

# 中国游企版图 2017Q1 研究报告：游戏产业机遇透视

如今的中国游戏市场已然进入了群雄割据的时代。越来越多的大小厂商注意到游戏产业带来的巨大利益，并想从中分得一杯羹。但是有利益的地方一定就会有竞争，国内游戏产业的竞争也愈发激烈。传统的游戏运营模式和盈利方式已经越来越难以支撑现有的游戏市场。2017 年随着游戏行业正在尝试着变化，也给游戏产业带来了新的机遇和挑战。

《中国游企版图》2017Q1 研究报告目录：

## 机遇篇

- 中国将成为世界最大的游戏市场 机遇来临
- 棋牌类新游异军突起 移动电竞成为新宠儿

## 挑战篇

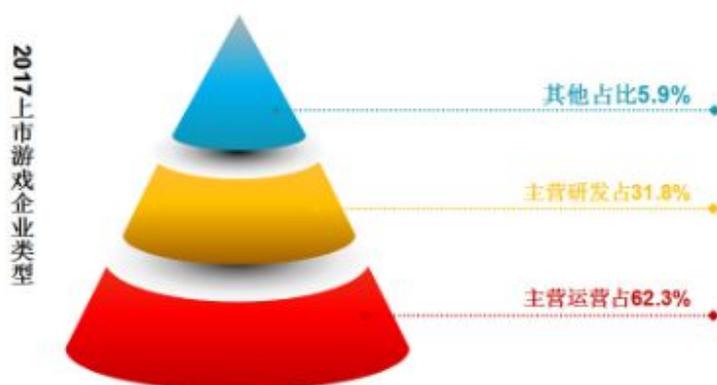
- 热门游戏热度降温 海外市场成为新挑战
- 巨头企业渗透市场 独立游戏迎来新转机

《中国游企版图》与《中国游企版图研究报告》是由中国游戏产业网组织开展，面向全国游戏企业调研、统计和分析的综合体信息平台。平台始终坚持客观性、时效性原则，为中国游戏行业呈现最全面、最权威的企业信息数据，力求全方位映射中国游戏企业的真实现状。《中国游企版图 2017Q1 研究报告》将基于《中国游企版图》收录的企业类型、规模、地域分布和新品发布等多维度数据，分析国内游戏市场 Q1 季度的发展状况，让您全面了解国内游戏行业的挑战与机遇。

## 中国将成为世界最大的游戏市场 机遇来临

截至 2017 年 Q1 季度末，《中国游企版图》关注过 5000 家游戏企业，按选择标准收录 1926 家企业：中国上市游戏企业数量（含被并购）共计 170 家，覆盖全国 90%以上市场份额。其中主营运营占 62.3%，主营研发占 31.8%，其他占比 5.9%。

## 2017Q1季度游戏企业报告:

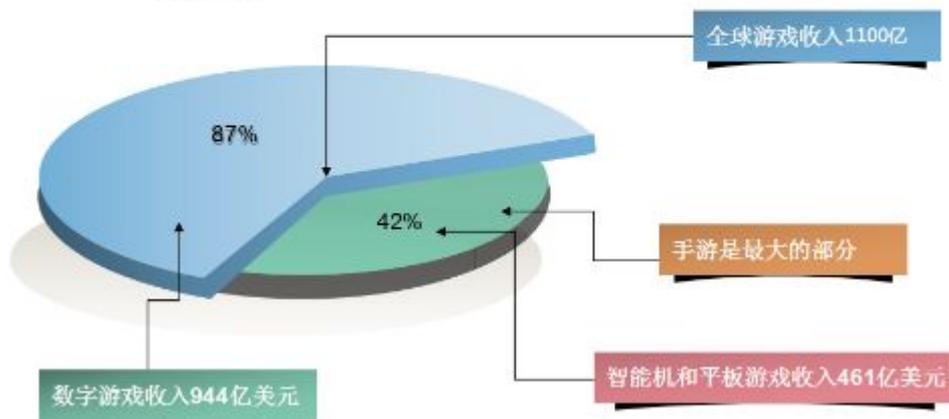


截至 2017 年 Q1 末,《中国游企版图》收录的上市公司数量(不含并购)为 163 家,其中 A 股上市游戏企业占 81.6%,港股上市游戏企业占 10.8%,美股上市游戏企业占 7.6%。相比 2016 年末的 158 家上市公司增幅呈减缓趋势,这与国内资本市场环境和证监会收紧“借壳”等政策因素相关。

同时,根据 2016 年收入数据,《中国游企版图》预计 2017 年全球游戏业收入规模有望达到 1100 亿美元,同比 2016 年增长 8%,其中数字游戏收入 944 亿美元,占全球市场总规模的 87%。手游是最大的部分,智能机和平板游戏收入将同比增长 19%至 461 亿美元,占市场总收入的 42%。中国地区的游戏业收入将达到 275 亿美元(折合人民币 1890 亿元),占全球市场规模的四分之一。由此可见,在全球经济不景气的大环境下,中国游戏市场虽然连续三年增速放缓,但在全球游戏市场的份额愈发扩大。



全球游戏收入**1100**亿  
 数字游戏收入**944**亿美元，占全球市场总规模的**87%**  
 手游是最大的部分，智能机和平板游戏收入**461**亿美元，占市场总收入的**42%**。

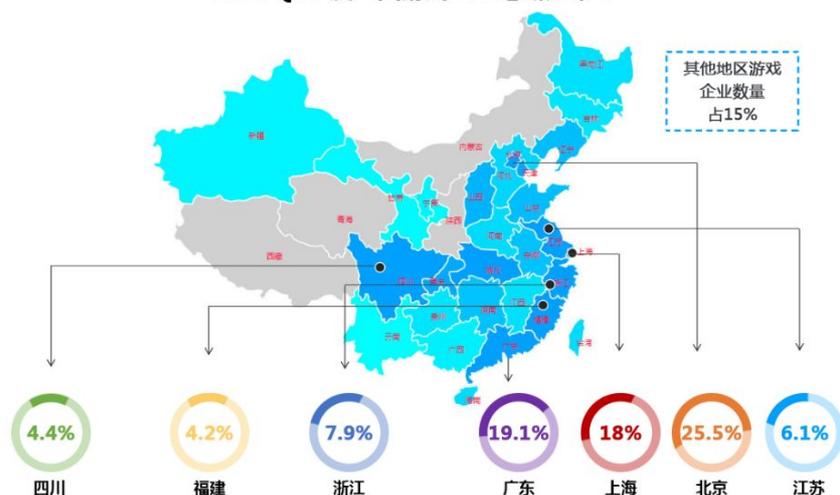


2017年Q1季度，在《中国游企版图》已收录的1926家游戏企业中，北京游戏企业占25.5%（上市游戏企业占38.8%），上海游戏企业占18%（上市游戏企业占22.3%），广东游戏企业占19.1%（上市游戏企业占14.1%），浙江游戏企业占7.9%（上市游戏企业占4%），江苏游戏企业占6.1%（上市游戏企业占2.3%），福建游戏企业占4.2%（上市游戏企业占4%），四川游戏企业占4.4%（上市游戏企业占2.3%），其他地区游戏企业占14.8%（其他地区上市游戏企业占12.2%）。

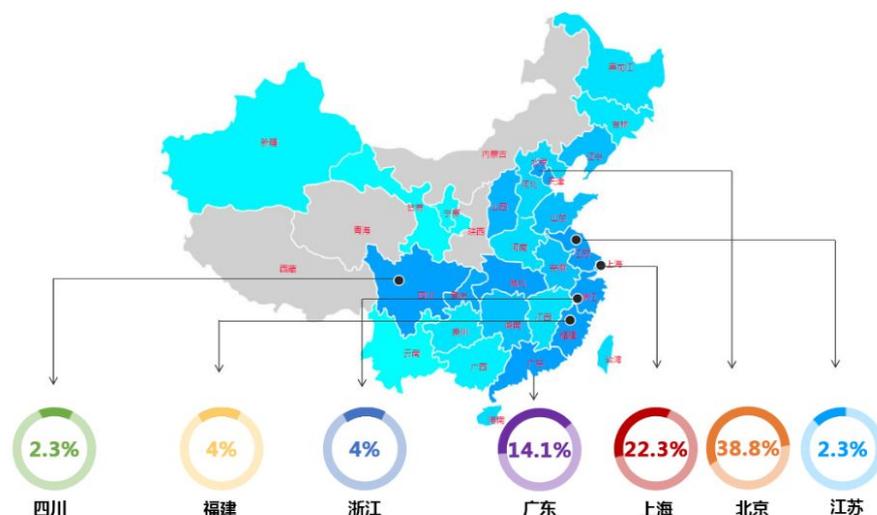
中国游企版图已收录企业地域概况

企业省份	企业数量	游戏数量	版号数量	代表人物
北京	394	1803	1803	55
广东	294	1101	1101	17
上海	279	869	869	20
浙江	122	594	594	3
江苏	95	458	458	2
四川	68	159	159	1
福建	64	94	94	5
湖北	40	119	119	0
重庆	18	27	27	0
天津	17	10	10	1

2017Q1季度全国游戏企业地域分布：



### 2017Q1季度上市游戏企业地域分布：



(图片来源于中国游企版图 <http://www.cgigc.com.cn/gamemap/>)

我们看到，随着游戏市场产品竞争与游戏用户选择空间的增长，红利消退后的资本市场已趋于冷静。但是游戏市场依旧很有潜力，在全国游戏市场，浙江、江苏、四川、福建、湖北等地的游戏企业数量飞速增长，可以看到国内游戏市场还是会有很多新鲜血液注入，这样的新鲜血液也为国内游戏市场注入了新的活力和机遇，从而形成了北上广领衔二线城市保驾护航的良好厂商生态分布。

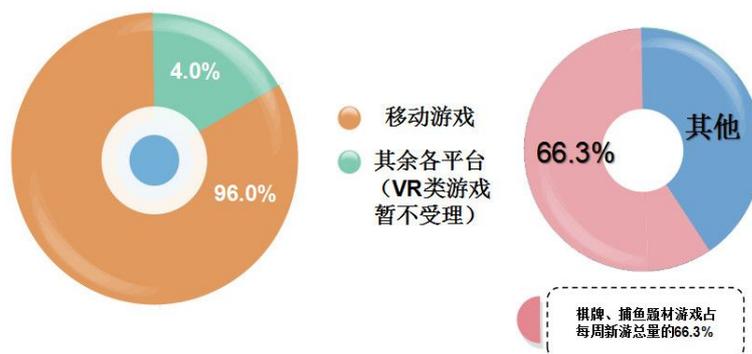
### 棋牌类新游异军突起 移动电竞成为新宠儿

2016年，国家新闻出版广电总局批准出版国产游戏约3800款，其中移动游戏约占92.0%，网页游戏约占6.0%，客户端游戏约占2.0%。这一数据足以反映出移动游戏市场已然成为最具市场活力的领域。

2017年Q1季度，《中国游企版图》结合“在线版号查询”分析，平均每周新增PC、移动、主机平台新游260余款，移动游戏约占96.0%，其余各平台（VR类游戏暂不受理）占比4.0%。此外，棋牌、捕鱼题材游戏占每周新游总量的66.3%。

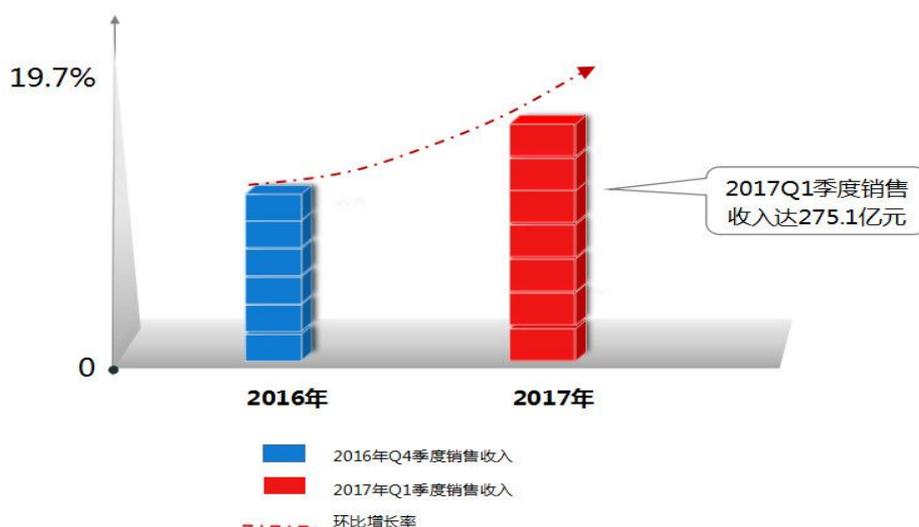
### 2017Q1季度各平台每周新增游戏：

平均每周新增新游260余款



另外从上半年推出的游戏来看，卡牌类桌游也成为了移动游戏领域中的一匹黑马。从《狼人杀》和《谁是卧底》等游戏慢慢培养起来一批特定游戏用户可以看出，卡牌类桌游可能会成为下一个国内游戏市场的蓝海。同时《三国杀》入选国内知名电竞 CMEG 也从侧面佐证了这一推断。

这里需要重点指出的是，随着 2017 年 Q1 的结束，《中国游企版图》对比去年数据进行分析，惊喜的发现国内移动市场在 Q1 呈现了一次比较不错的增量，环比增长了 19.7%，销售收入一度达到 275 亿元。其中主要的增量来源于国内移动电竞的兴起和发展。移动游戏市场在经历 2016 年一年的稳定增长后，在 2017 年里再次激发出潜能，呈现近两年来最高的一次增量，这主要由《王者荣耀》、《穿越火线：枪战王者》为代表的移动电子竞技游戏所带来。移动电竞的迅猛兴起主要受益于碎片化时间以及用户对竞技类游戏的需求影响，获取付费用户的心逐渐从少量鲸鱼用户转变为对虾米用户的累积上。



伴随着国内各大电竞赛事的增多和在线直播的兴起，移动电竞在为广大电竞粉丝奉献一场场精彩比赛的同时，也必将成为游戏市场新一代的宠儿。同时鉴于近期上线的《CS:GO》等新晋电竞游戏的出色发挥，2017 年电竞游戏市场实际销售收入有望突破 700 亿元。

## 热门游戏热度降温 海外市场成为新挑战

据《中国游企版图》数据显示，2017 年 Q1 季度，除去已知的知名电竞游戏品类，与《冒险岛》等老牌游戏产品用户保持自发关注外，游戏产品自身热度并不会随产品抽奖、版本更新等运营时间产生较大起伏。另一方面，随着移动游戏节奏的逐渐加快与市场渠道的兴起，及用户对游戏认知的转变，均对游戏产品自身热度造成了一定的影响。

通过《中国游企版图》的游戏热度榜，我们可以发现占据榜单前十的主要还是已有较高知名度的老游戏，榜单内的新游戏屈指可数。同时，在热度榜中这些知名度较高的游戏热度也有不同比例的下降。以网易的《阴阳师》为例，半年以前的《阴阳师》曾与霸榜多时的《王者荣耀》一时瑜亮，也曾出现在《中国游企版图》热度排行榜的第一名。但由于游戏运营商的运营活动不够丰富加之游戏本身调性单一等问题，《阴阳师》正在逐步淡出热度游戏排行榜前十。



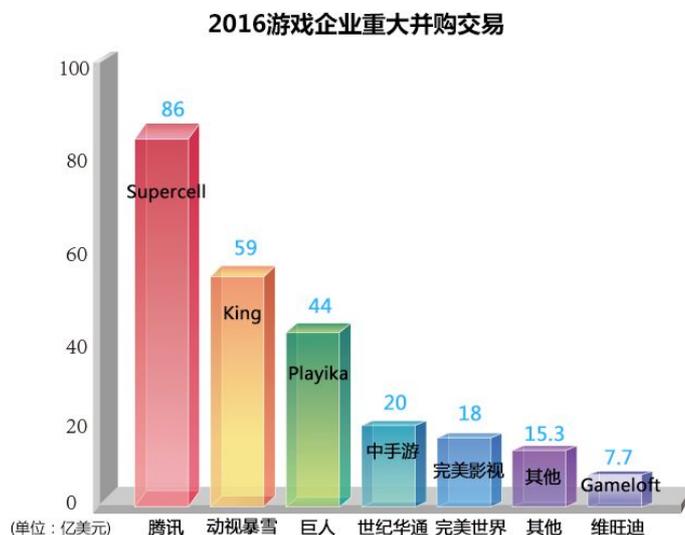
随着人口红利触及天花板，国内游戏市场逐渐趋于饱和，俨然已成红海，出海成为不少游戏厂商的应时之举。对于中小游戏公司“走出去”有两个明显优势：第一，海外多数地区的手游只需经过平台审核后即可上线，资金回笼速度快；第二，海外娱乐环境更为优质，用户暂未养成吃“免费午餐”的习惯，甚至部分海外市场用户消费能力更为强大。据统计，2016年我国自研手游海外收入高达46.5亿美元，业内预计2017年出口手游有望占出口游戏的七成，实现国内移动游戏第二次爆发。



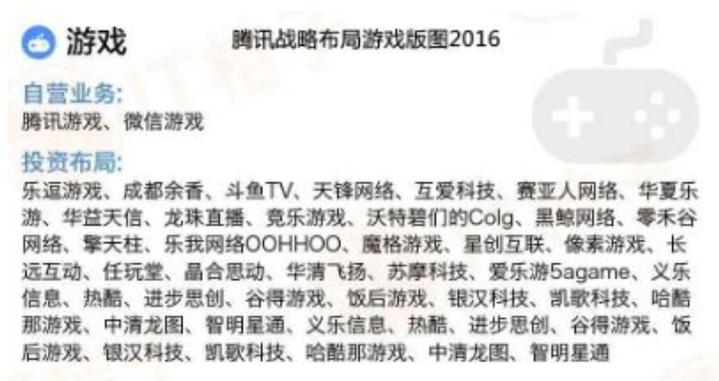
由此可见，移动游戏的战场已经从国内转向海外，《中国游企版图》走访的各大中小企业也均表示开始大力布局海外市场，更有甚者制定出海外收入 KPI 占公司总收入一半的战略方针。海外市场目前一片向好，但是需要做足市场调研，主动调整产品调性，以符合国外玩家的游戏习惯和喜好，方能在众多出海的企业中脱颖而出。

## 巨头企业渗透市场 独立游戏迎来新转机

2016 年，包括腾讯、百度、阿里、盛大、巨人、完美世界等 20 余家国内游戏企业，及以动视暴雪、Gameloft 为主导的国外游戏企业。在兼并与收购交易领域所支出的金额已经达到了 250 亿美元(约合人民币 1700 亿)，大型并购交易包括有腾讯以 86 亿美元的价格收购 Supercell 公司 84.3% 的股份(Supercell 的总估值为 102 亿美元)、动视暴雪以 59 亿美元的价格收购 King 公司、巨人网络以 44 亿美元收购以色列棋牌游戏公司 Playtika。



当资本市场不再急于进场，紧随而来的便是巨头企业的长远布局。以腾讯游戏为例，据腾讯对外公布的 2016 投资报表统计：腾讯在游戏领域战略布局乐逗游戏、任玩堂、华清飞扬、胡莱游戏、热酷、银汉科技、中清龙图、智明星通等几十家国内外老牌知名公司。



综上所述，结合中国游戏产业网“在线版号查询”系统中已审核游戏的研发、出版、发行企业信息。以《拳皇 98 终极之战 OL》为例，游戏著作权人为：北京掌趣科技股份有限公司（授权来源：日本 SNK 公司），出版单位为：深圳市腾讯计算机系统有限公司。不难看出，因腾讯游戏在 2016 年对游戏企业的战

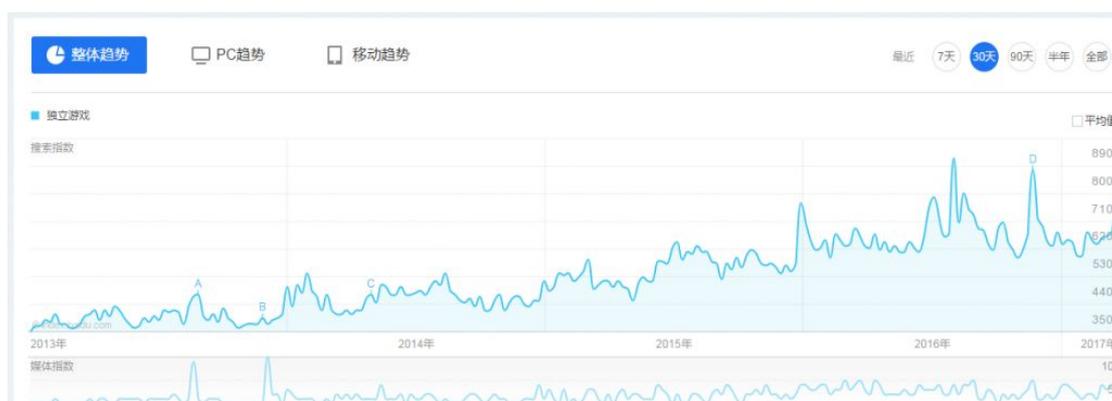
略投资，为腾讯游戏 2017 持续代理多家游戏企业大作打下了坚实的基础。

游戏名称	出版单位名称	著作权人名称	游戏内容类别
拳皇98终极之战OL	深圳市腾讯计算机系统有限公司	北京掌趣科技股份有限公司（授权来源：日本SNK公司）	引进移动游戏

(图片来源于**移动版号查询系统** <http://www.cgigc.com.cn/isbn/>)

但是，随着几大厂商的强势，依旧有许多的小厂商和工作室的独立游戏为 2017Q1 市场注入了活力。在用户自身愈发挑剔、头部产品占据用户更多时间的市场情况下，独立游戏的高速发展可谓大势所趋。因其一方面既满足了用户对于游戏品质的需求，另一方面也符合游戏厂商把用户从其他游戏“拉出来”的利益。但是同时根据以往的经验，这些拥有出色独立游戏的厂商和工作室需要注意游戏成功之后的运营和营销手段，以便保持游戏本身的品质和生命力。

以中手游的独立游戏合作计划为例，中手游为开发者提供了包括 37 分成比例、全球本地化到营销推广等全方位的支持。2017 年中手游在独立游戏上的发行数量将不设上限，这极大的鼓励了独立游戏开发者的创作热情。而从已经发布的几款独立游戏来看，游戏均都获得 App Store 首页的推荐，中手游的“小目标”可谓已经达到。



而除了中手游以外，包括冰穹互娱等游戏公司在进入 2017 年后也高调宣布将布局独立游戏领域。如果再算上之前早已入局的网易游戏、心动网络等游戏企业以及椰岛游戏等专注于独立游戏的企业和团队，国内独立游戏的发行市场已涌入 30 家企业之多。独立游戏正走在一条机遇与挑战并存的道路上。

总体而言，从企业角度来看，虽然 2017 年 Q1 仍保持缓慢增长态势，但受到资本市场投入、用户选择多样化以及付费意愿逐渐理性化的影响，Q2 季度游戏企业转型与产品细分将更为明显。从营收角度来看，Q2 季度移动电竞、直播、短视频、海外市场布局将逐步加快。参考《王者荣耀》、《崩坏》系列游戏、《阴阳师》等游戏在海外市场的业绩，原创精品游戏海外发行工作也将成为 Q2 季度重点。