

网络游戏Q1市场规模达643亿 头部厂商重视产品海外布局

2018年Q1



2018Q1，中国网络游戏市场维持稳定增长，市场规模**643.3亿元**，环比增长**6.5%**，同比增长**10.3%**。
移动游戏用户规模**4.75亿人**，环比增长**5.5%**；PC游戏用户规模**4.16亿人**，环比增长**4.1%**。



2018Q1，腾讯游戏与网易游戏共计占据中国网络游戏市场规模的**69.3%**，后位厂商竞争激烈。



2018Q1，**移动游戏市场规模达424.8亿元**，季度市场规模历史首次突破400亿大关。2018Q1中国PC游戏市场规模为**218.5亿元**，环比下降**2.5%**，同比增长**0.9%**。



2018Q1，女性向游戏及H5小程序帮助国内**移动游戏突破市场发展瓶颈**；各大头部游戏厂商纷纷**加力网游出海业务布局**。

中国网络游戏市场概况 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

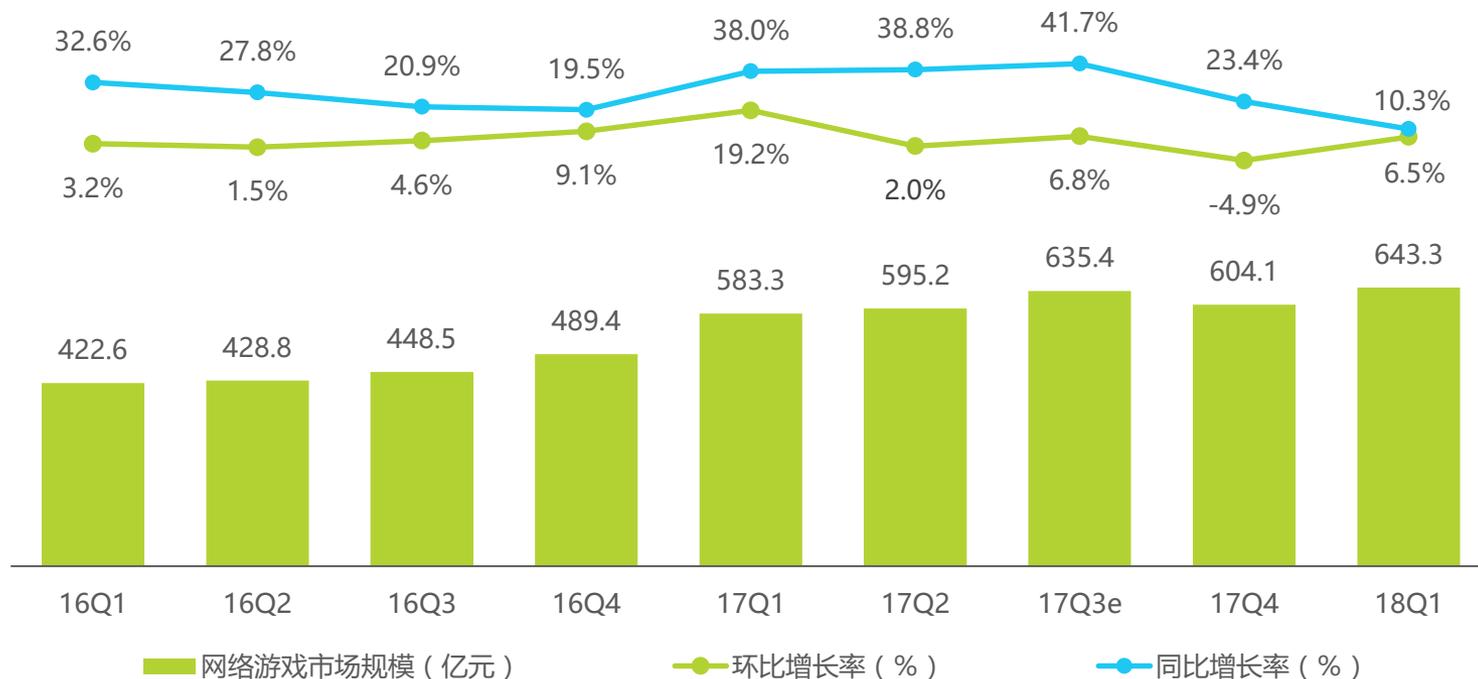
中国网络游戏市场趋势解读 4

2018Q1中国网络游戏市场规模

受政策监管影响 市场增速放缓

2018Q1，中国网络游戏市场规模达643.3亿元，环比增长6.5%，同比增长10.3%。市场经历了2017年的快速成长后增速逐渐放缓，一方面是因为在拓展增量市场时遇到瓶颈，另一方面是因为国家针对游戏市场的政策监管再次趋紧。但总体而言，市场的发展趋势仍然趋好。

2016Q1-2018Q1中国网络游戏市场规模



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、移动端游戏；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2018年网络游戏相关报告中做出调整。

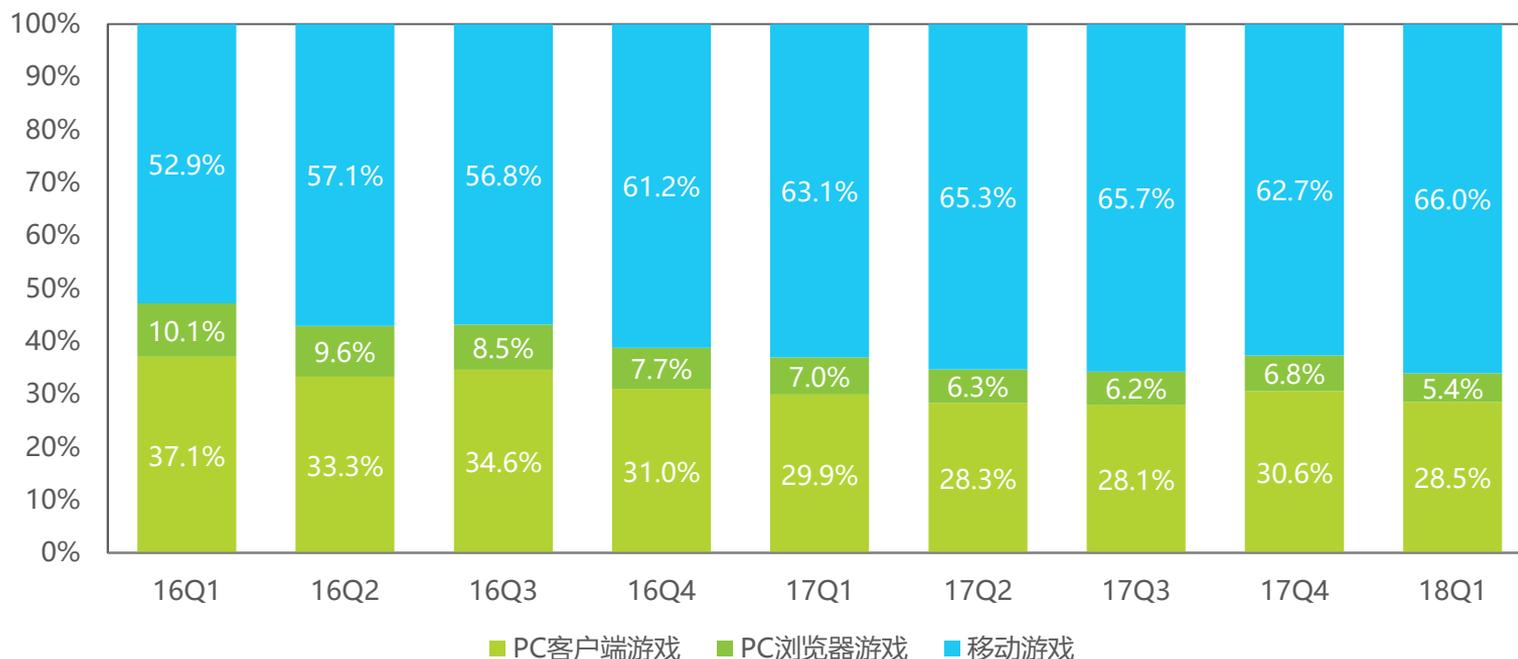
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q1中国网络游戏市场细分结构

PC客户端游戏市场占比企稳反弹 市场格局现雏形

2018Q1，移动游戏市场份额占比达66.0%，PC客户端游戏市场份额占比28.5%。2017年以来，网游玩家向移动端转移的速度变缓，PC客户端游戏市场的占比也逐渐稳定，整体市场细分结构日趋稳定。

2016Q1-2018Q1中国网络游戏市场细分结构



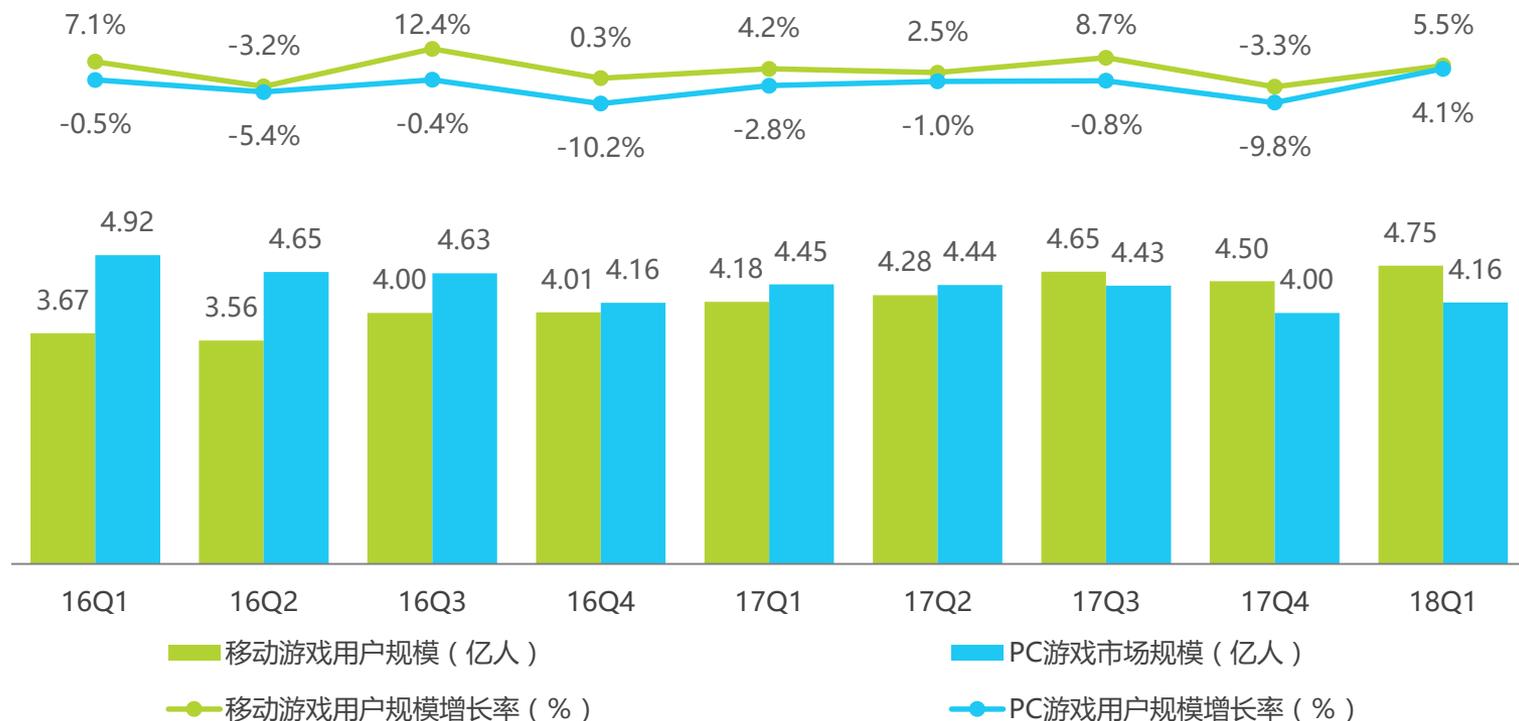
注释：1.中国网络游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.网络游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2018年网络游戏相关报告中做出调整。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2018Q1中国网络游戏行业用户规模

中国移动游戏用户数突破4.7亿人次

在过去的两年中，中国移动游戏用户增长约1亿人次，整体增幅约30.0%。而中国PC游戏用户则流失了约0.76亿人次，整体跌幅约15.4%。此外在2017年底，中国移动游戏玩家规模正式超越PC游戏玩家规模，智能手机及平板平台成为了中国玩家基数最大的网络游戏平台。

iUserTracker & mUserTracker-2016Q1-2018Q1中国游戏用户规模



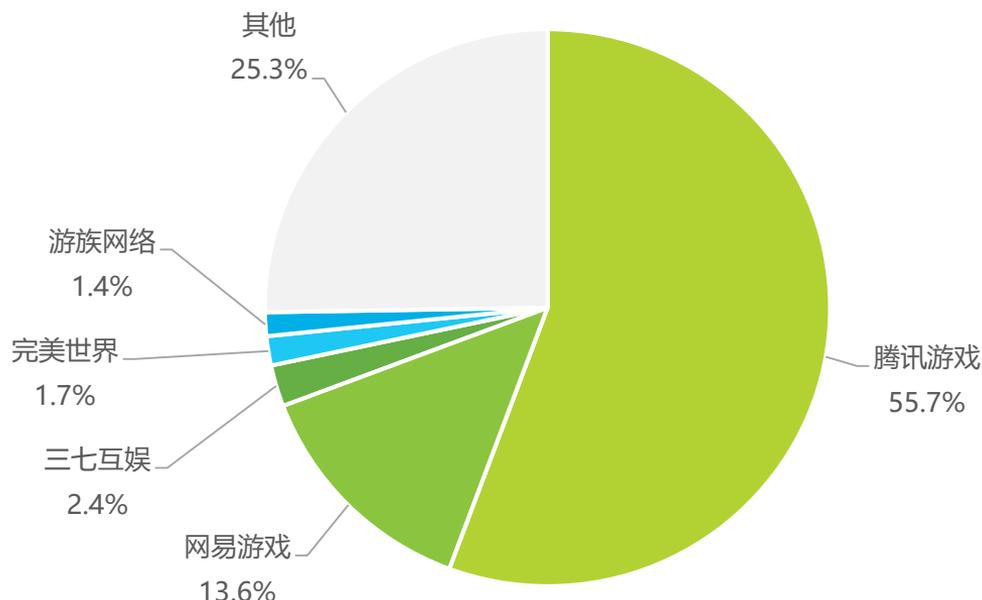
来源：mUserTracker.2018.6，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。iUserTracker. 家庭办公版 2018.6，基于对40万名家庭及办公（不含公共上网地点）样本网络行为的长期监测数据获得。

2018Q1中国网络游戏市场份额

腾讯、网易持续引领市场

2018Q1，中国网络游戏市场的头部市场集中度依然保持较高水准，腾讯与网易共计占据中国网络游戏市场规模的69.3%。而以三七互娱、完美世界及游族网络为代表的第二集团的市场规模竞争仍较激烈。

2018Q1中国网络游戏市场份额



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、还未上市或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Q1季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内（如IGG）；4、仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他涉及游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围（如百度）；5、排名按照客户端游戏、浏览器端游戏和移动游戏的总营收从高到低排序；6、部分数据可能在2018年网络游戏相关报告中进行调整。

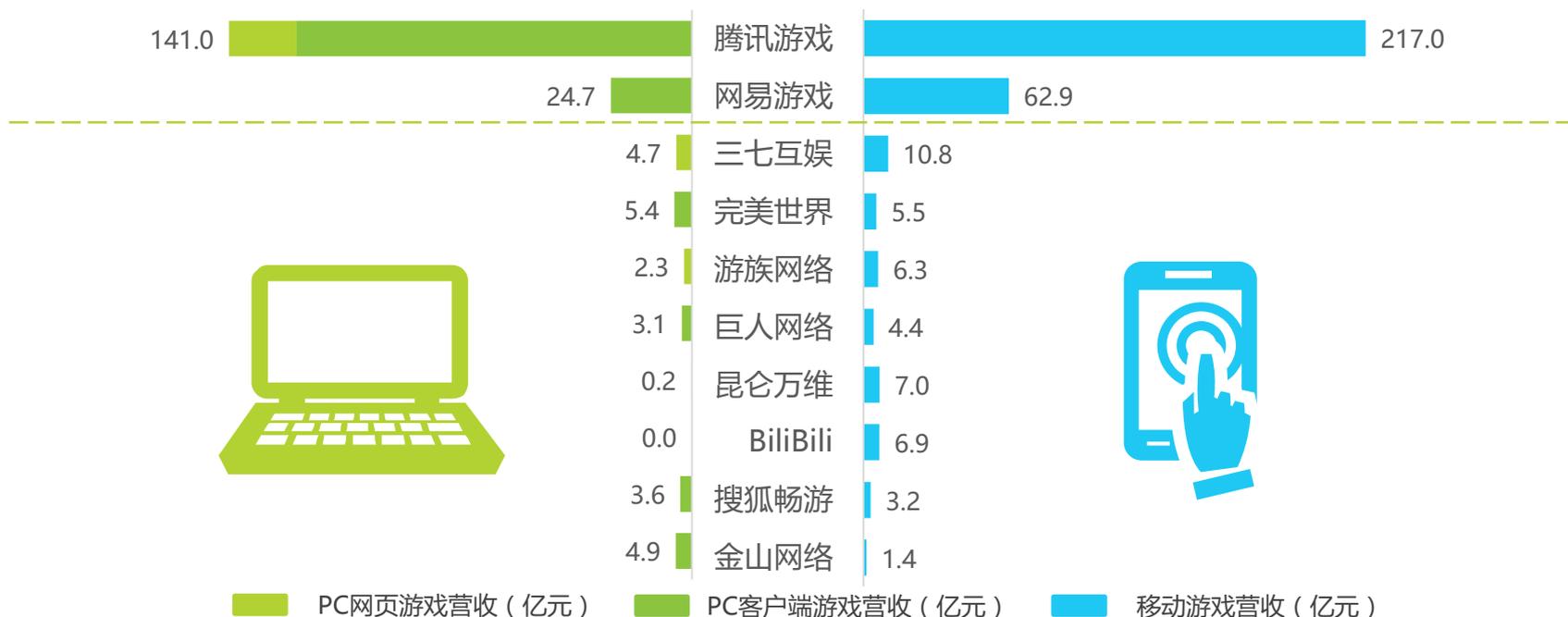
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国上市网络游戏企业营收TOP10

多数头部厂商将发展重心倾向手游市场

在2018Q1中国上市网络游戏企业营收TOP10的名单中，仅搜狐畅游及金山网络两家企业的移动端营收略低于PC端，且整体排位情况靠后。可以看到，包括三七互娱、游族网络及巨人网络等多家传统PC游戏厂商在内的国内头部游戏厂商，均在近年中将业务的发展重心转向手游市场。

2018Q1 中国上市网络游戏企业营收规模TOP10



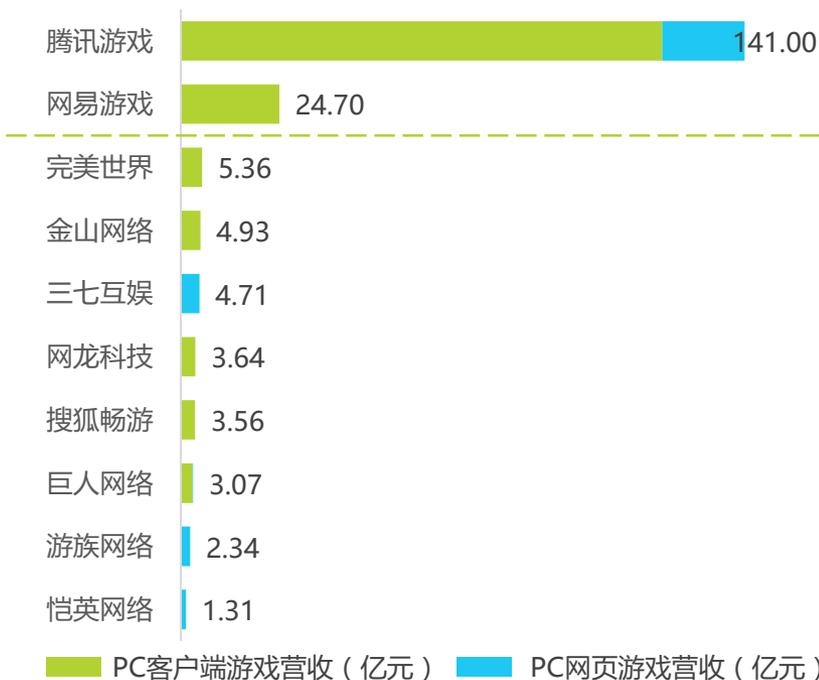
注释：1、网络游戏营收规模包括中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；2、已退市且未确定再上市日期的企业不在统计范围内（如盛大游戏等）。3、公司Q1季度财报因各种原因尚未披露的企业不在统计范围内（如IGG）4、排名按照客户端游戏、浏览器端游戏和移动游戏的总营收从高到低排序。5、部分数据可能在2018年网络游戏相关报告中进行调整。6、仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他涉及游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围（如百度）。来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国上市网络游戏企业营收TOP10

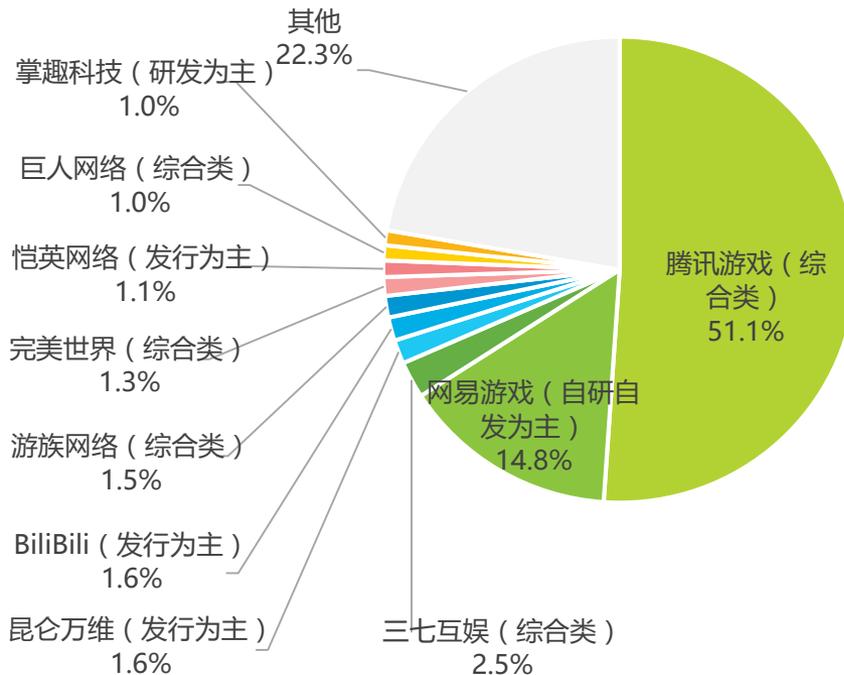
多数头部厂商将发展重心倾向手游市场

2018Q1，腾讯在中国移动游戏市场中的市场占比过半（51.1%），展现出了公司对移动游戏市场的掌控力。PC客户端游戏方面，整体市场竞争格局未出现太大变化，腾讯与网易仍是市场中的两大巨头企业。

2018Q1中国上市PC网络游戏企业营收规模TOP10



2018Q1 中国上市游戏企业移动游戏市场份额



注释：1、PC游戏营收规模包括中国大陆地区PC游戏用户消费总金额，以及中国PC游戏企业在海外PC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Q1季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内（如IGG）；4、部分数据可能在2018年网络游戏相关报告中进行调整。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

注释：1.移动游戏营收规模包括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、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Q1季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内（如IGG）；4、部分数据可能在2018年网络游戏相关报告中进行调整。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国网络游戏市场概况

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

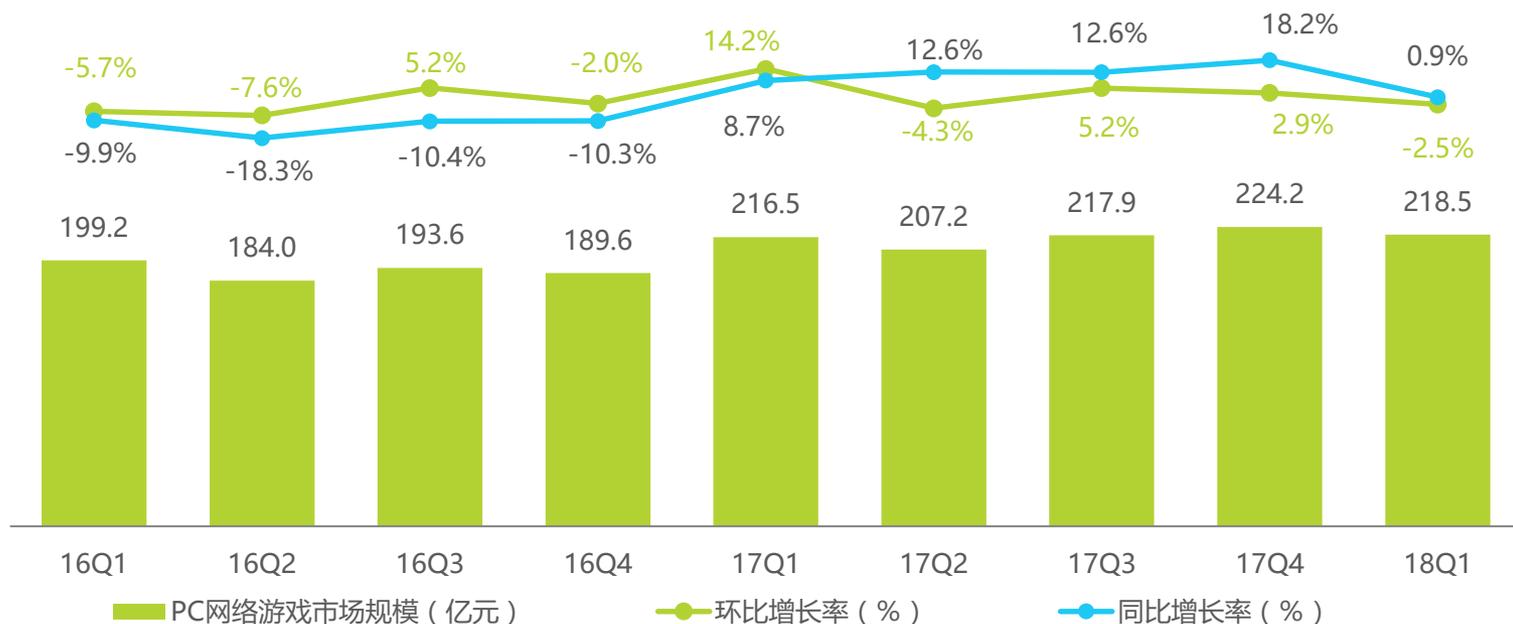
4

2018Q1中国PC网络游戏市场规模

PC网络游戏市场规模趋于稳定

2018年Q1，中国PC游戏市场规模达218.5亿元，同比增长3.1%，环比下跌4.9%。自2017年以来，国内PC游戏市场规模趋于稳定，在《守望先锋》与《绝地求生》等新兴PC客户端游戏的带领下，国内有相当一部分的玩家对家用PC主机硬件进行了更新。在此基础之上，国内整体PC游戏市场发展潜力得到加强，市场的未来发展仍值得期待。

2016Q1-2018Q1中国PC网络游戏市场规模



注释：1.PC游戏市场规模包含中国大陆地区PC游戏用户消费总金额，以及中国PC游戏企业在海外PC游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2017年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。

2018Q1中国网页游戏开服TOP10

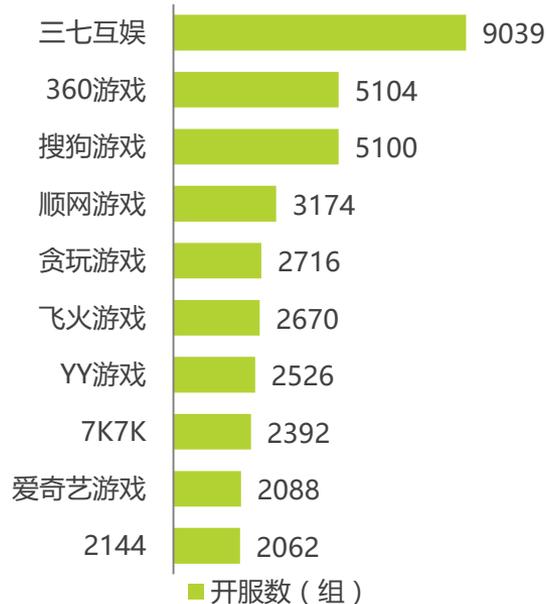
竞争环境相对宽松 精品与新游平分秋色

页游市场中，三七互娱凭借自身多年积累的渠道分发实力与过硬的游戏研发能力在页游平台及页游开发商市场中处于领先地位，而在国内线上营销市场中风光正劲的《蓝月传奇》也成为了本季度最热门的单品游戏之一。

就开服数而言，2018Q1的开服数相比2017年，整体有所提升。其中由墨麟科技打造的全新页游《太极崛起》表现不俗，以超过3000组的开服数跻身榜单前三甲。

2018Q1中国网页游戏平台

开服TOP10



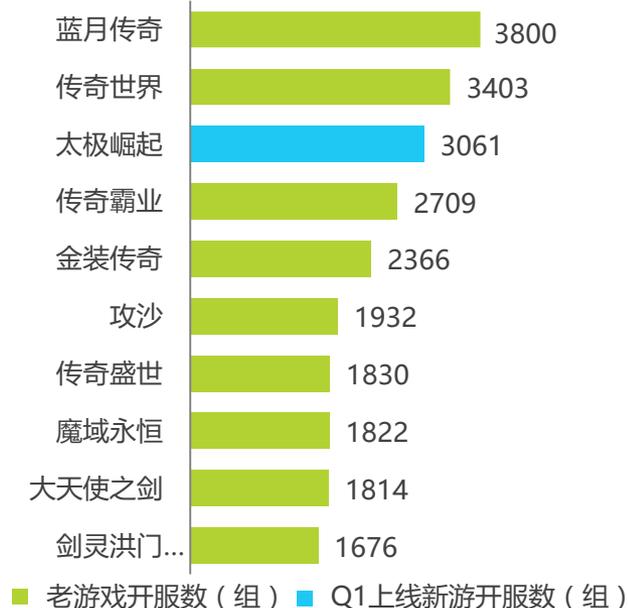
2018Q1中国网页游戏

研发商开服TOP10



2018Q1中国网页游戏

开服TOP10



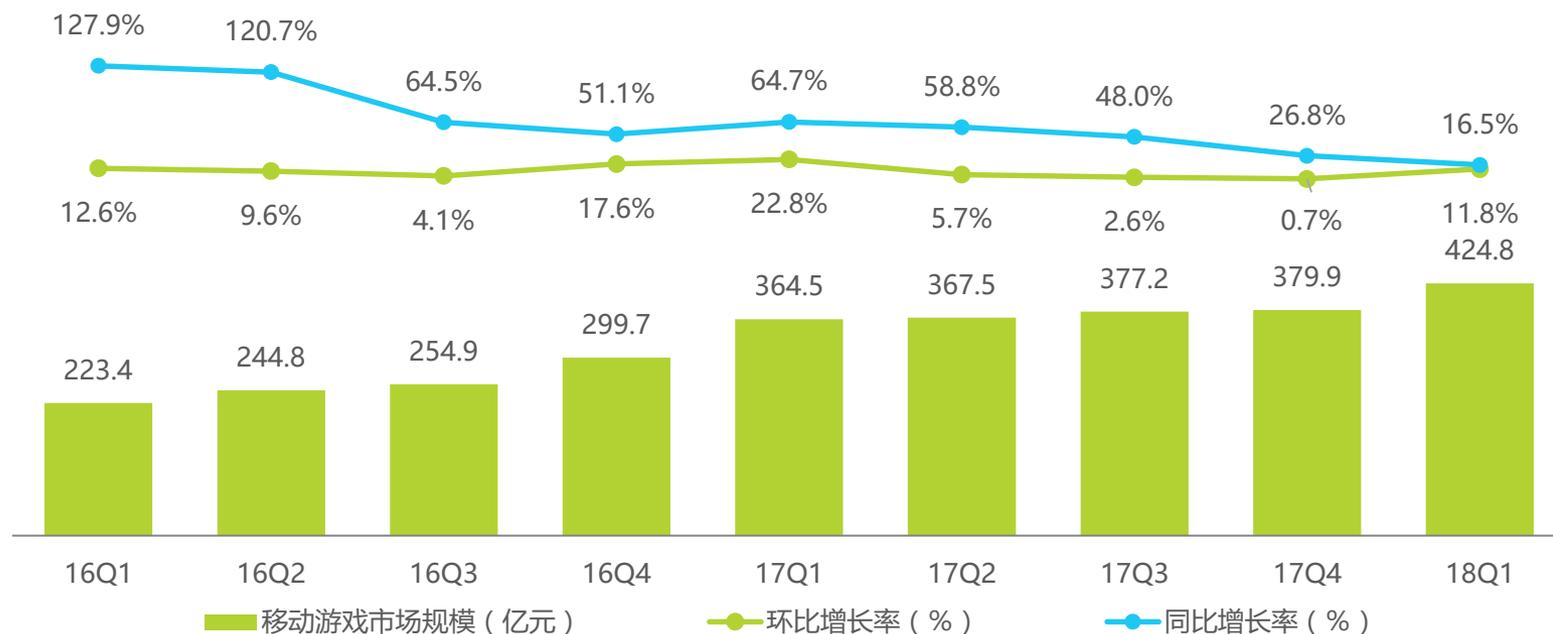
注释：1.本次开服数据统计中，只统计了2017年Q3有过开服记录的网页游戏；2.该开服数未统计腾讯开放平台上的网页游戏开服数据。
来源：艾瑞通过桌面收集整理获得。

2018Q1中国移动游戏市场规模

移动游戏市场季度营收突破400亿

2018Q1移动游戏市场规模达424.8亿元，同比增长11.8%，环比增长16.5%，中国移动游戏市场季度规模首次突破400亿大关。产品方面，腾讯两款正版“吃鸡”手游《绝地求生：刺激战场》《绝地求生：全军出击》先后上线，产品虽然尚未开启收费，但对整体移动市场的引流起到了重要的作用。与此同时，微信小程序平台带动了一波H5游戏热潮，《钢琴块2》《物理弹球》等休闲游戏吸引了大量泛游戏用户的关注。此外，网易自研的手游《楚留香》也实现了手游在MMORPG市场的进一步突破，为相关游戏质量、操作手感设立了新的标杆。

2016Q1-2018Q1中国移动游戏市场规模



注释：1.中国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2018年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。

2018Q1移动新游风云榜

正版“吃鸡”登陆市场 网易腾讯新品大作战

2018Q1中国移动游戏新游风云榜



来源：根据游戏曝光指数、类型、创新性综合选出。

中国网络游戏市场概况

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

2018Q1中国网络游戏行业事件盘点

2018Q1网络游戏行业大事记盘点

- 1月**
- 出海 阿里游戏**
- 阿里旗下亚博科技与获阿里投资的印度移动金融服务商Paytm，在印度推出Gamepind游戏平台，共同拓展印度游戏市场。
- 2月**
- 资本 Imba传媒**
- 国内领先的电竞媒体Imba传媒，于2018年2月初宣布完成C轮融资。本轮投资由同创伟业领投，苏州国发和毅达资本跟投。本轮融资资金将主要被用于加强对自主品牌电竞赛事的建设。
- 资本 三七互娱**
- 2月8日，三七互娱（002555）宣布14亿元收购游戏研发商极光网络剩余20%股权，完成全资控股。极光网络拥有代表作《大天使之剑》《永恒纪元》是三七互娱旗下核心游戏开发商。
- 资本 木七七**
- 2月12日，A8新媒体集团（800.HK）宣布，其全资子公司云海情天有条件收购上海木七七51%股份，总计5955.75万人民币。此外，A8间接收购香港木七七51%股权，代价4244万人民币。至此，公司以总计1.02亿人民币的价格控制了木七七51%的股份。
- 资本 360**
- 2月28日，360正式重组更名登陆A股，由江南嘉捷（601313）变更为三六零（601360），上市后，公司市值约4400亿元。这是360自2016年中于美股退市后再回中国上市，也是继巨人网络后第二个由美股转A股的游戏概念公司。
- 3月**
- 资本 BiliBili**
- 3月28日，中国二次元网站BiliBili正式在美国纳兹达克交易所上市，公司首次公开募股累计4.83亿美金（约合人民币30.4亿元）。财报显示2017年BiliBili总营收24.68亿人民币，其中游戏业务占总收入高达83.4%。

来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

2018Q1中国网络游戏行业事件盘点



2018Q1腾讯游戏大事记盘点



2月

资本

2月8日，腾讯宣布与盛大游戏达成战略合作，腾讯以30亿元人民币战略入股盛大游戏。此前，腾讯游戏已经与盛大游戏关于“传奇”、“龙之谷”等经典游戏IP进行过产品合作。在战略入股盛大后，腾讯游戏有望牵手盛大完成针对更多游戏IP的跨平台产品合作。

手游

绝地求生

2月9日，两款正版“吃鸡”手游《绝地求生：刺激战场》与《绝地求生：全军出击》开启公测。两款游戏均得到了端游《绝地求生》的正版授权，游戏在地图、建模和游戏场景方面都实现了对端游的高度还原，产品也借此快速打入国内百万“吃鸡”粉丝群体，获得了流量与口碑的双丰收。

3月

资本

3月8日，斗鱼直播宣布获得腾讯6.3亿美金独家投资。同日，虎牙直播宣布完成B轮融资，腾讯以4.6亿美元独家战略投资虎牙直播。腾讯在24小时内，完成对国内两大头部直播平台的两笔直接投资。通过两笔投资，腾讯实现了对国内头部游戏直播市场的布局，并一举成为了目前国内在游戏直播市场中最具影响力的游戏厂商。

财报

3月21日，腾讯发布2017年度公司财报。公司全年收入同比增长56%至2377.6亿元人民币，毛利同比增长38%至1169.25亿元。游戏方面：腾讯网络游戏业务共收入978.83亿元，同比增长38%，处于国内游戏市场领先地位。腾讯游戏的业绩增长主要受益于《王者荣耀》、《地下城与勇士》等端手游产品的优异表现。

小程序

3月23日，微信官方宣布微信小程序游戏类目开放测试。开发者可在注册小程序账号后，申请“游戏”类目并开发、调试小游戏。自2017年底《跳一跳》引领小程序游戏热潮后，平台终于迎来对外公开测试，在微信App突破10亿人次MAU的平台规模支持下，微信小程序游戏平台未来的发展潜力值得期待。

来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

2018Q1中国网络游戏行业事件盘点

网易游戏



2018Q1网易游戏大事记盘点



1月

手游

决战！平安京

1月12日，网易自研MOBA手游《决战！平安京》正式上线。产品沿用了公司原创手游《阴阳师》的IP及美术风格，并结合时下最流行的移动电竞MOBA玩法，为国内二次元电竞用户提供了又一个优质的娱乐产品。

2月

手游

楚留香

2月1日，网易自研MMORPG手游《楚留香》正式上线。游戏在美工、情节、操作技巧等方面都做到了同类型手游的标杆水准，这是网易游戏自《阴阳师》、《决战平安京》及《荒野行动》后又一款自研大作。

财报

2月8日，网易发布2017年度公司年报。2017年网易收入541亿元，同比增长41.7%。其中游戏收入362.82亿元，同比增长29.7%，整体规模处于国内游戏市场领先集团。2017年，网易游戏展现出了自身极强的研发能力，并先后发布了《荒野行动》、《终结者2审判日》等市场头部新品。新产品的爆发，加上《梦幻西游》等老产品的稳定发挥，帮助网易游戏实现了游戏营收规模上的进一步突破。

3月

手游

孤岛先锋

3月9日，网易自研的首款上帝视角生存竞技手游《孤岛先锋》开启全平台公测，该产品将时下最火爆的两种移动电竞玩法“MOBA”与“吃鸡”概念相结合，创新尝试2.5D视角下的100人生存竞技玩法，为移动竞技爱好者提供了全新的游戏体验。

手游代理

实况系列

3月14日，网易游戏发布“实况”主题品牌站，宣布与KONAMI正式达成合作，将在2018年共同推出操控类足球手游《实况足球》以及卡牌类足球手游《实况：王者集结》。随着2018年世界杯的临近，网易游戏借此契机率先完成了在足球类游戏市场的布局。

来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

2018Q1中国网络游戏行业事件盘点

中手游
CMGE
中手游

2018Q1中手游大事记盘点

- 1月
- 手游** **择天记**
- 1月24日，由中手游、上海墨鹍联合投资的上海朗鹍研发，并由中手游联合无锡七酷独家代理给腾讯公司发行的热门IP《择天记》改编的同名手游《择天记》开启不删档上线测试。随后即取得了App Store下载榜前10、畅销榜前20；游戏上线第一周，日均流水突破千万的优异成绩。
- 公益节** **公益集体奖**
- 1月29日，经第七届中国公益节组委会一致评定，中手游获颁“2017年度公益集体奖”。同月，中手游三地联动进行暖冬公益活动，首期活动为成都市青羊区彗星自闭症儿童康复中心捐赠了一批中心急缺的图书、毛毯等新年礼物。公司通过实际行动，体现了企业在公益事业上的责任感与标榜作用。
- 2月
- 金钥奖** **最具价值企业奖**
- 2月8日，中手游荣获超好玩2017年度第三届“金钥奖”游戏评选盛典的“年度最具价值企业”奖。2017年，正是自身在IP改编手游领域的稳定发挥，以及在优质独立游戏上泛而广的布局，为公司奠定了坚实的基础，从而获得了整体行业的认可。
- 3月
- 手游** **蜡烛人**
- 由中手游定制开发，腾讯极光计划国内独代的手游《蜡烛人》在安卓与iOS平台同步上线。《蜡烛人(Candleman)》是由北京交典创艺数字科技有限公司开发制作的3D解谜冒险类游戏，此前已先后在PC与主机平台完成发行，并被海外媒体Gamespot称为“全球最好玩的8款独立游戏之一”。

来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

中国网络游戏市场概况

1

中国网游细分市场解析

2

网络游戏行业盘点

3

中国网络游戏市场趋势解读

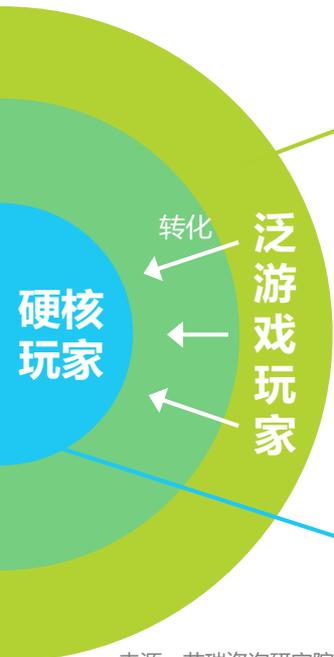
4

国内移动游戏市场突破人口红利瓶颈 女性向游戏及H5小程序市场，拓宽泛游戏用户范畴

凭借设备的高普及度以及便携性，移动游戏在2013年起通过碎片化的游戏特性拉拢了大批游戏玩家。直到2016年底，中国移动游戏玩家数量已经突破4亿人次，几乎与PC玩家数齐平。至此，存量的游戏玩家群体几乎已被挖掘殆尽，市场一度认为移动游戏市场的人口红利已经被耗尽。17年底、18年初，随着女性向游戏的全面爆发以及H5小程序市场的开放，大量女性及互联网泛娱乐用户通过智能手机开始接触网络游戏，帮助移动游戏找到了一片潜力巨大的增量市场。截至2018年Q1，中国移动游戏玩家也以4.75亿的规模超越PC游戏市场，移动游戏成为我国玩家数量最多的细分游戏市场。

在移动游戏对增量市场的培育下，未来PC、主机等游戏平台也将有望受益。整体中国网游市场规模在近几年中有望在移动游戏的带领下保持增长的态势。

部分游戏增量用户将有望在数年后转化为高粘性、高付费率的硬核玩家



泛游戏市场

- 以中、轻度游戏，全民化的游戏题材为主
- 休闲、棋牌及养成三类游戏产品数量较多
- 以移动游戏为核心平台，PC游戏、主机游戏及街机游戏也均有涉及
- 玩家普遍游戏深度较浅、游戏付费率较低
- 玩家群体基数较大，性别、生活地区及年龄段分布广泛

硬核游戏市场

- 以中、重度游戏，的游戏题材为主
- MOBA、MMORPG、FPS等带有竞技对抗元素的游戏产品较为热门
- PC市场仍是中国硬核玩家的聚集地，移动、主机游戏平台也均有涉及
- 玩家普遍游戏深度较深、游戏付费率相对较高且接触游戏时间长
- 玩家基数相对较小，以中、青年男性玩家为主

来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

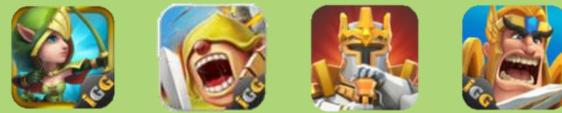
国产游戏“走出中国，冲向世界”

头部游戏厂商纷纷布局海外市场

2018年，随着腾讯“吃鸡”手游顺利登陆欧美市场，国产游戏在全球范围内的影响力再获提升。从《COK》、《苏丹的复仇》、《战舰帝国》再到《Arena of Valor》、《Rules of Survival》、《PUBG Mobile》，出海的国产游戏逐渐摆脱了出海成绩优异但在国内成绩却往往差强人意的怪圈。随着腾讯、网易等头部游戏厂商纷纷加大公司在海外市场的投入，通过对产品定制化加工、本土化运营等手段，成功地将《王者荣耀》等国内爆款产品带入海外，并在各地区取得了不同程度的成功。

随着头部游戏厂商纷纷布局海外市场，游戏出海正式成为我国游戏市场在未来的重要发展战略之一。相信随着市场持续的探索与改进，海外市场将为中国游戏产业带来更大的发展空间。

2017年中国游戏市场份额TOP5的上市企业目前均已在海外市场有所布局



来源：艾瑞咨询研究院自主研究并绘制。

关于艾瑞

在艾瑞 我们相信数据的力量，专注驱动大数据洞察为企业赋能。

在艾瑞 我们提供专业的数据、信息和咨询服务，让您更容易、更快捷的洞察市场、预见未来。

在艾瑞 我们重视人才培养，Keep Learning，坚信只有专业的团队，才能更好的为您服务。

在艾瑞 我们专注创新和变革，打破行业边界，探索更多可能。

在艾瑞 我们秉承汇聚智慧、成就价值理念为您赋能。

● 我们是艾瑞，我们致敬匠心 始终坚信“工匠精神，持之以恒”，致力于成为您专属的商业决策智囊。



扫描二维码
读懂全行业

海量的数据 专业的报告



400-026-2099



ask@iresearch.com.cn

法律声明

版权声明

本报告为艾瑞咨询制作，报告中所有的文字、图片、表格均受有关商标和著作权的法律保护，部分文字和数据采集于公开信息，所有权为原著者所有。没有经过本公司书面许可，任何组织和个人不得以任何形式复制或传递。任何未经授权使用本报告的相关商业行为都将违反《中华人民共和国著作权法》和其他法律法规以及有关国际公约的规定。

免责条款

本报告中行业数据及相关市场预测主要为公司研究员采用桌面研究、行业访谈、市场调查及其他研究方法，并且结合艾瑞监测产品数据，通过艾瑞统计预测模型估算获得；企业数据主要为访谈获得，仅供参考。本报告中发布的调研数据采用样本调研方法，其数据结果受到样本的影响。由于调研方法及样本的限制，调查资料收集范围的限制，该数据仅代表调研时间和人群的基本状况，仅服务于当前的调研目的，为市场和客户提供基本参考。受研究方法和数据获取资源的限制，本报告只提供给用户作为市场参考资料，本公司对该报告的数据和观点不承担法律责任。

为商业决策赋能

EMPOWER BUSINESS DECISIONS

