

# 中国移动游戏行业研究报告

2019年



# 摘要



2018年中国移动游戏市场保持上升趋势，市场规模**1646.1**亿元，同比增长**10.5%**。用户规模**6.26**亿人，同比增长**2.7%**。



移动游戏资本市场热度大幅降低，投资总金额**261.3**亿元。通过投资等方式来达到**整合资源、共同发展**的效果，是各大厂商更长远的战略目标



射击类游戏异军突起，依托着“百人同台竞技”的玩法模式，**用户渗透率**一路飙升；版号政策的调整促使**厂商更加重视已获准上线的产品**，使得2018年新游表现亮眼。



中国移动游戏买量市场步入稳定发展期，**角色扮演类**游戏占据绝对主力；云游戏平台即将逐步推出，**用户体验**决定市场未来的发展潜力。



**功能游戏**步入公众视野，充分挖掘潜在价值，努力提升盈利能力；**游戏跨平台**障碍将逐步被打破，多端联动提升玩家的游戏黏性；越来越多的游戏厂商开始尝试**新的收费模式**；区块链游戏仍处于尝试积累之中，“区块链+游戏”应逐渐转化为“**游戏+区块链**”。

中国移动游戏市场概述

1

中国移动游戏产品分析

2

中国移动游戏企业分析

3

中国移动游戏行业趋势

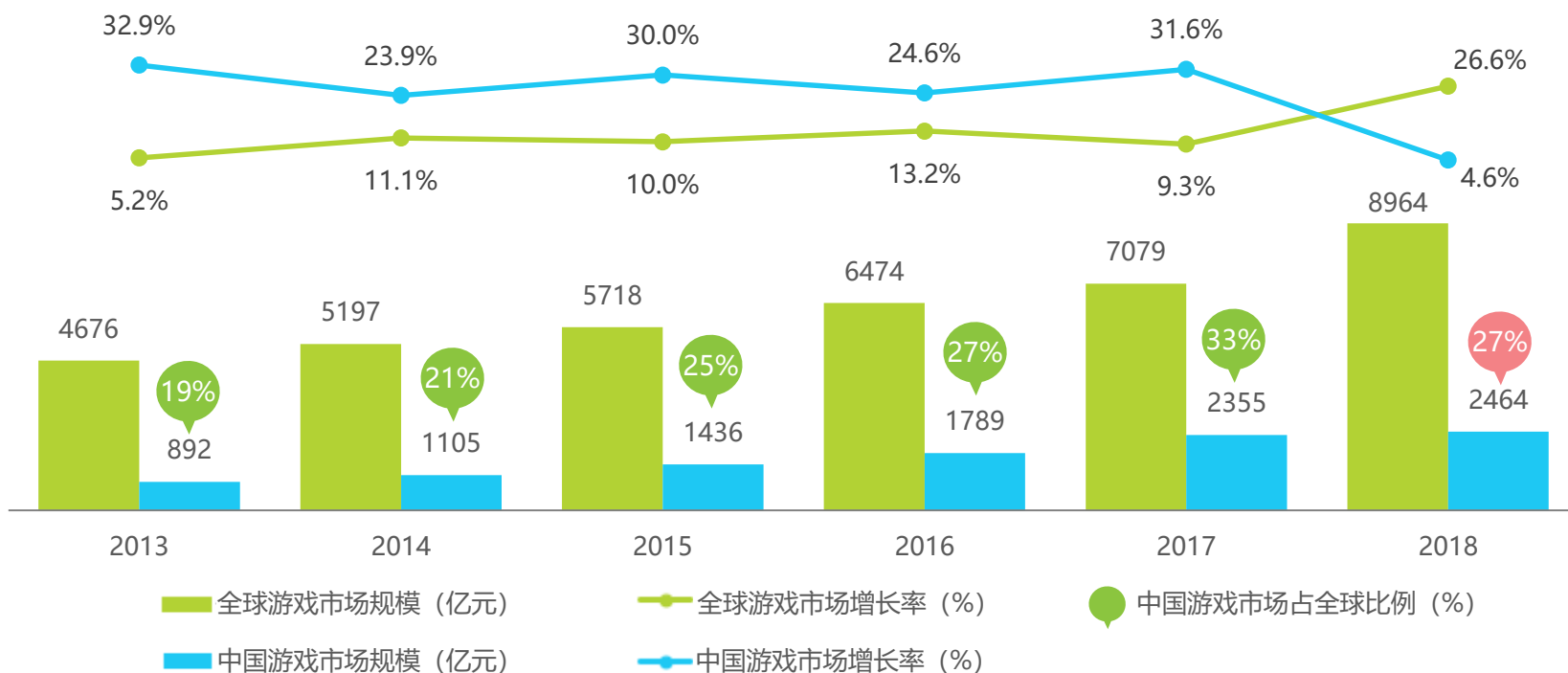
4

# 2018年全球游戏市场收入规模

## 中国游戏市场占比首次出现下跌

自2018年3月起，由于中国展开机构改革，监管机构暂停了游戏版号的审批，直至2018年12月底的游戏产业年会上，中宣部才公布有关游戏版号重新开放的消息。相较于往年同期，游戏市场缺失了几千款获准进入市场的新游戏。这个导致中国游戏市场在全球游戏市场规模中的占比出现了近6年来的首次下跌。

### 2013-2018年全球和中国游戏市场规模



注释：1.中国游戏市场收入规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.中国游戏市场收入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2019年游戏行业相关报告中做出调整。

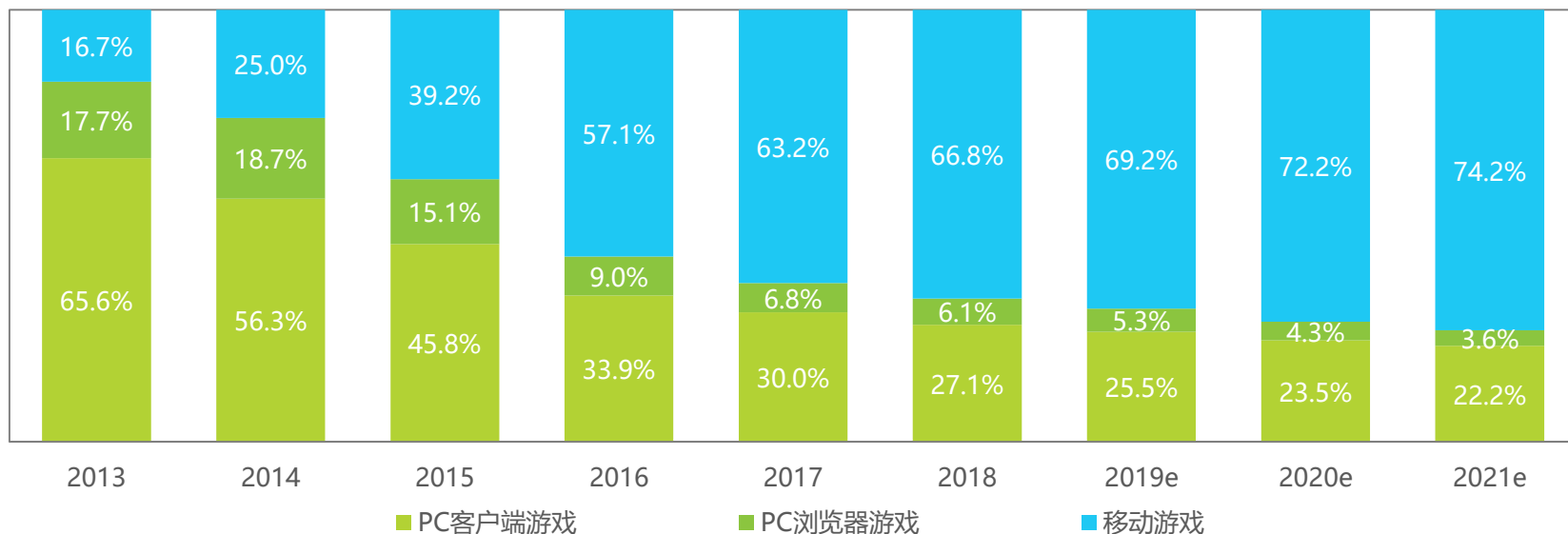
来源：1.全球游戏市场规模数据取自 Newzoo 2018 Global Games Market Report；2.中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 2019年中国游戏市场细分产业占比

## 手机是最重要的游戏设备 但多屏融合已初显趋势

毋庸置疑，手机是当今最重要的游戏设备。无论是中国还是全球游戏市场，移动游戏的占比都在不断提高。使用移动设备玩游戏虽然方便，但在部分场景下，小屏也有自身的限制。随着5G技术的不断发展，以索尼、谷歌为首的各大厂商都已投入大量资源开展云游戏的业务，游戏设备之间的“第四面墙”将有望被彻底打破。届时，玩家可自由的根据当前所处的场景，选择最合适的游戏设备，从而达成“多屏融合”的游戏体验。

### 2013-2021年中国网络游戏产业细分



注释：1.中国游戏市场收入规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.中国游戏市场收入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。  
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。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/505212111031011304>