

网络游戏Q3市场规模达609亿 游戏厂商积极调整战略

2018年Q3





2018Q3，中国网络游戏市场稳住脚步，市场规模**608.5亿元**，环比上涨**6.1%**，同比上涨**2.3%**。
移动游戏用户规模**4.91亿人**，环比下跌**3.5%**；PC游戏用户规模**3.75亿人**，环比上涨**4.5%**。



2018Q3，腾讯游戏与网易游戏共计占据中国网络游戏市场规模的**69.43%**；腾讯连续四个季度占比超50%。



2018Q3，**移动游戏市场规模达406.4亿元**，在各大游戏厂商积极调整战略方向的努力之下，季度市场规模及时止住下跌势头。2018Q3中国PC游戏市场规模达**202.1亿元**，环比上涨**0.8%**，同比下跌**7.3%**。



2018Q3，由于中国游戏版号政策紧缩，大量企业纷纷踏上游戏出海之路，**买量仍是最主要的运作模式**；小游戏的热度也在不断攀升，但市场恶性竞争的现象繁多，各类小游戏平台都在**不断推出新政**，为了更好的市场环境而努力。

中国网络游戏市场概述 1

中国网络游戏细分市场解析 2

中国网络游戏行业盘点 3

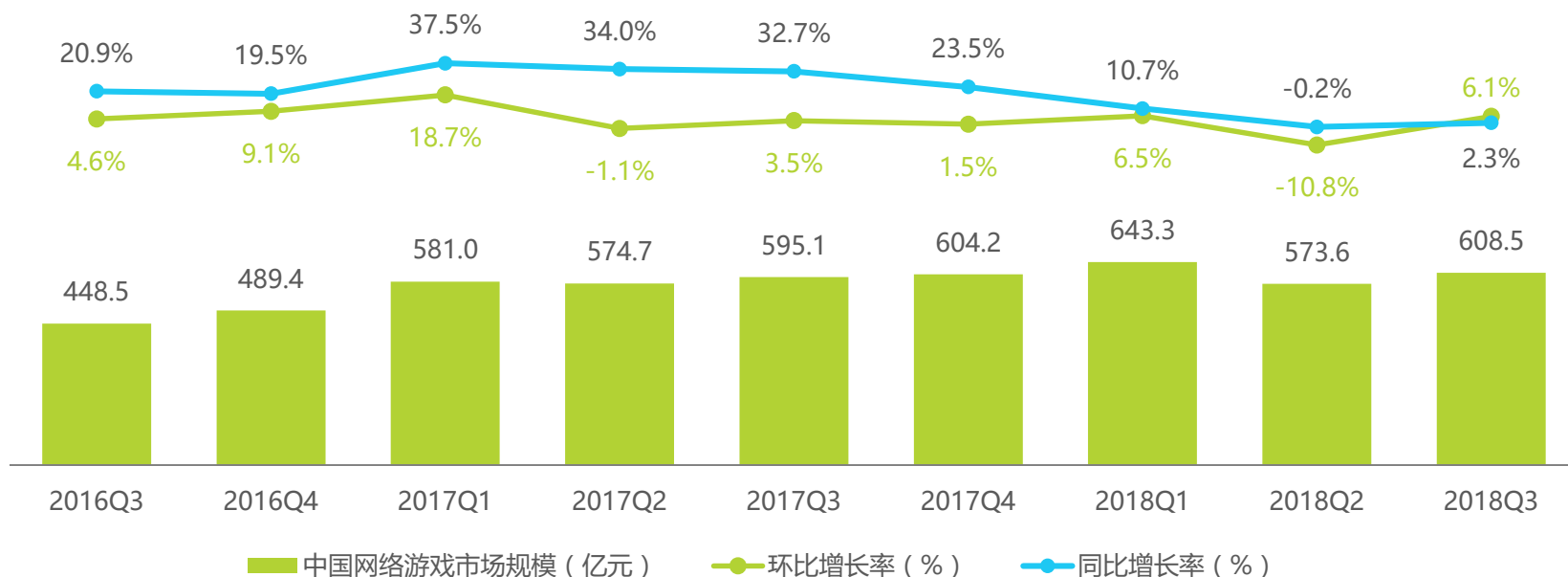
中国网络游戏市场趋势解读 4

2018Q3中国网络游戏市场规模

积极推动游戏出海 全面加强存量运营

2018Q3，游戏版号审批政策仍然没有恢复，游戏企业纷纷做出运营策略上的调整：提升游戏出海力度，或积极与有能力推动游戏出海的企业进行合作；对于已上线的游戏，投入更多资源加强运营，力求提高存量价值；不再急于将游戏面向玩家，认真打磨游戏品质，把细节做到充足之后再推广上线；转做小游戏，通过广告等非游戏内购的方式获得收入。在这一系列的调整之下，2018Q3中国网络游戏市场规模勉强稳住脚步，达608.5亿元，环比、同比均有小幅上涨。

2016Q3-2018Q3中国网络游戏市场规模



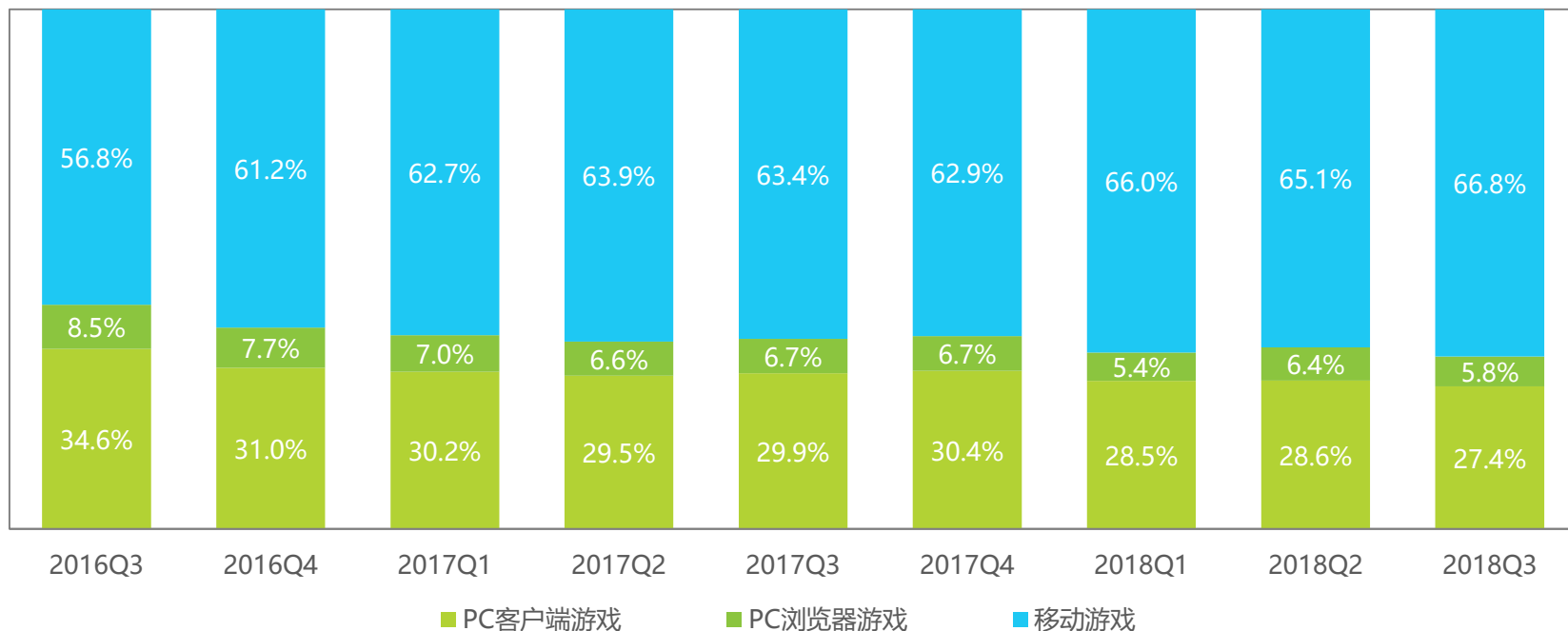
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2018年游戏行业相关报告中做出调整。4.本次报告中，“2017年季度数据”采用的是于2018年10月最终核算后的数据。
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q3中国网络游戏市场细分结构

大作加持之下，端游市场仍没有新的起色

网易端游大作《逆水寒》于2018年7月正式上线，一时间“会呼吸的江湖”如雷贯耳；与此同时，版号紧缩对手游市场影响加剧，但对于端游、页游市场的影响甚微。可即便如此，2018Q3端游市场的占比仍在进一步下降，大作的加持并没有改变市场格局，整体分布基本稳定。

2016Q3-2018Q3中国网络游戏产业细分



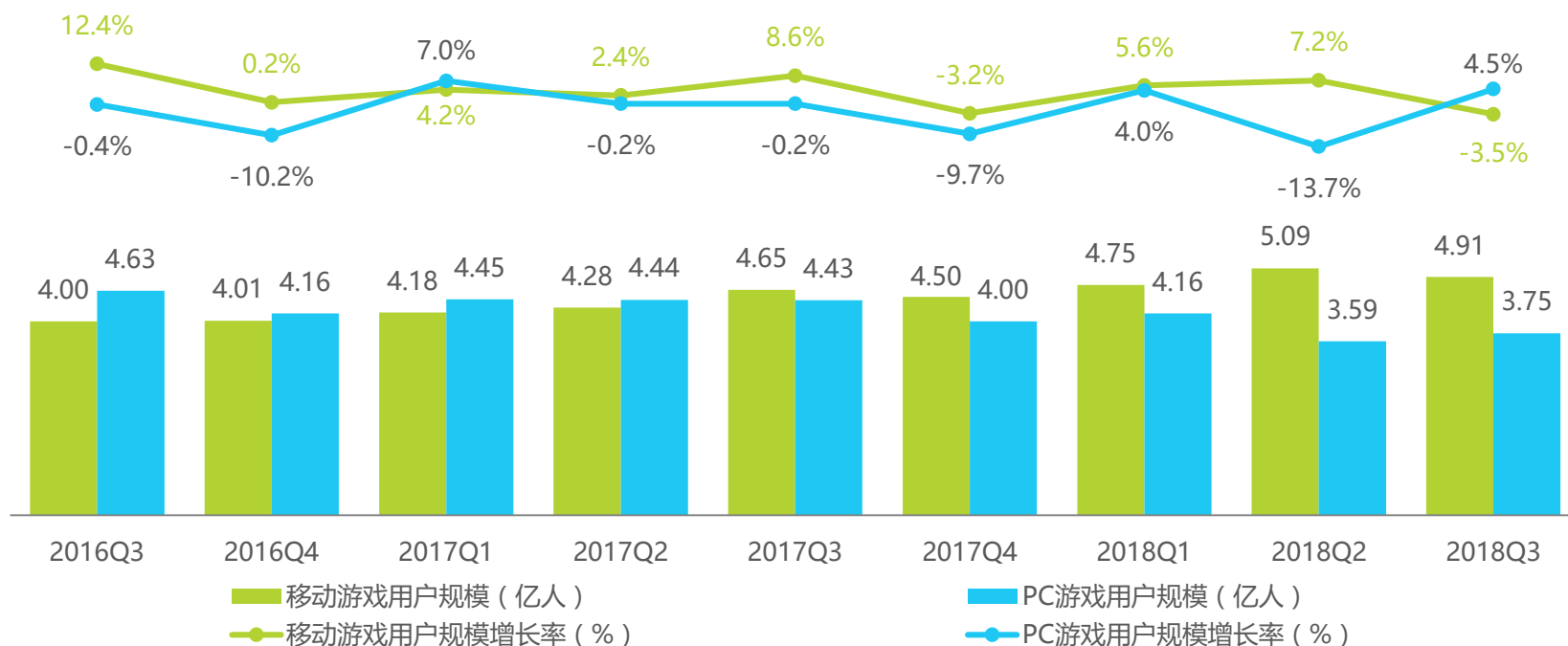
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2018年游戏行业相关报告中做出调整。4.本次报告中，“2017年季度数据”采用的是于2018年10月最终核算后的数据。
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q3中国网络游戏用户规模

学生用户是当前PC游戏的主力军 需要针对性开展运营活动

随着暑期的到来，PC用户数量迎来了一波小幅回流，可见学生用户已成为当前PC游戏的主力军，在重点时期开展符合学生用户特性的运营活动，会给PC游戏市场带来更多的活力。而移动游戏用户规模在2018Q2时冲到了最高峰，2018Q3出现小幅下跌，属于预期内的正常现象。

2016Q3-2018Q3中国游戏用户规模



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。

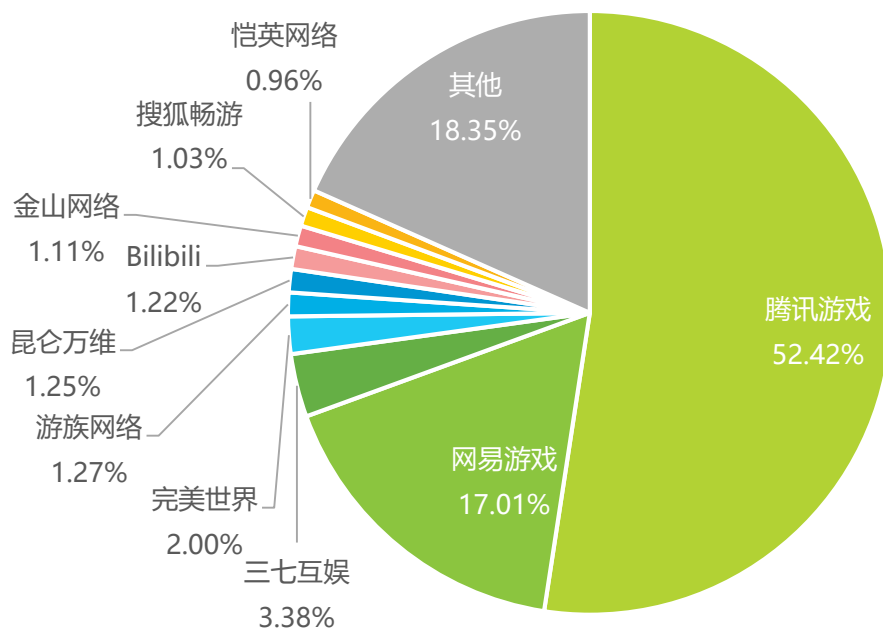
来源：基于艾瑞现有数据产品中所监测的游戏用户渗透率，结合CNNIC《第42次中国互联网络发展状况统计报告》中发布的中国网民数量，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q3中国网络游戏市场份额

腾讯连续四个季度占比超50%

腾讯游戏连续四个季度在网络游戏市场份额占比超50%，进一步巩固了其市场领头羊的位置。而以三七互娱、完美世界为代表的第二梯队竞争激烈，彼此之间的顺位始终在不断改变。

2018Q3中国网络游戏上市企业市场份额



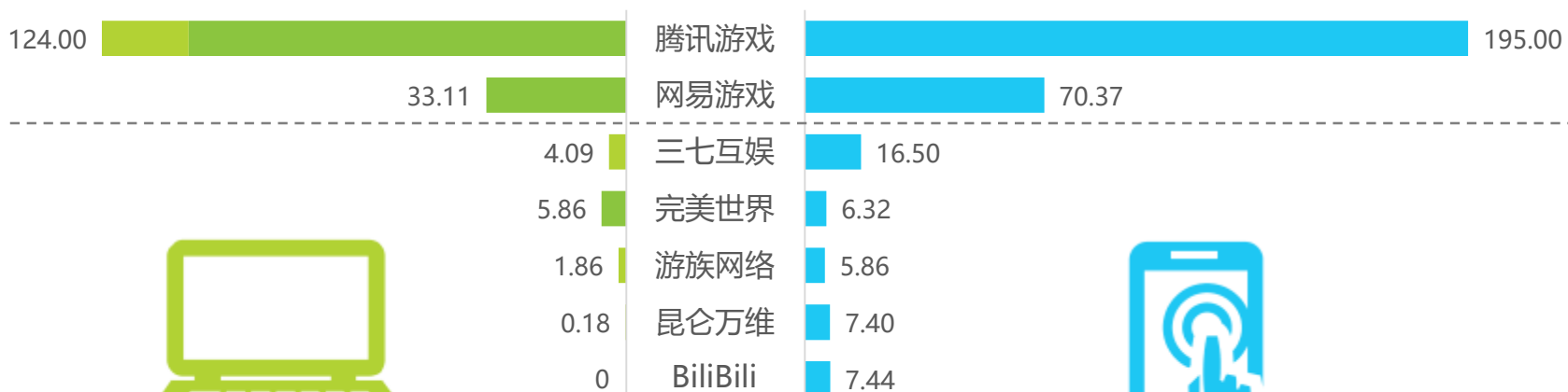
注释：1.网络游戏营收规模包括中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；2.已退市且未确定再上市日期的企业不在统计范围内（如盛大游戏等）；3.公司Q2季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内；4.排名按照PC客户端游戏、PC浏览器游戏和移动游戏总营收从高到低排序；5.部分数据可能在2018年网络游戏相关报告中进行调整；6.仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他设计游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围内（如百度）。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国上市网络游戏企业营收TOP10

策略各有侧重 依靠产品说话

2018Q3，腾讯依靠着《我叫MT4》《圣斗士星矢》等大型手游的加持，在移动游戏营收上取得了一定的增长，而PC游戏营收少量下跌；网易则将重点放在了PC客户端游戏《逆水寒》上，使得PC游戏营收取得了环比30.1%的巨大增长。虽然整体游戏市场重心往移动游戏偏移已成定局，但厂商的立足点仍应当基于产品之上。

2018Q3 中国上市网络游戏企业营收规模TOP10



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_21189

