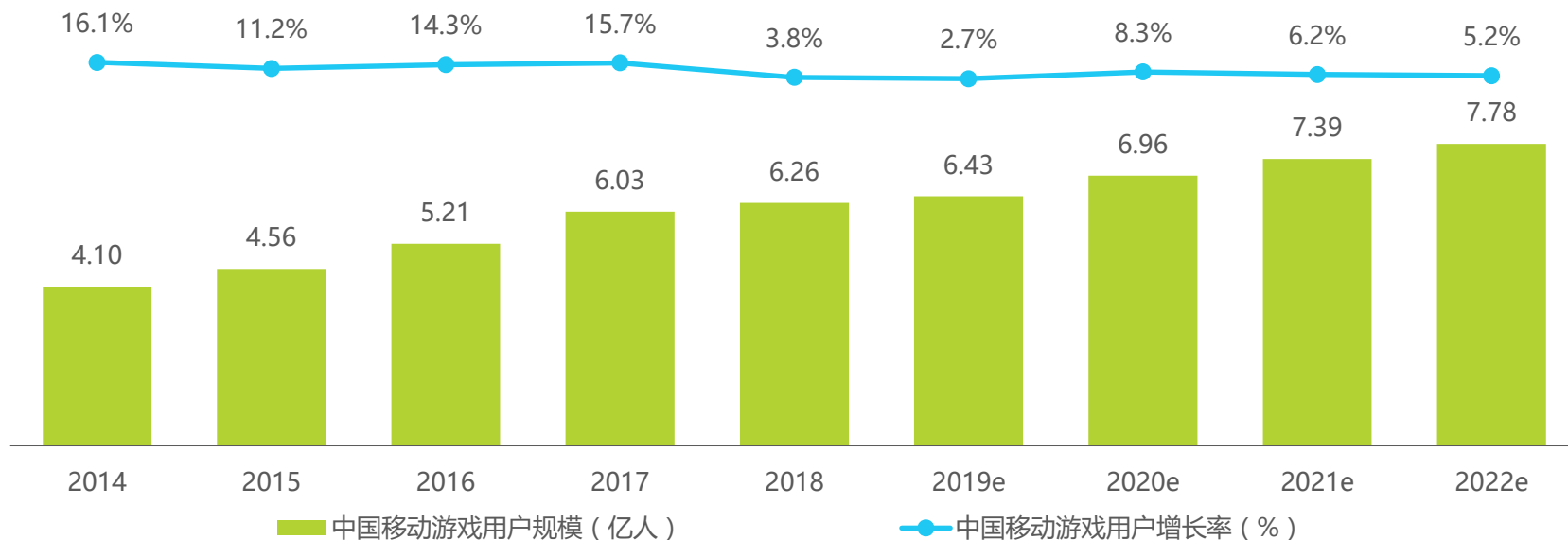
2019年中国移动游戏行业用户规模

移动游戏市场正式迈入存量时代

2019年中国移动游戏用户规模预计约6.43亿人，同比增长2.7%，中国移动游戏用户市场已迈入存量时代。

与亚洲较为成熟的日本移动游戏市场单用户贡献值（228.1美元，市场规模/用户规模）相比，中国移动游戏市场的单用户贡献值（42.6美元）仍有巨大增长空间。艾瑞咨询分析认为，游戏厂商应更加重视提升单用户收入贡献的发展策略。

mUserTracker-2014-2022年中国移动游戏用户规模



注释：中国移动游戏用户规模统计包括中国大陆地区移动游戏用户总数量。
来源：Usertracker 多平台网民行为监测数据库（桌面及智能终端）。

2019年中国移动游戏市场环境分析

政策调整逐步完善 游戏投资趋于冷静

政策方面，自2018年12月底，游戏版号重新开始发放后，游戏版号每个月都保持了稳定的发放。

资本市场方面，中国游戏资本市场在经历了两年的热潮后，整体趋于冷静，其中移动游戏占比保持稳定。投资方不只注重资本回报，更注重通过投资、收购等方式来达到整合资源、共同发展的效果。

版号重启后每月稳定输出

■ 2019年11月份国产网络游戏审批信息	2019-11-14
■ 2019年10月份国产网络游戏审批信息	2019-10-23
■ 2019年9月份国产网络游戏审批信息	2019-09-29
■ 2019年8月份国产网络游戏审批信息	2019-08-20
■ 2019年7月份国产网络游戏审批信息	2019-07-29
■ 2019年6月份国产网络游戏审批信息	2019-06-28
■ 2019年4月份国产网络游戏审批信息	2019-04-10
■ 2019年3月份国产网络游戏审批信息	2019-04-01
■ 2019年2月份国产网络游戏审批信息	2019-03-08
■ 2019年1月份国产网络游戏审批信息	2019-01-29
■ 2018年12月份国产网络游戏审批信息	2019-01-09

2016-2019H1中国游戏市场投资情况一览

	投资事件	投资金额(亿元)	涉及移动游戏比例
2016年	286	649.6	97.9%
2017年	188	724.6	86.7%
2018年	152	261.3	96.7%
2019H1	24	48.4	93.8%

来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

2019年中国移动游戏产业图谱

2019年中国移动游戏行业产业链



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

©2020.1 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

2019年中国不同类型移动游戏收入占比

爆款产品影响品类格局 重度游戏表现稳定

从数据中可以看出，19年竞速类游戏、射击类游戏都有爆款产品出现，该品类的市场份额提升。

反观角色扮演、策略等传统重度游戏，受到其他品类爆款影响较小，市场份额比较稳定。在市场用户结构与付费能力都较为稳定的条件下，重度游戏的相关品类将在未来保持稳定持续发展。

2016-2020年中国不同类型移动游戏收入占比

	2016	2017	2018	2019e	2020e
角色扮演	46.3%	35.5%	41.9%	37.9%	38.1%
MOBA	5.2%	24.3%	20.6%	19.9%	20.1%
策略	10.1%	8.8%	8.2%	8.6%	8.7%
竞速跑酷	8.5%	6.1%	7.1%	8.8%	8.5%
射击	4.1%	4.4%	4.7%	8.1%	8.3%
休闲益智	3.7%	3.2%	2.4%	2.3%	2.3%
棋牌	3.8%	2.9%	2.3%	2.2%	2.1%
动作冒险	2.9%	2.4%	2.2%	2.1%	1.9%
养成	5.3%	3.3%	2.0%	1.9%	1.9%
其他	10.1%	9.1%	8.6%	8.2%	8.1%

注释：1.移动游戏市场规模包含中国大陆地区移动游戏用户消费总金额，以及中国移动游戏企业在海外移动游戏市场获得的总营收；2.部分数据将在艾瑞2020年移动游戏相关报告中做出调整。

来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2019年中国不同类型移动游戏数量占比

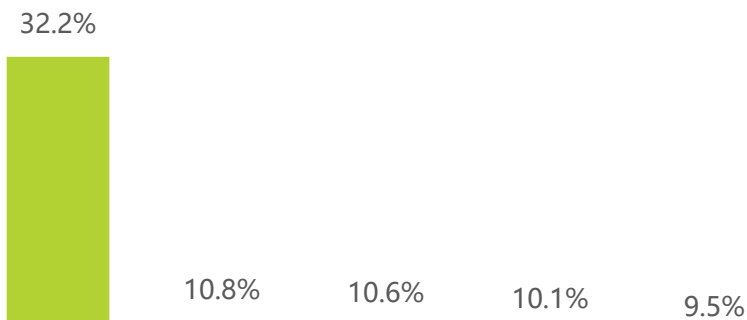
iResearch

艾 瑞 咨 询

休闲益智游戏玩家群体广 游戏数量领先行业

2019年Q1-Q3，休闲益智类游戏在产品数量上占据头位。休闲游戏老少皆宜，玩家群体广，能匹配用户碎片化时间的游戏需求，游戏开发成本相对较低，因此游戏产出数量相对较高。

mUserTracker-2019Q3中国不同类型移动游戏数量占比分布



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_20978

