



2016Q2中国手机游戏市场季度监测报告

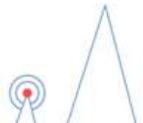
2016Q2 China Mobile Game Market Quarterly Research Report

(内部精简版)



艾媒咨询集团
iiMedia Research Group





研究方法

本报告主要采用行业深度访谈、桌面研究等方法，并结合艾媒咨询自有的用户数据监测系统及北极星统计分析系统等。

- 通过对行业专家、相关企业与手机游戏用户进行深度访谈，了解相关行业主要情况，获得相应需要的数据。
- 对部分相关的公开信息进行筛选、对比，参照用户调研数据，最终通过桌面研究获得行业规模的数据。
 - 政府数据与信息
 - 行业公开信息
 - 企业年报、季报
 - 行业资深专家公开发表的观点
- 根据艾媒咨询自身数据库、北极星统计分析系统和草莓派调研社区平台（Strawberry Pie）的相关数据分析。
- 艾媒北极星：截止2016年6月底，北极星采用自主研发技术已经实现对6.23亿独立装机覆盖用户行为监测。
- 面向全国针对各领域征集优秀案例企业进行中，[详情可咨询whd@iimedia.cn](mailto:whd@iimedia.cn)。



目录

1

2016Q2中国手机游戏行业状况

2

2016Q2中国手机游戏产品热点

3

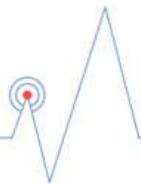
2016Q2中国手机游戏产业研究

4

2016年中国手机游戏发展趋势解读

2016Q2中国手机游戏行业状况

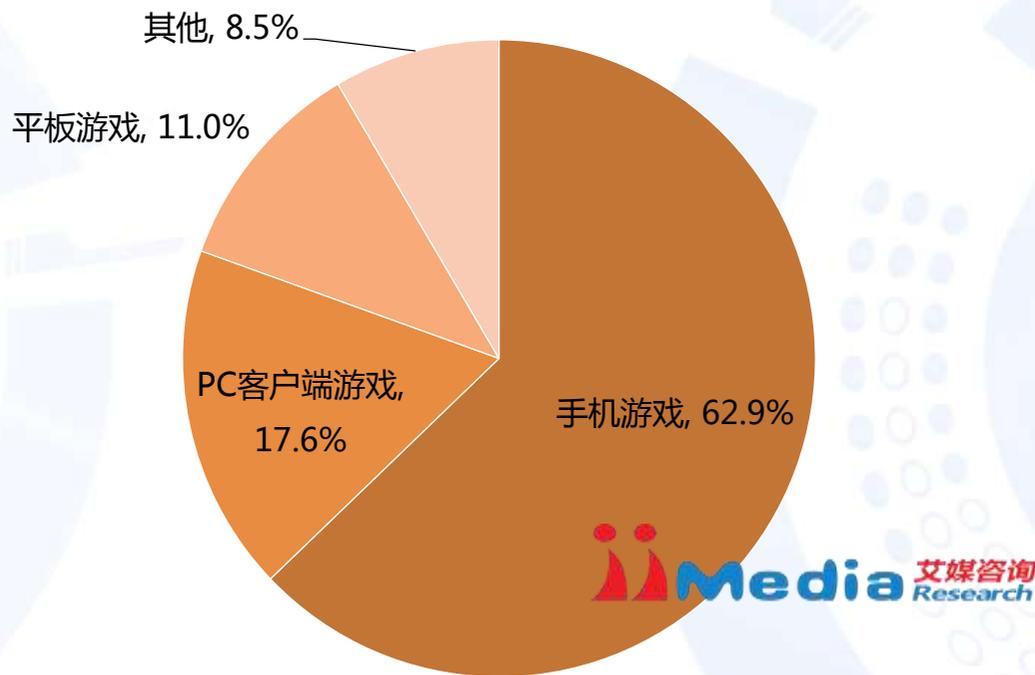
The background features a light blue and white color scheme with abstract gear-like patterns. On the right side, there is a large, semi-transparent play button icon (a triangle pointing right) with a white outline and a blue fill. A horizontal line extends from the left edge of the slide to the center of the play button, passing through the text.



手机游戏最受用户喜爱

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示, 2016Q2, 62.9%的受访用户表示最喜欢的游戏类型为手机游戏; 17.6%的用户最喜爱PC客户端游戏, 两者差距较大。手机游戏由于硬件便携、操作门槛低等原因受到了用户的欢迎。

2016Q2中国游戏用户的游戏偏好情况



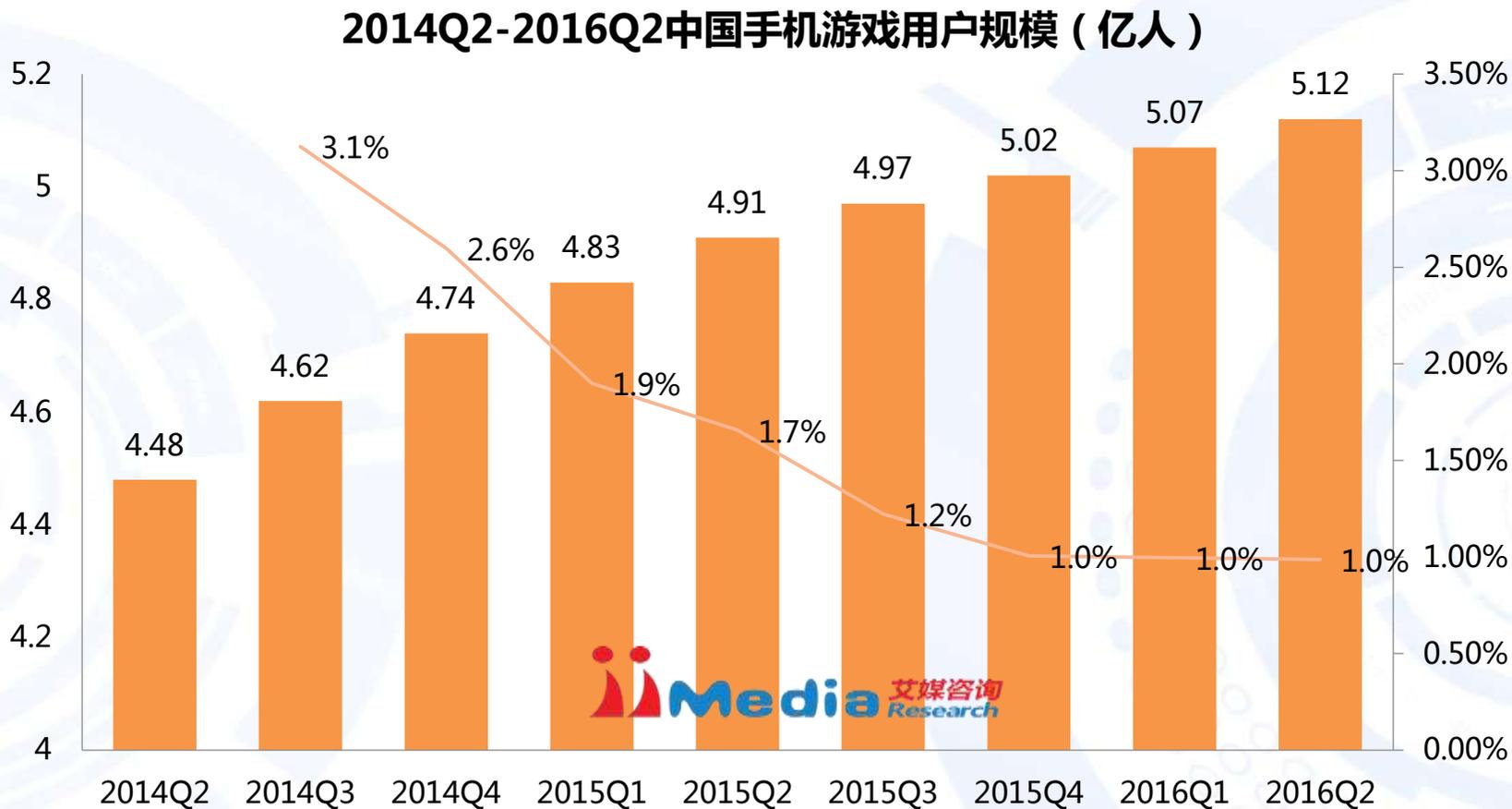
艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源: iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

中国手机游戏用户规模增长持续放缓

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示, 2016Q2, 中国手机游戏用户规模达5.12亿, 用户增长势头持续放缓。



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

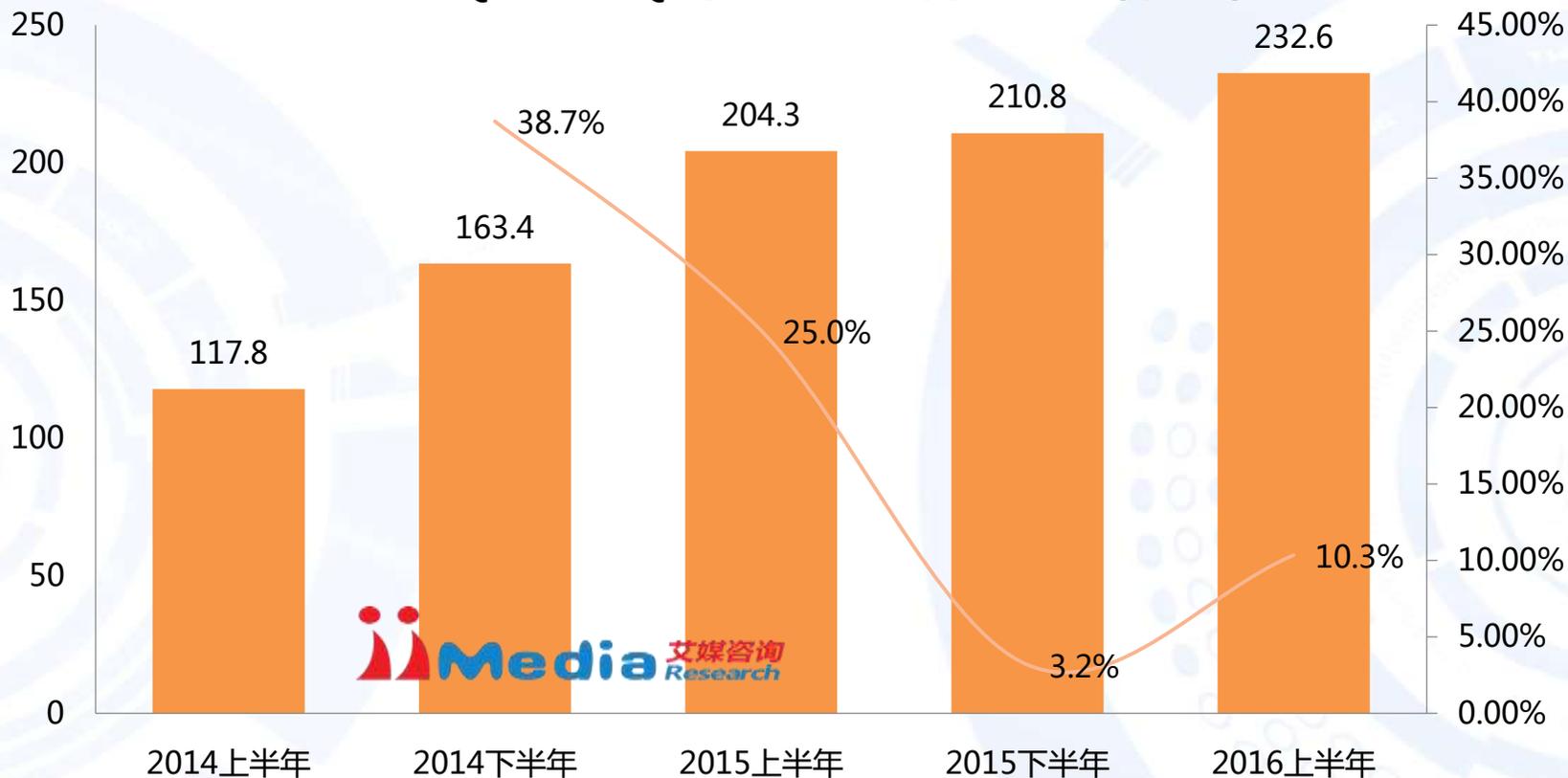
数据来源: iiMedia Research; 艾媒北极星 (截止2016年6月底, 北极星采用自主研发技术已经实现对6.23亿独立装机覆盖用户行为监测)

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

2016上半年中国手机游戏市场规模达232.6亿元

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示, 2016上半年, 中国手机游戏市场规模达232.6亿元, 市场整体增长保持缓慢运行。

2014Q2-2016Q2中国手机游戏市场规模 (亿元)



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

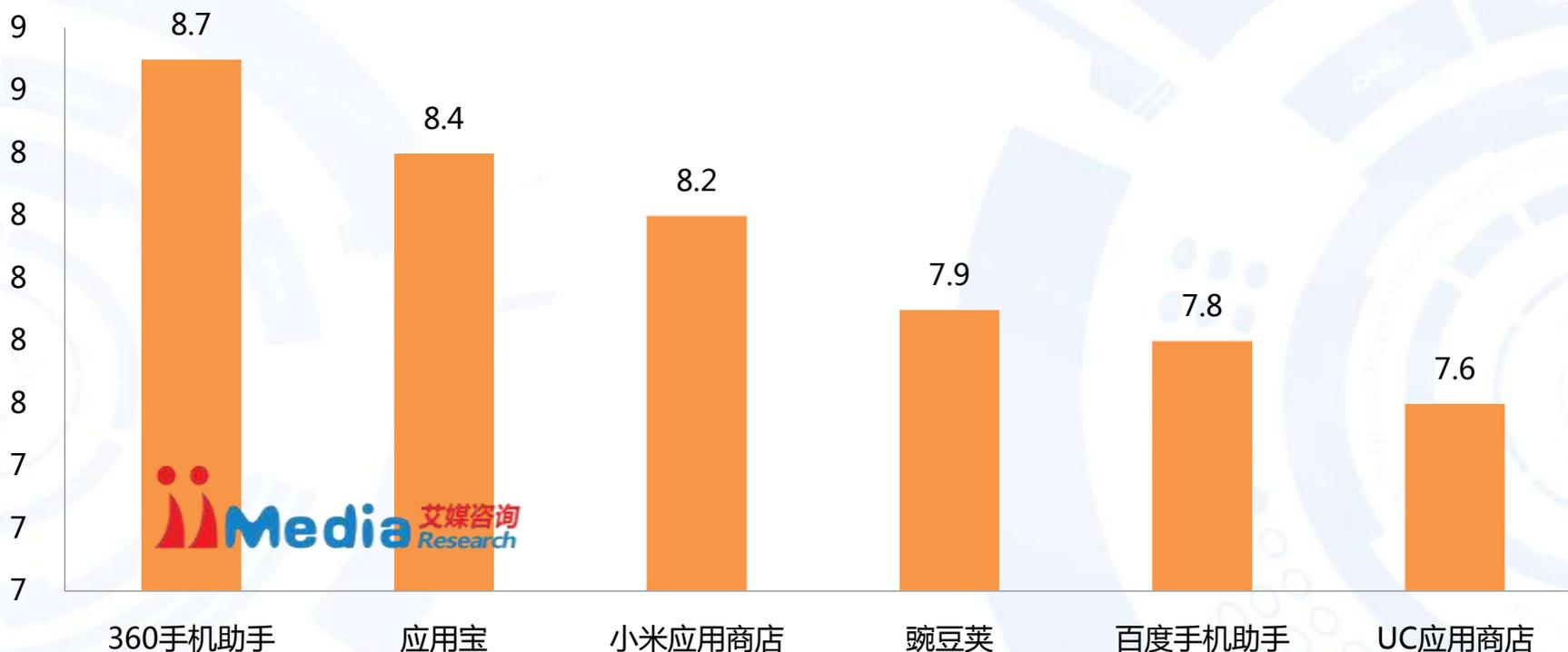
数据来源: iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

360手机助手手游用户满意度位列主流下载渠道首位

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示, 2016Q2, 360手机助手、应用宝、小米应用商店排名2016Q2主流手游下载渠道玩家满意度前三名。

2016Q2中国手机游戏用户对主流下载渠道的满意度调查



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源: iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

2016Q2中国手机游戏产品热点

The background features a light blue and white color scheme with a complex geometric pattern of overlapping circles and lines, resembling a stylized gear or a data visualization. A prominent blue play button icon is located on the right side of the page, pointing towards the center. A horizontal line extends from the left edge of the page to the play button icon, passing through the text.

热点一：端游IP移植手游热潮延续

2016Q2，IP热潮延续，多款顶级端游IP被搬上手游，包括西山居的《剑侠情缘》、网易的《倩女幽魂》、大宇的《轩辕剑之天之痕》、巨人网络的《征途》、网元圣唐娱乐的《古剑奇谭壹之云动沧澜》等。此前，以网易的《梦幻西游》为首的端游IP手游大获成功，促使各大厂商纷纷加入手游行列，将端游IP资源移植手游。

截止2016上半年中国已移植手游的大型端游

公司	端游
腾讯	穿越火线、地下城与勇士、QQ飞车、QQ炫舞、斗战神、剑灵、御龙在天、勇者大冒险
网易	梦幻西游、大话西游、炉石传说、大唐无双、倩女幽魂、天下3、斩魂
盛大	龙之谷、热血传奇、地城之光
畅游	天龙八部、鹿鼎记、轩辕剑
西山居	剑侠情缘
巨人网络	征途
完美世界	诛仙、梦幻诛仙、魔力宝贝、射雕英雄传、神雕侠侣、圣斗士星矢、神鬼传奇、神魔大陆、笑傲江湖
蜗牛游戏	九阴真经
单机类	仙剑奇侠传、古剑奇谭、轩辕剑

注：列表中端游用户量均超过千万级

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

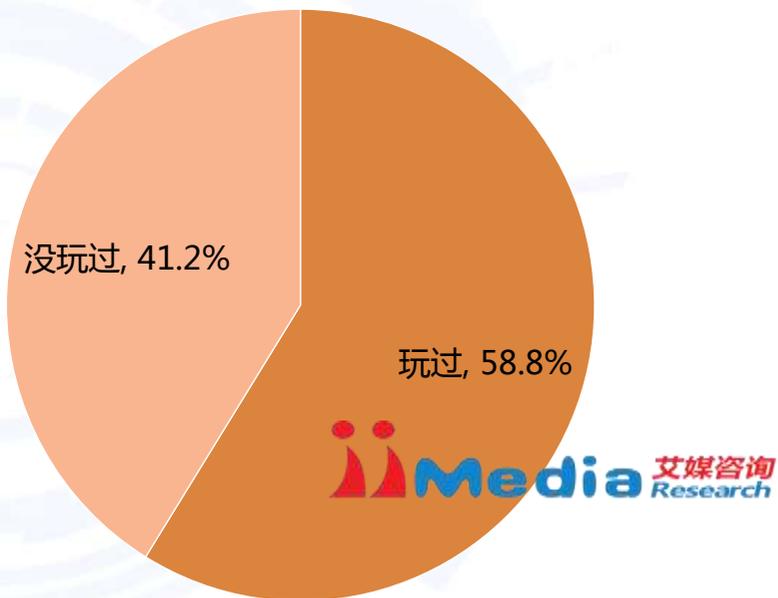
CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved



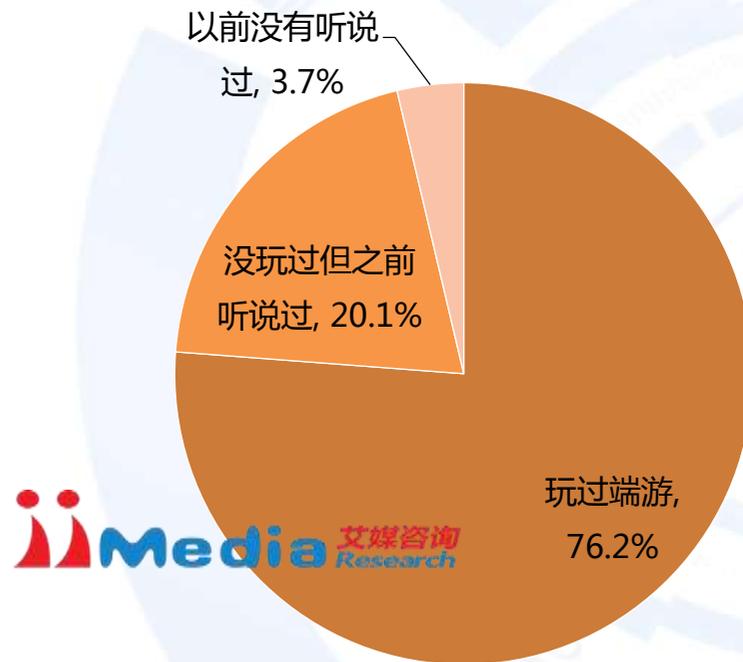
端游（页游）移植类手游题材受玩家喜爱

iiMedia Research（艾媒咨询）数据显示，2016Q2，在中国手游用户对于端（页）游IP移植手游普及方面，58.8%的用户表示曾经玩过端（页）游IP移植手游；76.2%的端（页）游IP移植手游表示曾经玩过相应的端游、页游，可见端（页）游IP手游的主要用户来源为端（页）游粉丝移植。

2016Q2中国手机游戏用户对端（页）游IP移植手游普及情况



Q：请问您所玩的端（页）游IP手游，您是否玩过或听说过该款端（页）游？



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

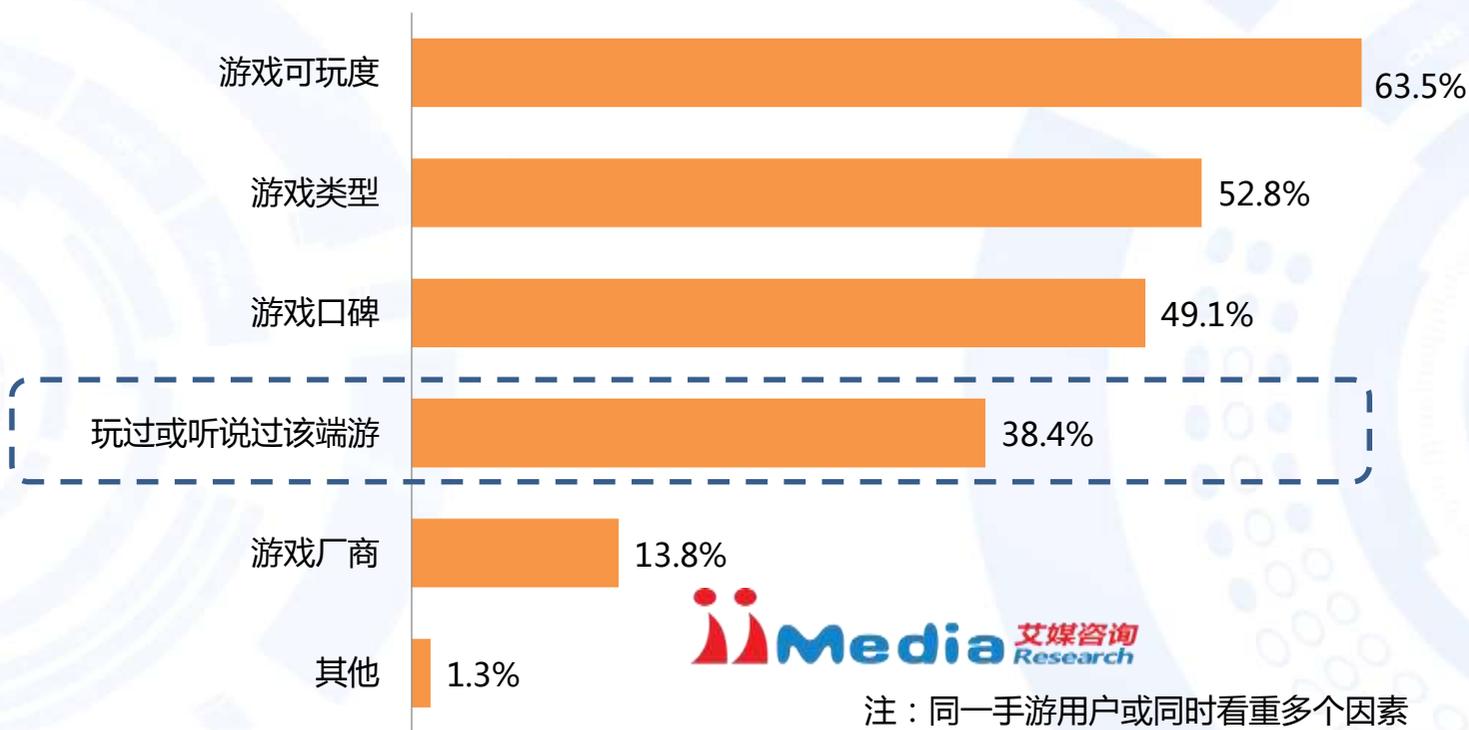
数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询（iiMedia Research） All Rights Reserved

IP是入门，游戏可玩度才是关键

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示，玩过或听说过该端(页)游并不是玩家选择端(页)游IP手游的主要影响因素，虽然IP的认知度会在游戏宣传时起到较大作用，但是最后影响最大的因素还是游戏可玩度、游戏类型和游戏口碑。

2016Q2中国手机游戏用户选择端(页)游IP手游的影响因素



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

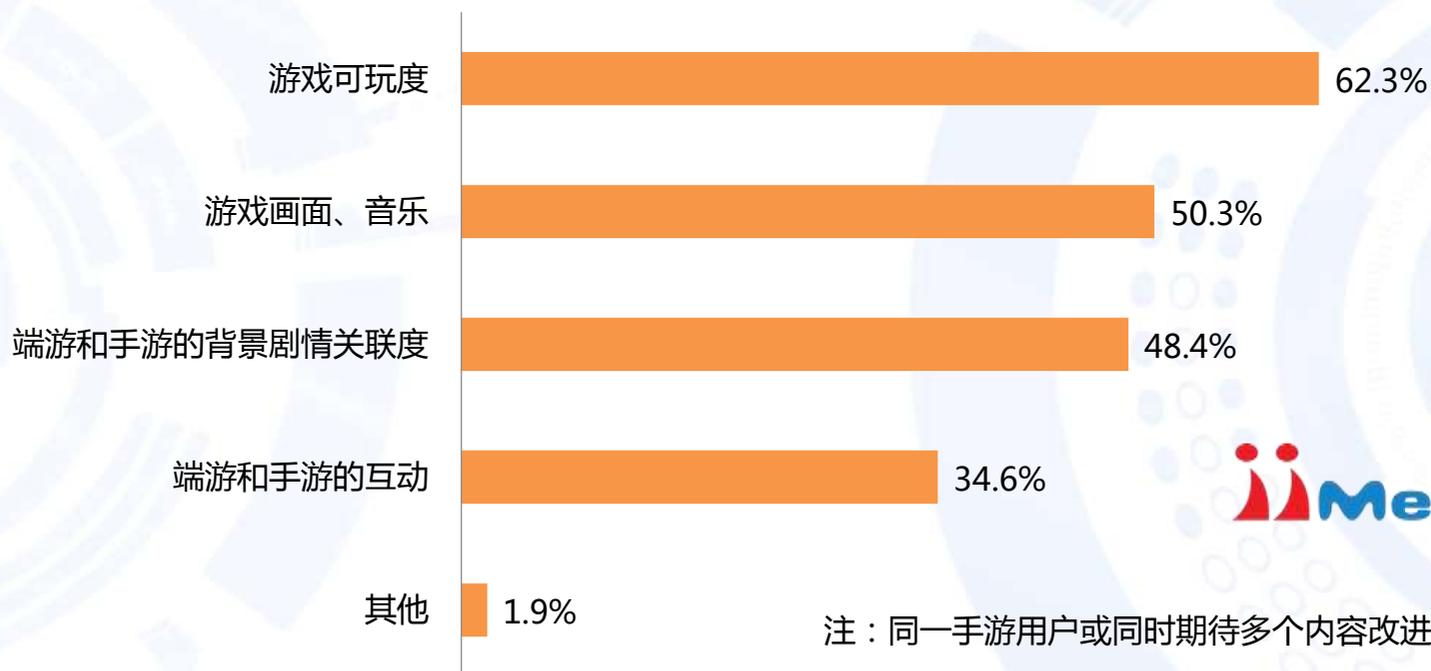
CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved



深度经营IP，提升可玩度

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示，超过半数的玩家希望端(页)游IP手游改进游戏可玩性和游戏画面音乐。艾媒咨询分析师认为，游戏厂商在不断将端(页)游IP移植至手游时不能过分依赖IP，关键在于如何提升游戏可玩度，从而匹配“情怀”玩家最大需求。移植手游质量的低下只会消磨粉丝情怀，破坏公司和IP的名声。

2016Q2中国手机游戏用户期待端(页)游IP移植手游改进期望调查



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

热点二：《愤怒的小鸟》激活手游IP经济

2016Q2，《魔兽》和《愤怒的小鸟》两部游戏改编电影激活了整个互动娱乐市场，两部电影均在全球揽获超过3亿美元的票房。同样是IP效应，但相对于近期热门的IP移植方式——将热门的端游、文学、动漫、影视、综艺移植到手游的IP运用方式，《魔兽》和《愤怒的小鸟》这两部电影的上映让我们看到了打造游戏IP，以游戏IP为中心将IP拓展到其他互动娱乐领域的可能性。尤其是手游在用户黏性和品牌打造上其实并不容易，《愤怒的小鸟》这款休闲手游的拓展成功可谓让手游界充满惊喜。



游戏IP经济待挖掘，影游联动是好时机

以游戏IP为核心发展IP经济，此称为游戏IP经济。其**目的**：

- 一、发展游戏粉丝经济，增值情绪资本
- 二、反哺游戏IP的影响力，打造游戏IP品牌，深度经营IP经济
- 三、宣传游戏，吸引新玩家

国内老牌的RPG游戏厂商是IP经济的领先者，包括《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《古剑奇谭》，它们在影视、文学、周边方面的拓展上均取得出色成绩，并形成广泛的社会影响力。但除了它们之外国内鲜有其他出色案例，游戏IP经济待挖掘。

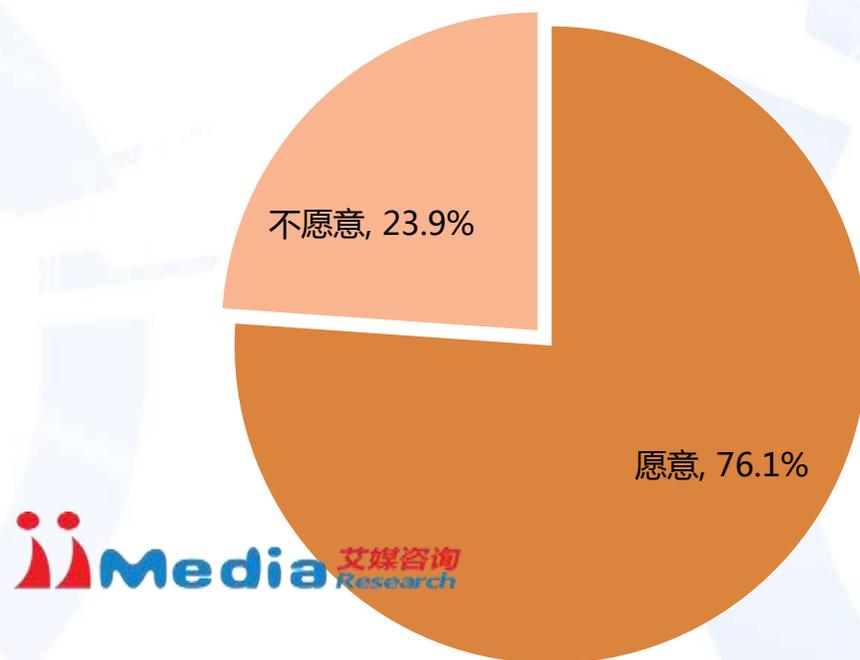
今年多家游戏公司都将游戏改编电影提上计划，包括2016Q2公布的腾讯《天涯明月刀》、巨人的《征途》等。国内有足够影响力的游戏IP并不多，尤其是手游至今缺乏有大影响力的单品。但近年国内影视行业处于繁盛状态，无论是游戏大IP想发展粉丝经济还是小IP想打造品牌，**影游联动都是一个好时机**。



76.1%的手游用户愿意为手游IP买单

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示, 76.1%的受访用户愿意购买手游周边产品或观看手游改编影视, 艾媒咨询分析师认为, 手游IP经济的市场潜力已被行业与用户广泛认可, 预计在2016下半年, IP仍然是手游市场的一大热点。

2016Q2中国手机游戏用户对手游周边产品和观看手游改编电影的消费意愿



 **Media** 艾媒咨询
Research

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源: iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

热点三：VR游戏，游戏行业新风口

6月，全球最受欢迎的游戏展之一E3游戏展开幕。VR游戏成为展会上的重头戏。各大游戏软硬件开发商都纷纷发力该领域，索尼宣布将推出PlayStation VR；微软将推进新项目“Project Scorpio”，并表示这个新款Xbox将支持“高水准的VR”。同时游戏内容方迎来爆发，《辐射4》、《毁灭战士》、《生化危机》、《蝙蝠侠》、《最终幻想》等游戏都将登陆VR。



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

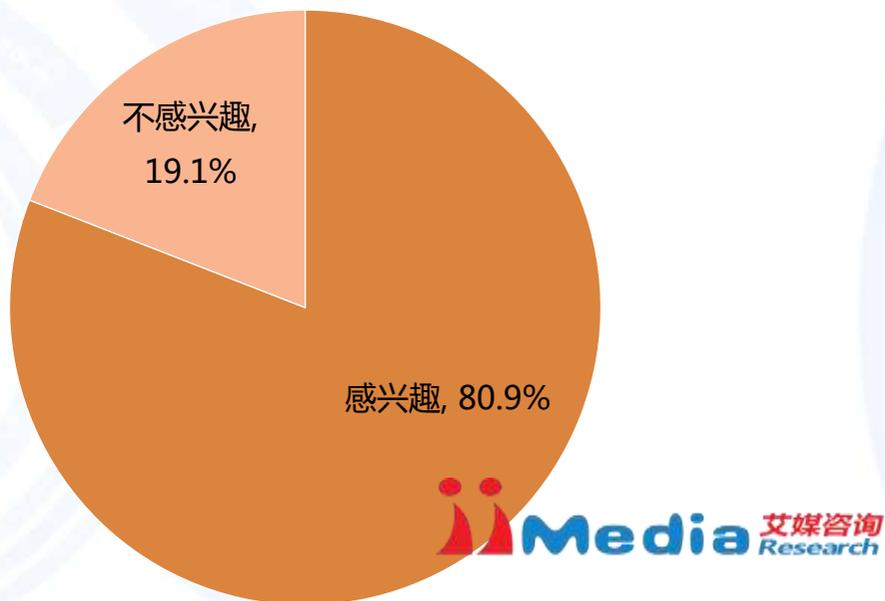
数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

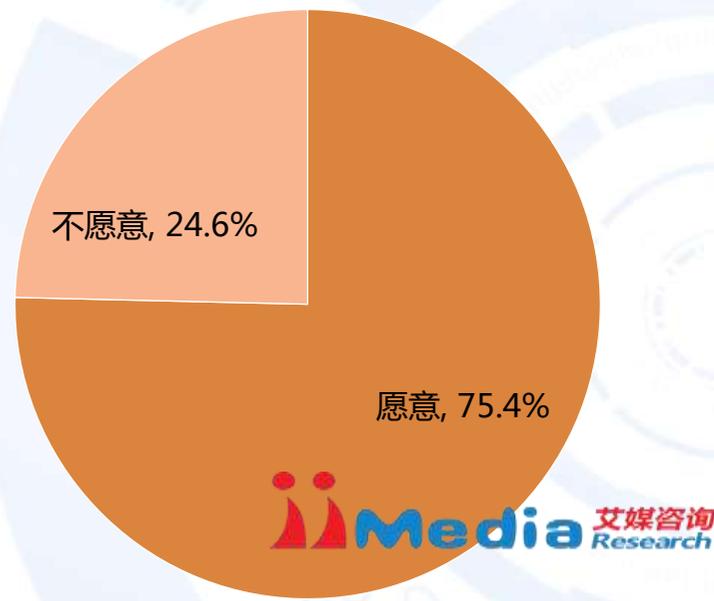
VR游戏受欢迎，具市场潜力，但未成熟

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示，80.9%的受访用户对VR游戏感兴趣，且75.4%的受访用户愿意为VR游戏消费，可见VR游戏受用户欢迎，具有很大的市场潜力，但从现在市面上的产品情况来看，整个行业还未成熟。

2016Q2中国手机网民对VR游戏的兴趣情况



2016Q2中国手机网民对VR游戏的消费意愿情况

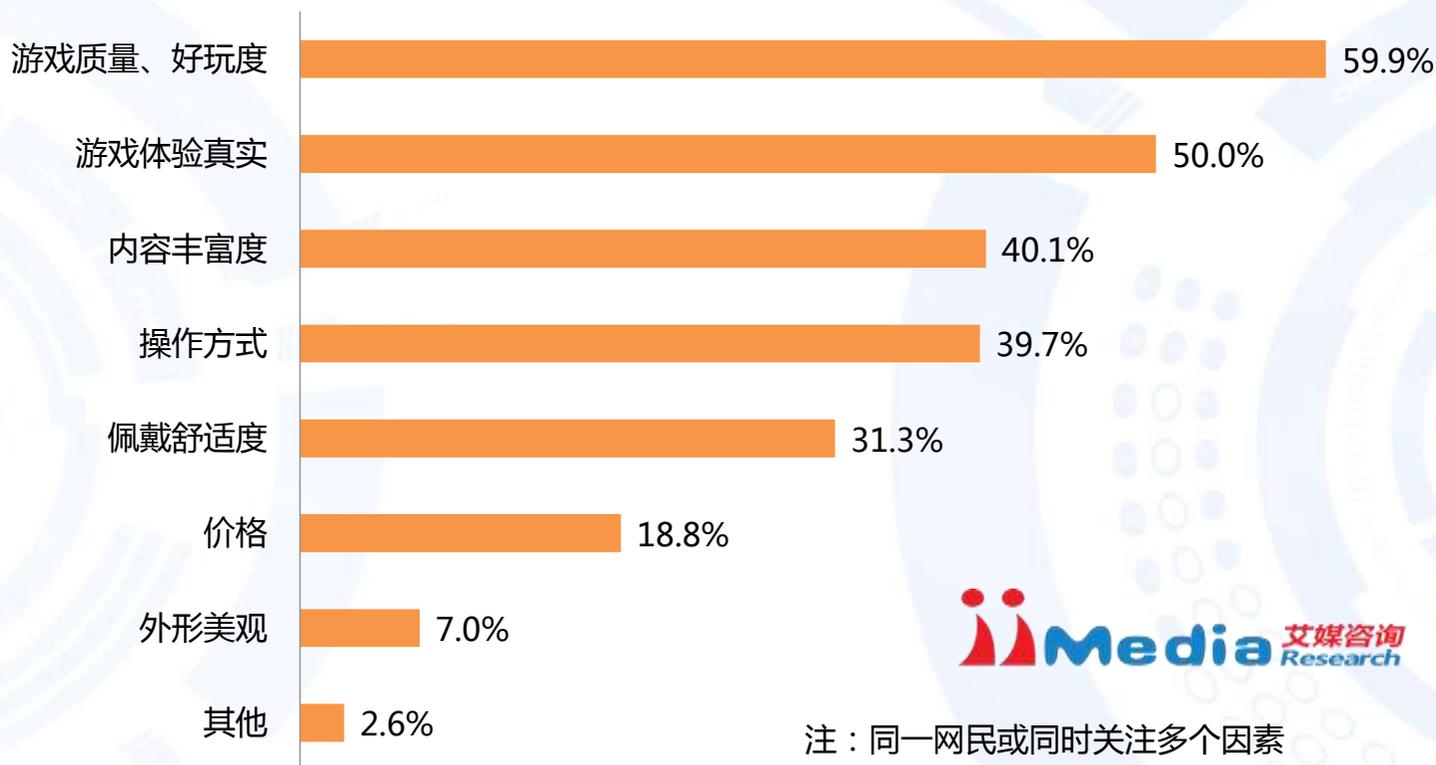




VR游戏，关键是要“好玩”，其次才是要“真实”

iiMedia Research (艾媒咨询) 数据显示，VR游戏本质作为一款游戏，“好玩”仍是玩家最关注的因素，其次才是VR游戏特有的游戏体验真实感。

2016Q2中国手机网民对VR游戏的关注因素情况



注：同一网民或同时关注多个因素

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

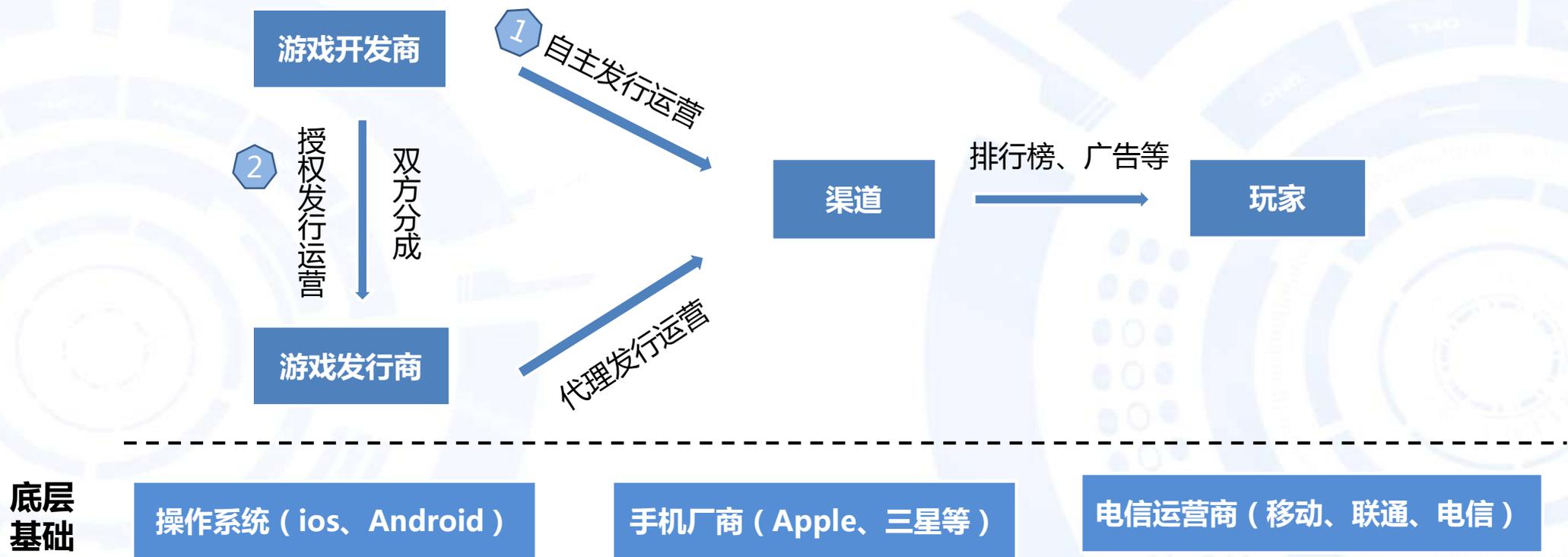
CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

2016Q2中国手机游戏产业研究

The background features a light blue and white color scheme with a complex geometric pattern of overlapping circles and lines, resembling a stylized gear or a data visualization. A prominent blue play button icon is located on the right side, pointing towards the center. A horizontal line extends from the left edge of the page towards the play button, ending at a small dot. The text '2016Q2中国手机游戏产业研究' is centered in a bold, blue font.

中国手机游戏产业链

手游发行运营模式有两种，一种是自主发行运营，一种是发行商代理发行运营。自主发行运营的一般为具有基础实力的中型及大型开发商，其中较多会同时从事代理业务。而对于众多的中小开发商，选择发行商代理发行能更好地获得渠道、推广游戏、抵达用户。



腾讯网易占绝对优势

腾讯和网易的收益占比国内手游整体行业收益过半



大资本、大平台、大产品



强大的自研能力

传统游戏厂商



手游渠道商

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

手游行业进入竞合共赢时代

随着手游行业竞争进入白热化，各大厂商的竞争策略也在发生变化。6月，西山居和网龙宣布联合制作发行经典端游《魔域》手游版；众多中小厂商抱团采取联合发行模式；强大如腾讯亦改变竞争策略，3月腾讯UP2016上腾讯宣布将与多家游戏大厂合作手游发行。昔日的竞争对手由封闭竞争转为合作共赢，标志着手游行业正式进入竞合共赢时代。

合作双方		合作游戏
腾讯	西山居	腾讯发行《剑网3口袋版》、《剑侠情缘手游》
腾讯	巨人网络	腾讯发行《征途》
腾讯	完美世界	腾讯发行《梦幻诛仙》
腾讯	搜狐畅游	腾讯发行《天龙八部》
腾讯	盛大	腾讯发行《传奇世界》
西山居	网龙	联合制作发行《魔域手游》

Android渠道BAT3巨头争霸，ios平台App Store一家独大



Android游戏分发渠道多样化，包括第三方应用商店、终端厂商、浏览器、社交软件等，但主要的渠道为第三方应用商店。随着7月阿里收购豌豆荚，第三方应用商店正式进入BAT3巨头争霸时代。BAT3四大渠道占据Android手游市场一半的分发量。

奇虎360



360手机助手

腾讯



应用宝

百度系



百度手机助手 安卓市场

阿里系



豌豆荚 PP助手



iOS

一家独大



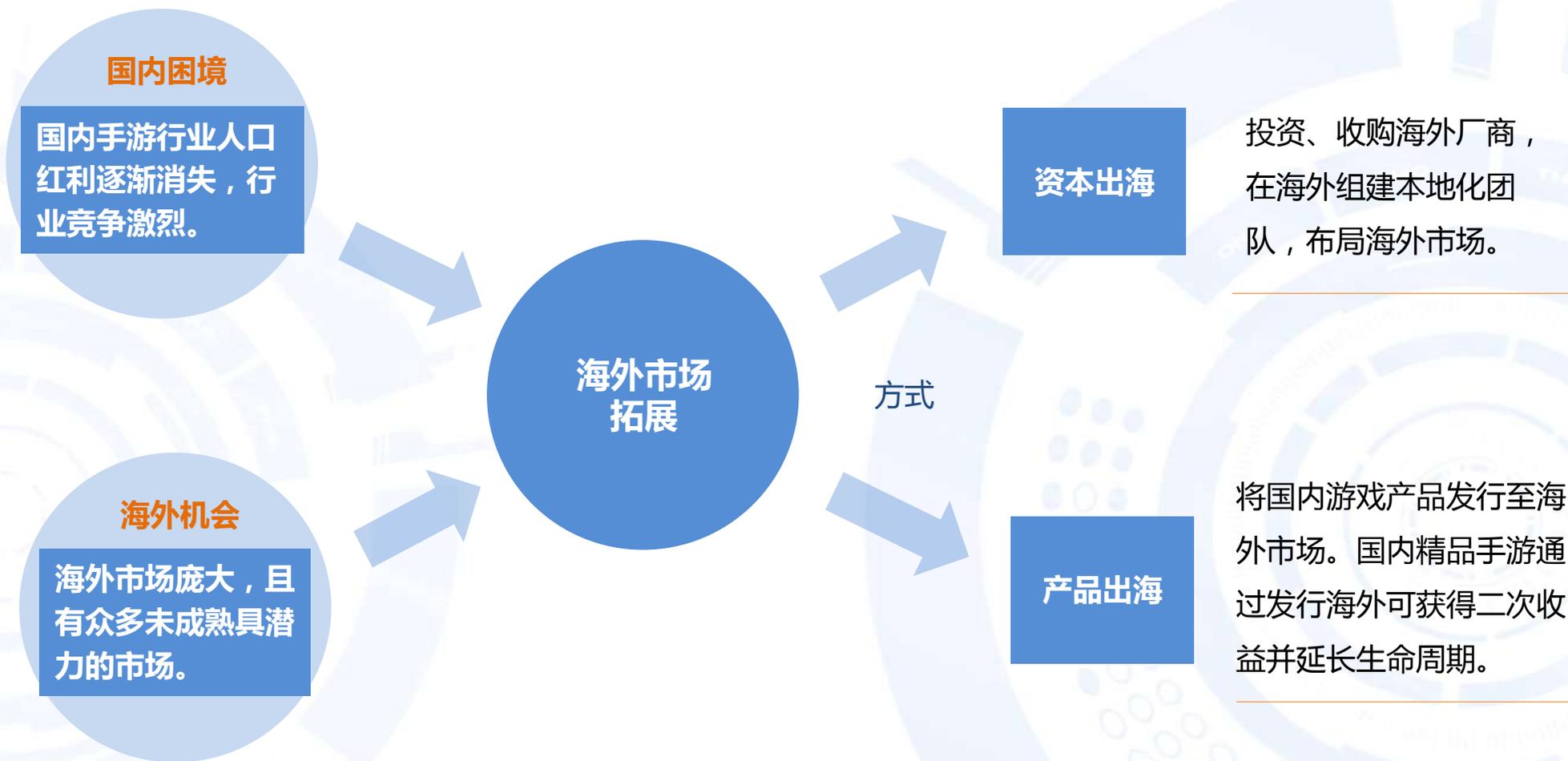
App Store

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

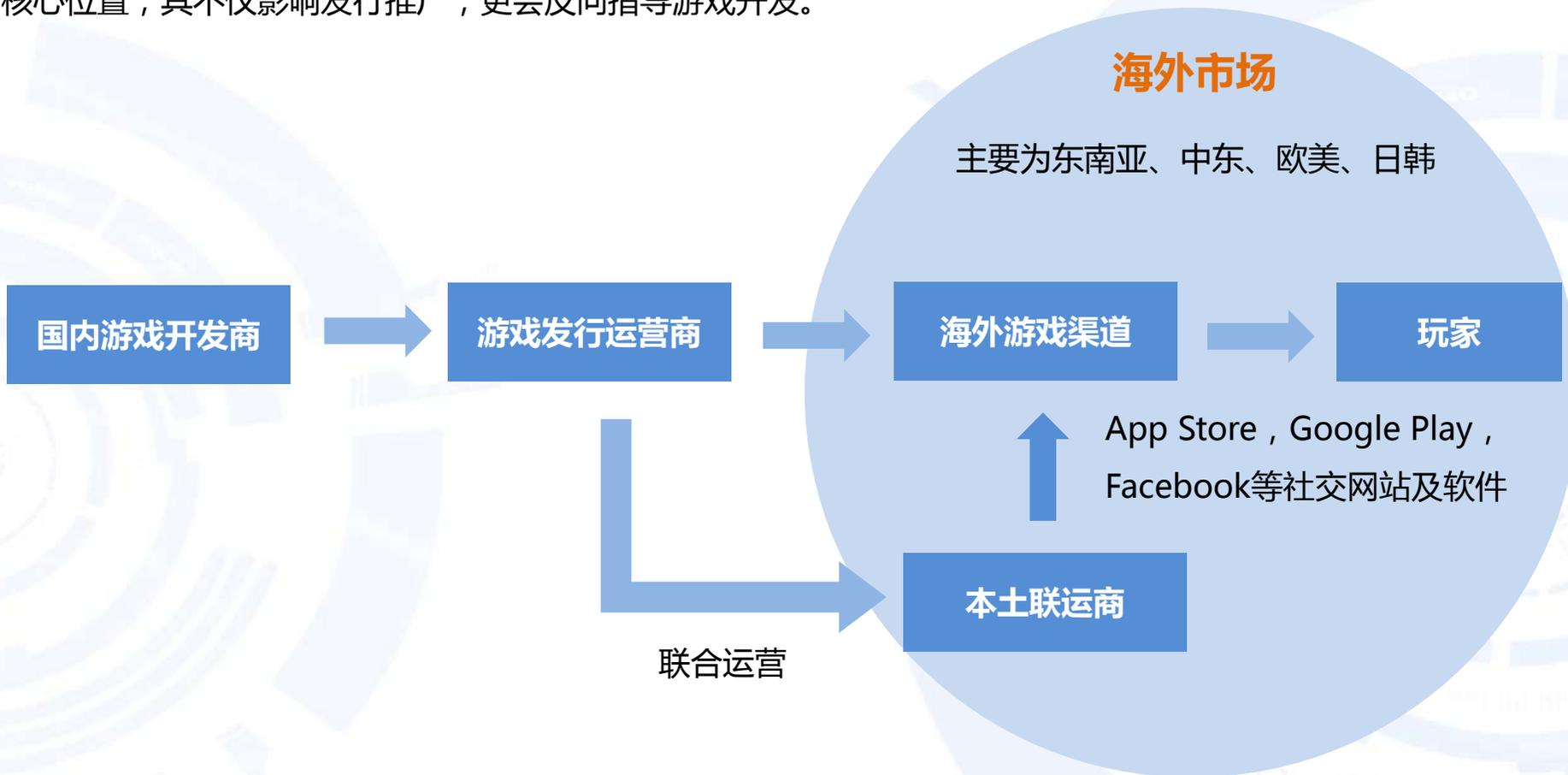
CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

海外市场拓展大势所趋



产品出海产业链，“精品化+本土化”策略

手游出海，关键是把握目标市场环境。不同市场风格各异，不同的玩家偏好和市场环境影响游戏研发、推广方式、运营模式。关键策略为“精品化+本土化”，精品化是基础，本土化是关键。深谙海外市场的发行商于整个产业链中处于核心位置，其不仅影响发行推广，更会反向指导游戏开发。



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

海外市场拓展优秀厂商

资本出海



代表企业：腾讯

6月，腾讯86亿美元收购制作全球热门手游《部落冲突》、《卡通农场》、《海岛奇兵》和《皇室战争》的芬兰手游企业Supercell 84.3%的股权，创下手游行业最大金额收购纪录，显示其布局海外市场的国际化战略。2006年至今，腾讯收购或投资的海外游戏公司多达17家。

产品出海



国内优秀海外游戏发行公司

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved



手游市场监管收紧，未经审核不得出版

6月2日，国家新闻出版广电总局发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》，进一步规范移动游戏内容审核、出版申报及游戏出版物号申领工作。

未经审批
不得出版

7月1日起，新上线的移动游戏将**先审批，后上线**，未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。已经批准出版的移动游戏升级作品及新资料片视为新作品，依其所属类别重新履行相应审批手续。本通知施行前已上网出版运营的移动游戏，10月1日前完成审批补办手续。

休闲益智
类有优待

申请出版不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且无故事情节或者情节简单的消除类、跑酷类、飞行类、棋牌类、解谜类、体育类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏在预定上网出版（公测，下同）运营至少20个工作日前提交材料审批。其中省级出版行政主管部门审查时间是5个工作日；国家新闻出版广电总局的批复时间是10个工作日。所以该类别的游戏审核约为20天，而非此类别的手游审核按以往的情况起码30天。

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询（iiMedia Research）All Rights Reserved

行业规范

艾媒咨询分析师认为，随着国内手游市场的日益发展膨胀，一些行业漏洞也日益显现，包括对版权的不重视、随意刷量刷榜造成不公平竞争、手机游戏内容粗制滥造等。新规的收紧提高了行业门槛，有望规范整治这些行业乱象。一些实力不济、仅靠粗制滥造的内容，以色情、暴力等不良内容吸引用户的手游企业或将永远失去进入市场的机会。



中小厂商受影响

新规的出台对整个手游行业都会产生一定的冲击，包括内容题材、研发上线时间、营销方式等。尤其是对中小厂商，新规抬高了上线门槛，拉长了资金链时间，在竞争激烈迭代快的市场环境下，新规可能不利于他们的生存发展。而大厂商由于一直有比较规范的流程，预期冲击不大。

2016年中国手机游戏市场发展趋势解读

The background features a light blue and white color scheme with abstract gear-like patterns. On the right side, there is a large, semi-transparent graphic of a play button (a triangle pointing right) with a white outline and a blue fill. Several smaller blue triangles of varying sizes are scattered around the play button, some pointing towards it and others away. A horizontal blue line extends from the left edge of the slide to the right, ending at the play button icon.

中国手机游戏市场发展趋势解读

TO
10

后位厂商竞争方向

腾讯和网易的头部地位将会长久维持，但市场仍处于增长状态，远未饱和，后位厂商的机会仍很多。以下四个方面或是后位厂商的竞争方向。

01

精品化

随着市场成熟，玩家愈加挑剔，手游市场已不得不进入精品化时代，低质量产品已无法进入竞争行列。

02

挖掘细分市场

未来手游市场将会愈加成熟和分散，避开大厂主打的主流市场，挖掘细分市场，拼创意与细分专业。

03

竞合共赢

单打独斗已难以应对激烈的竞争局势。抱团或与大厂合作，发挥各自的优势，一起把蛋糕做大。

04

海外市场拓展

避开竞争激烈的国内市场转向潜力大的海外市场。尤其是优秀的独立厂商走海外成功几率大。

艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

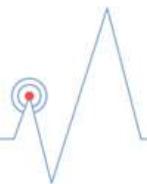
数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

游戏品类新发展：单机游戏重度化、独立游戏大众化、细分市场特色化

单机游戏、独立游戏、二次元、女性向等细分市场在手游行业的地位都渐趋加强。单机游戏有着天然的优势就是脱离WIFI场景，经过一段时间的网游冲击后，仍具场景优势的单机游戏有望回归而且从轻度化走向重度化。独立游戏因极具创意而满足了愈加挑剔的手游用户的需求，有望走向大众；而像二次元、女性向这些细分市场正处于蓝海阶段，市场潜力巨大。





中国手机游戏市场发展趋势解读

03

监管收紧，新规推进手游行业精品化

新规的出台有利于行业的规范，整治行业乱象，为用户和平台带来更健康的市场环境。新政虽然使手游上线周期延长，上线门槛提高，但整个行业平等，优质的游戏不需要担心审核，健康的市场环境亦有利于优质的游戏发挥。新规的施行同时也是推进手游行业的精品化方向。





北极星应用统计分析平台是在广东省政府省重大科技专项支持下研发的专业、独立的第三方移动应用统计分析平台，支持Android、iOS等主流平台。

北极星系统通过专业的技术手段助力开发者统计和分析流量来源、用户行为、用户习惯、进行用户画像并与运营商大数据对接，充分利用运营商精准LBS能力、用户深度透视能力、用户消费能力，帮助开发者利用数据进行产品、运营、推广策略的决策，改善产品设计，透视运营指标，提升推广效率。

服务网址：<http://bjx.iimedia.cn/> 接入咨询：mwj@iimedia.cn



ADiiMedia艾媒移动广告监测系统由全球领先的第三方数据研究机构艾媒咨询独家开发，系统通过科学客观的数据跟踪，创新反作弊算法，结合用户行为大数据分析，为客户提供一套的数字营销全流程服务，帮助广告主、代理公司及数字媒体有效地监测、评估和优化数据、利用数据分析提升营销效果和投资回报。

ADiiMedia系统正在为国内外的过百家知名品牌提供产品及服务，包括微软、高通、百事、华为、联想、王老吉、格力等。

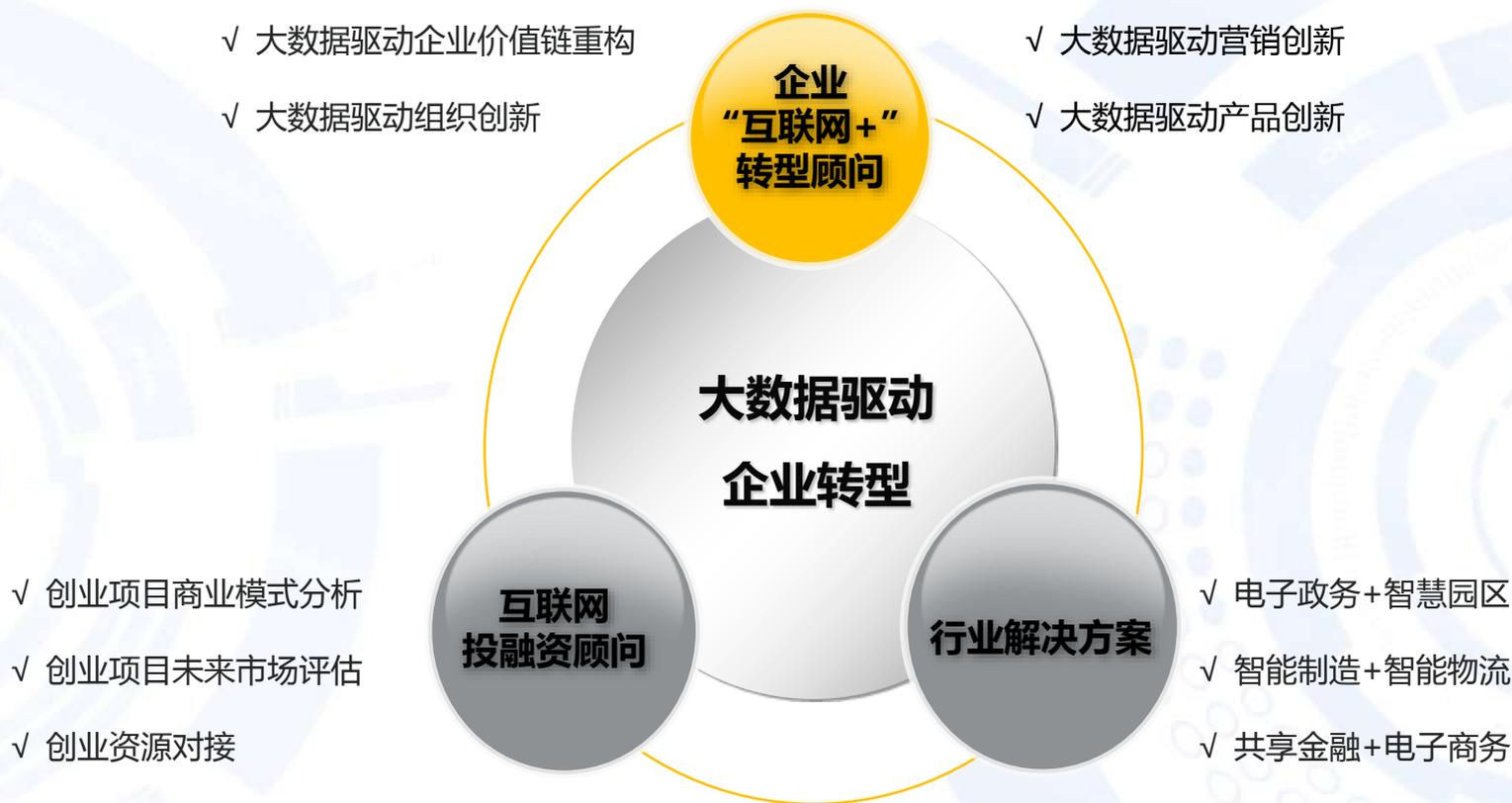
艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved

艾媒 ● 大数据解决方案

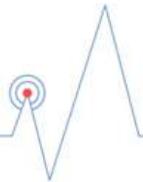
围绕“互联网+”主题，依托艾媒集团的整合传播营销与互联网行业大数据挖掘的资源优势，为寻求互联网转型的传统企业以及互联网创业企业提供业务咨询，整合资源，提升客户价值。



艾媒咨询集团-全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构

数据来源：iiMedia Research

CopyRights 2007—2016 艾媒咨询 (iiMedia Research) All Rights Reserved



法律声明

本报告由iiMedia Research（艾媒咨询）调查和制作，报告中所有的文字、图片、表格均受到中国大陆及香港特别行政区知识产权法律法规的保护，任何非商业性质的报道、摘录、以及引用请务必注明版权来源；iiMedia Research（艾媒咨询）会向国家相关政府决策机构、知名新闻媒体和行业研究机构提供部分数据引用，但拒绝向一切侵犯艾媒著作权的商业研究提供免费引用。

本报告中的调研数据均采用行业深度访谈、用户调研、桌面研究得到，部分数据未经相关运营商直接认可；同时本报告中的调研数据均采用样本调研方法获得，其数据结果受到样本的影响，部分数据可能未必能够完全反映真实市场情况。因此，本报告仅供个人或单位作为市场参考资料，本公司不承担因使用本报告而产生的法律责任。在未接受本声明前，请不要阅读本报告。



因为专注，所以专业！

Since 2010 , We focus on mobile Internet !

全球领先的移动互联网大数据挖掘与分析机构



艾媒咨询集团
iiMedia Research Group