

网络游戏Q1市场规模达679亿 版号助力再创新高

2019年Q1



2019Q1，中国网络游戏市场再创新高，市场规模**679.2亿元**，环比上涨**6.4%**，同比上涨**5.6%**。
移动游戏用户规模**4.83亿人**，环比上涨**1.0%**；PC游戏用户规模**3.63亿人**，环比上涨**2.5%**。



2019Q1，腾讯游戏与网易游戏共计占据中国网络游戏市场规模的**68.98%**；主打海外市场的智明星通成功登陆新三板，并跻身上市企业头部位置。



2019Q1，**移动游戏市场规模达462.2亿元**，环比上涨**4.6%**，同比上涨**8.8%**，首批版号已陆续发放，移动游戏市场迎来一波强势反弹。2019Q1中国PC游戏市场规模达**217.0亿元**，环比上涨**10.3%**，同比下跌**0.7%**。



2019Q1，中国游戏工作室原创的自走棋玩法突然爆红，并在持续的一段时间内表现出强盛的生命力，这个**创新品类的诞生给游戏市场带来了新的活力**；全球首个针对未成年人网络保护标准**《网络游戏未成年人守护指南》**制定工作正式启动，每个游戏厂商都应将了对未成年人的健康游戏管理措施作为自己必须承担的社会使命。

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

2019Q1中国网络游戏市场规模

版本号恢复助力游戏市场再创新高

在经历了9个月的政策调整后，首批过审游戏版号于2018年12月29日正式公布，并且直至今日，依然保持着节奏按部就班的有序发放。这也给整个中国游戏市场一针有力的强心剂，从而使得2019年Q1中国网络游戏市场规模达679.2亿元，环比上涨6.4%，同比上涨5.6%，为近两年之最。

2017Q1-2019Q1中国网络游戏市场规模



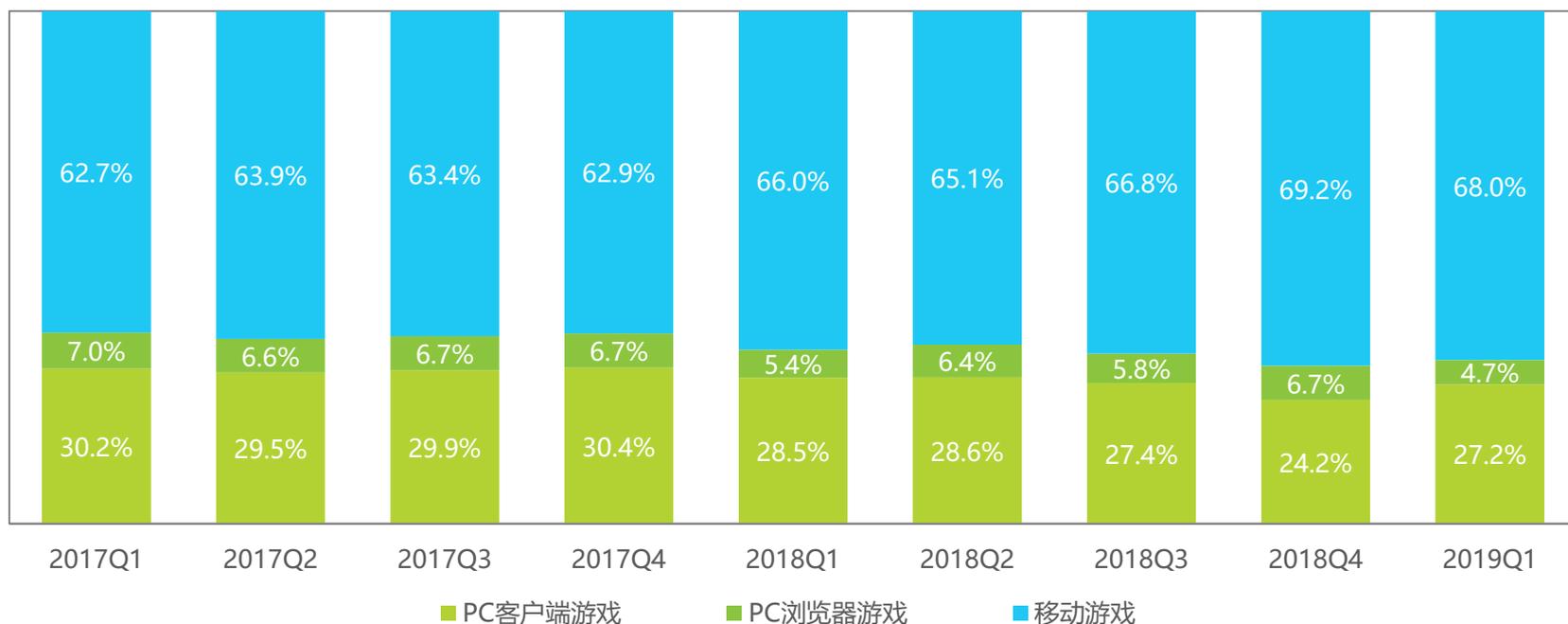
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2019年游戏行业相关报告中做出调整。
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2019Q1中国网络游戏市场细分结构

市场格局基本稳定

2019Q1，移动游戏市场份额占比达68.0%，PC客户端游戏市场份额占比27.2%，PC浏览器游戏市场份额占比4.7%。随着PC客户端游戏的小幅回升，中国网络游戏市场格局基本已经保持稳定。而PC浏览器游戏未来的发展前景，将更趋向于作为其他游戏载体的补充，通过“云游戏”、“H5游戏”、“端页联动”等方式，给用户在不同场景下提供多元的选择。

2017Q1-2019Q1中国网络游戏产业细分



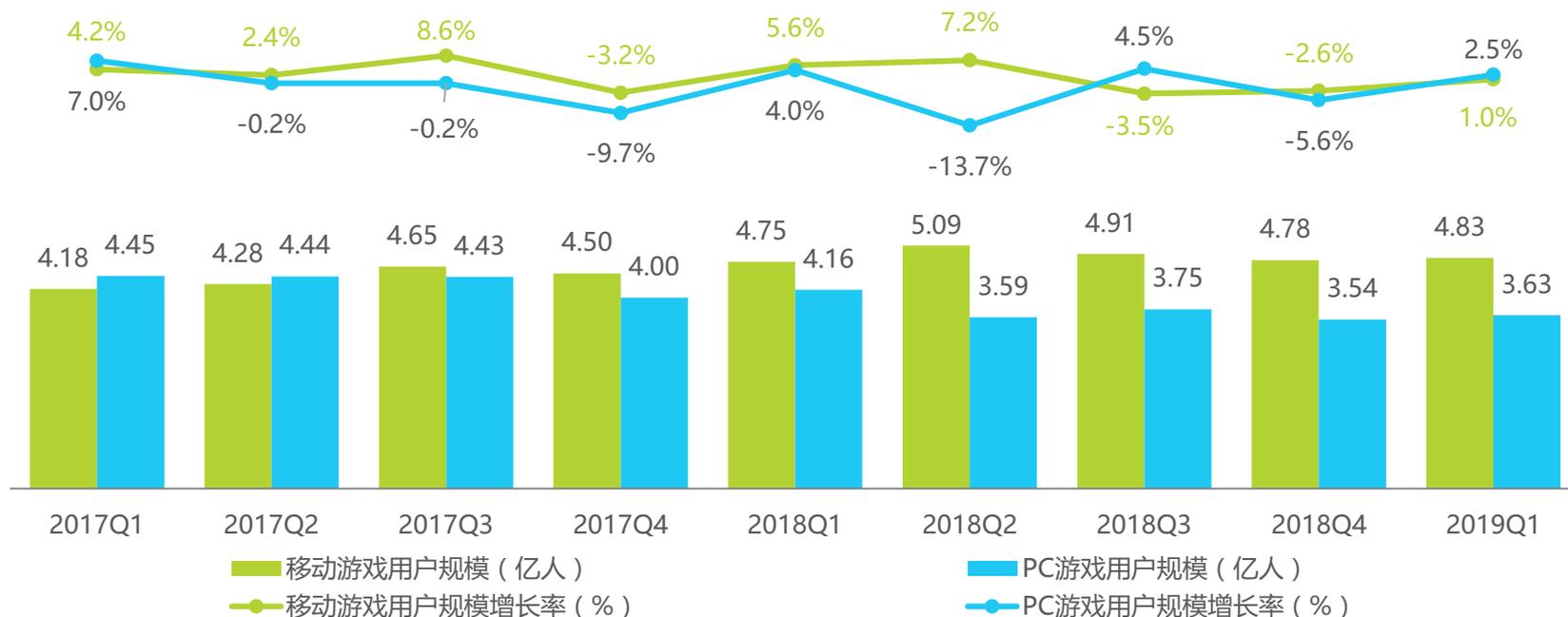
注释：1.中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2.游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；3.部分数据将在艾瑞2019年游戏行业相关报告中做出调整。
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

2019Q1中国网络游戏用户规模

用户从PC向移动端的转移基本完成

随着《王者荣耀》、《绝地求生》等爆款手游逐渐趋于冷静，用户流量从PC向移动端的转移已基本已经完成。在没有其他“全民化”的新品出现之前，两者的用户规模将在未来一段时间内保持稳定。

2017Q1-2019Q1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。

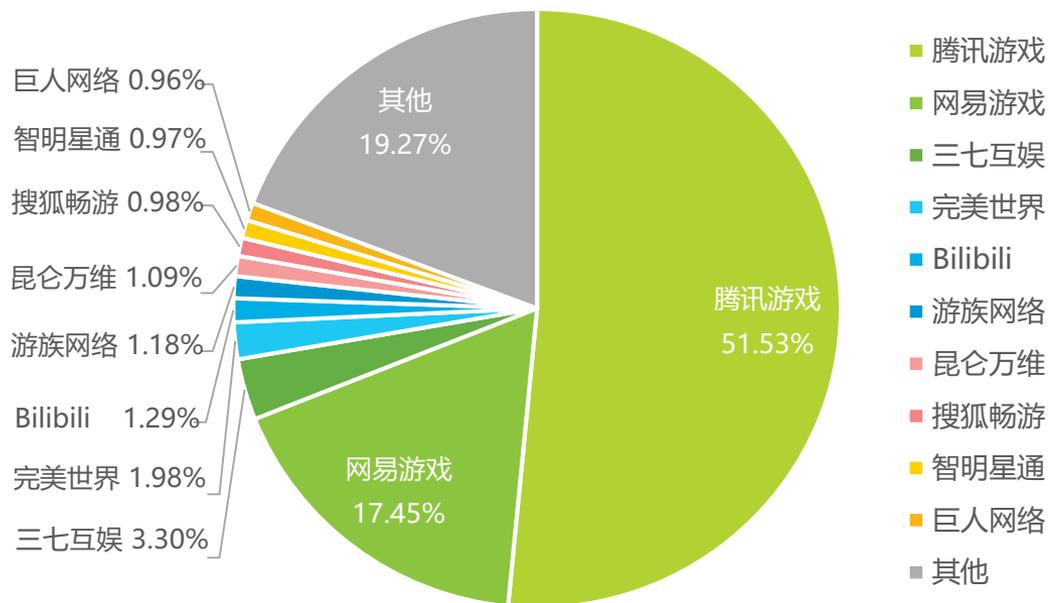
来源：基于艾瑞现有数据产品中所监测的游戏用户渗透率，结合CNNIC《第43次中国互联网络发展状况统计报告》中发布的中国网民数量，根据艾瑞统计模型核算。

2019Q1中国网络游戏市场份额

新上市企业表现强势

腾讯游戏依然保持强势地位，连续五个季度在网络游戏市场份额占比超50%。而主打海外市场的智明星通于2018年6月完成登陆新三板，并成功跻身头部游戏企业地位。

2019Q1中国网络游戏上市企业市场份额



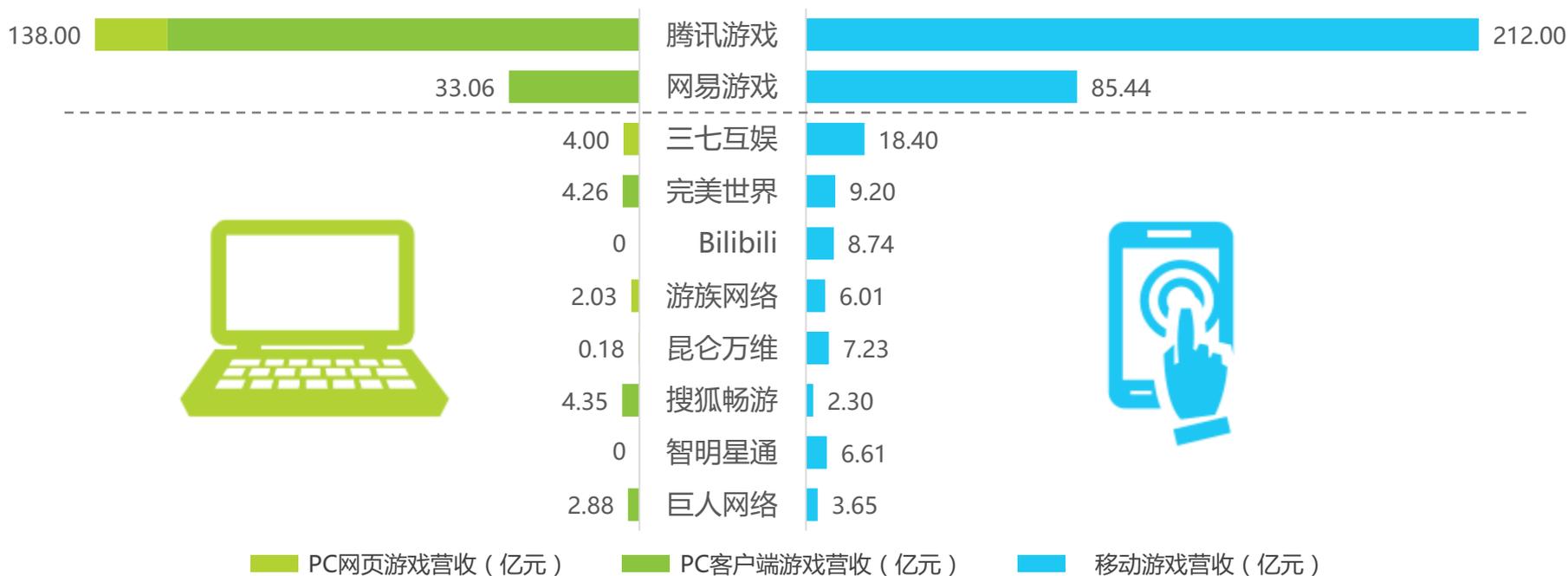
注释：1.网络游戏营收规模包括中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；2.已退市且未确定再上市日期的企业不在统计范围内（如盛大游戏等）；3.公司Q1季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内；4.排名按照PC客户端游戏、PC浏览器游戏和移动游戏总营收从高到低排序；5.部分数据可能在2019年网络游戏相关报告中进行调整；6.仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他设计游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围内（如百度）。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国上市网络游戏企业营收TOP10

蓄势待发为产品做充足准备

纵观头部企业收入结构，除搜狐畅游仍保持着以PC游戏收入为主之外，其他企业都将重心转移至了移动游戏。2019Q1，刚刚步入版号逐步恢复的调整过程，大部分企业则仍处于根据市场政策积极调整战略重点的准备阶段，尚未进入发力期。无论是移动游戏还是PC游戏，在未来几个季度内，从游戏品质和新游数量两方面，都会得到很大的提升。

2019Q1 中国上市网络游戏企业营收规模TOP10



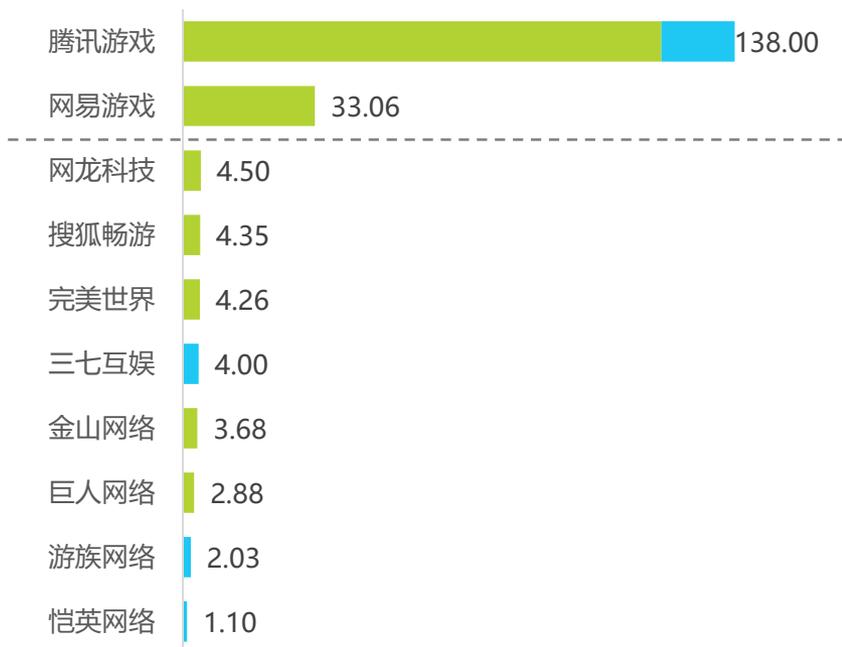
注释：1.网络游戏营收规模包括中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收；2.已退市且未确定再上市日期的企业不在统计范围内（如盛大游戏等）；3.公司Q1季度财报因各类原因尚未披露的企业不在统计范围内；4.排名按照PC客户端游戏、PC浏览器游戏和移动游戏总营收从高到低排序；5.部分数据可能在2019年网络游戏相关报告中进行调整；6.仅包含了以游戏为主营业务的公司，其他设计游戏业务但在总营收占比中小于10%的公司不在统计范围内（如百度）。
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

中国上市网络游戏企业营收TOP10

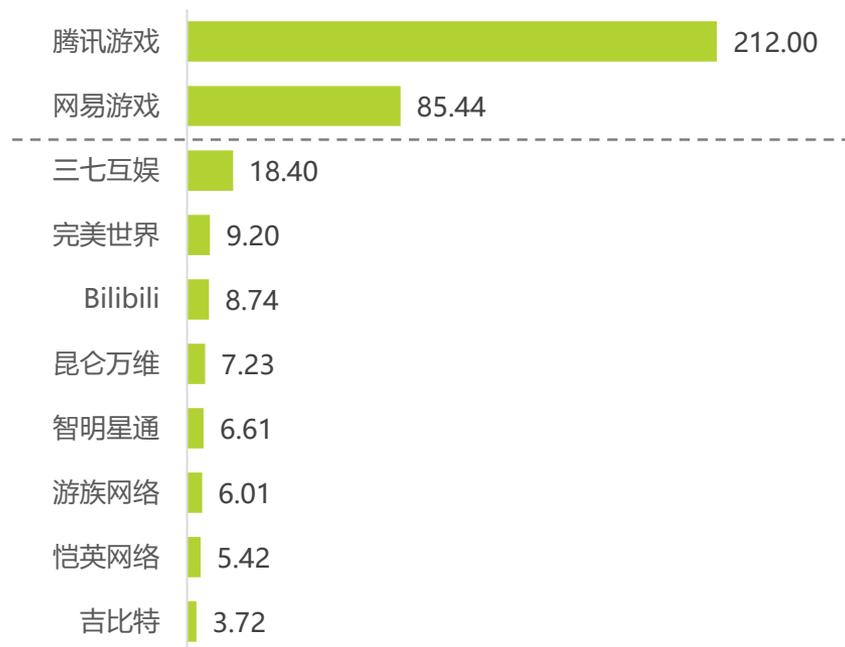
蓄势待发为产品做充足准备

2019Q1，游戏市场表现相对冷静。各大游戏厂商在经历了版号调整之后，对待产品的态度更加的谨慎稳重。与此同时，部分后位厂商乃至一些中小型企业，都在积极的与腾讯、网易就产品的研发发行等业务达成合作关系，在“两强”的协助下发行游戏，不仅更容易打开市场，也直接有效的提升了厂商自身的竞争优势。

2019Q1中国上市游戏企业PC游戏营收TOP10



2019Q1中国上市游戏企业移动游戏营收TOP10



■ 客户端游戏营收 (亿元) ■ 网页游戏营收 (亿元)

■ 移动游戏营收 (亿元)

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。3、部分数据可能在2019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。3、部分数据可能在2019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

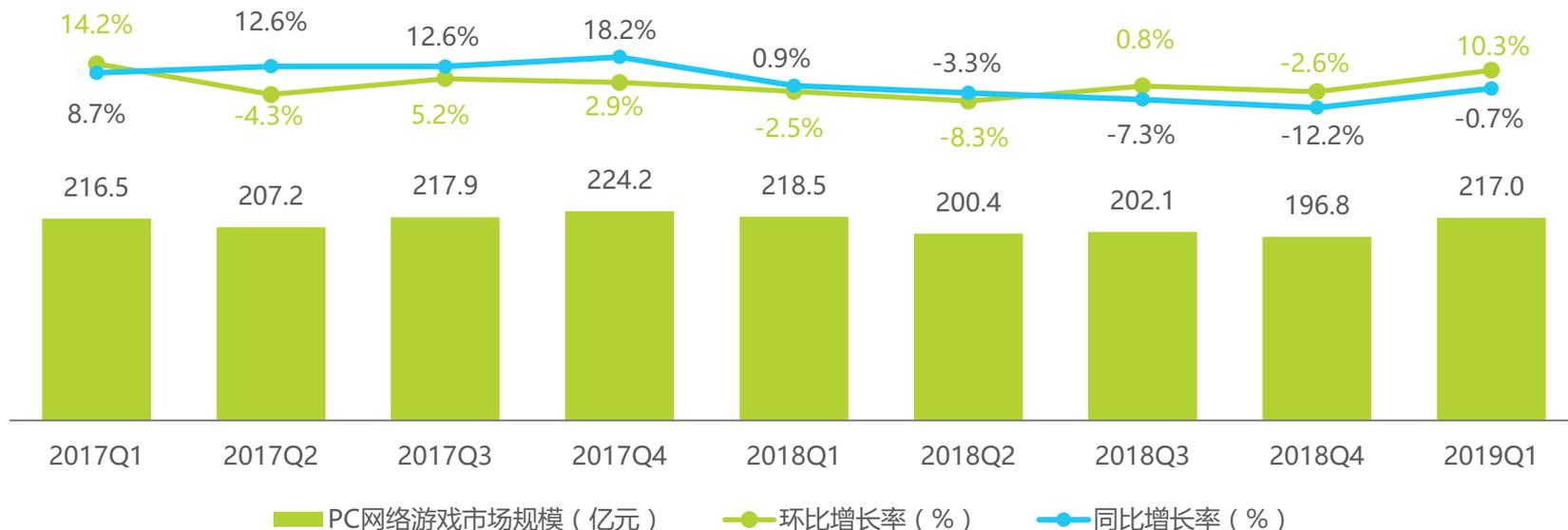
4

2019Q1中国PC网络游戏市场规模

市场严重缺乏新品

2019Q1，中国PC网络游戏市场规模达217.0亿元，环比上升10.3%，同比下跌0.7%。虽然PC网络游戏用户保持着较为稳定的忠诚度，但是PC网络游戏市场已很长时间没有出现过有长生命力的新品，市场规模仍主要依靠几款已经运营多年的经典游戏支撑。而部分产生市场热度的产品，都在最快时间内出现同质化手游产品，IP流量被迅速释放。

2017Q1-2019Q1中国PC网络游戏市场规模



注释：1.中国PC网络游戏市场统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏；2.PC网络游戏市场规模包含中国大陆地区PC网络游戏用户消费总金额，以及中国PC网络游戏企业在海外PC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：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。

2019Q1中国网页游戏开服TOP10

头部产品独树一帜

2019Q1，已上线半年的产品《灭神》突然发力，开服数达到了惊人的6162，远超前几个季度头部产品的开服数量。而作为研发方的杭州盛游，也攀升至第二，呈现出赶超三七互娱霸主地位的趋势。虽然网页游戏市场整体呈现下滑趋势，但竞争环境较之以往却更为激烈。

2019Q1中国网页游戏平台

开服TOP10



2019Q1中国网页游戏

研发商开服TOP10



2019Q1中国网页游戏开

服TOP10



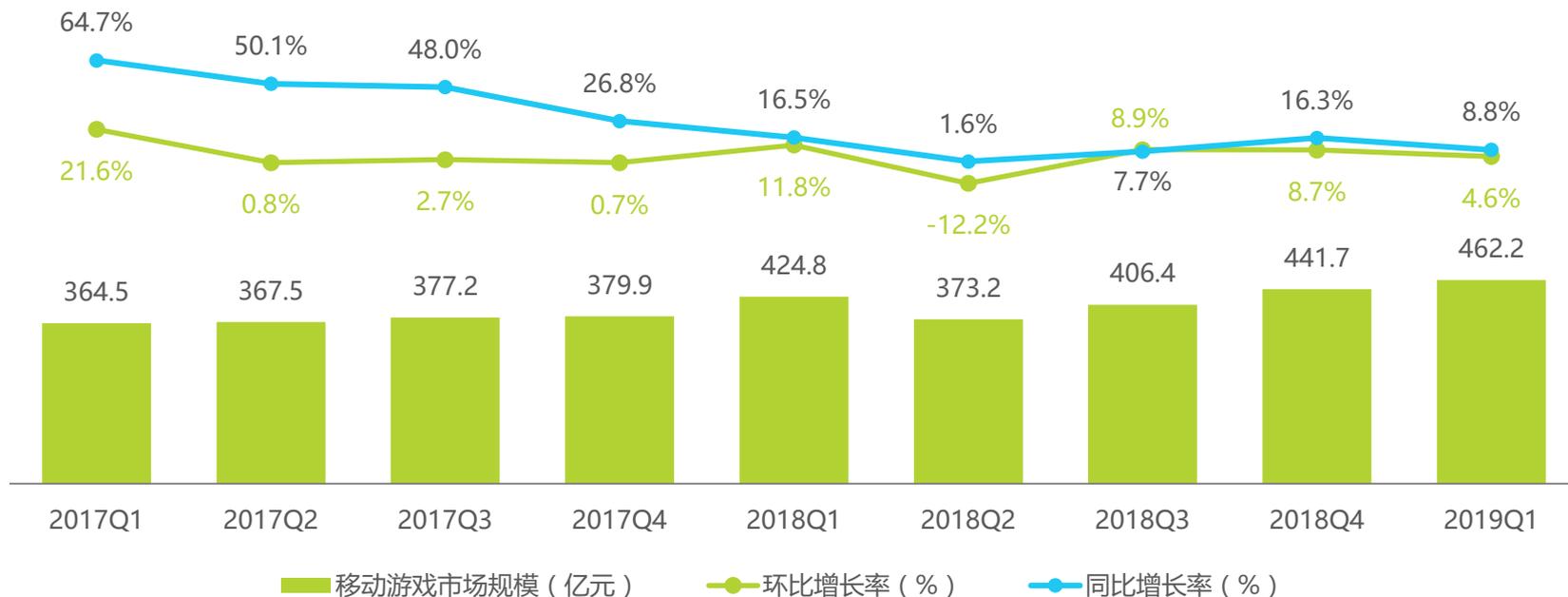
注释：1.本次开服数据统计中，只统计了2019年Q1有过开服记录的网页游戏；2.该开服数未统计腾讯开放平台上的网页游戏开服数据。
来源：艾瑞通过桌面收集整理获得。

2019Q1中国移动游戏市场规模

首批版号发放 市场起底反弹

2019Q1，首批版号已陆续发放，移动游戏市场迎来一波强势反弹，市场规模达462.2亿元，环比增长8.8%，同比增长4.6%。与此同时，各大游戏厂商仍保持对游戏出海业务的重视程度，没有因为版号重新开放而“放松警惕”，以此不断提高自身在全球移动游戏市场的竞争力。艾瑞分析认为，移动游戏未来的竞争将呈现两极分化的状态：重度、超重度游戏抢占市场大部分流水；休闲、超休闲游戏抢占市场大部分流量。

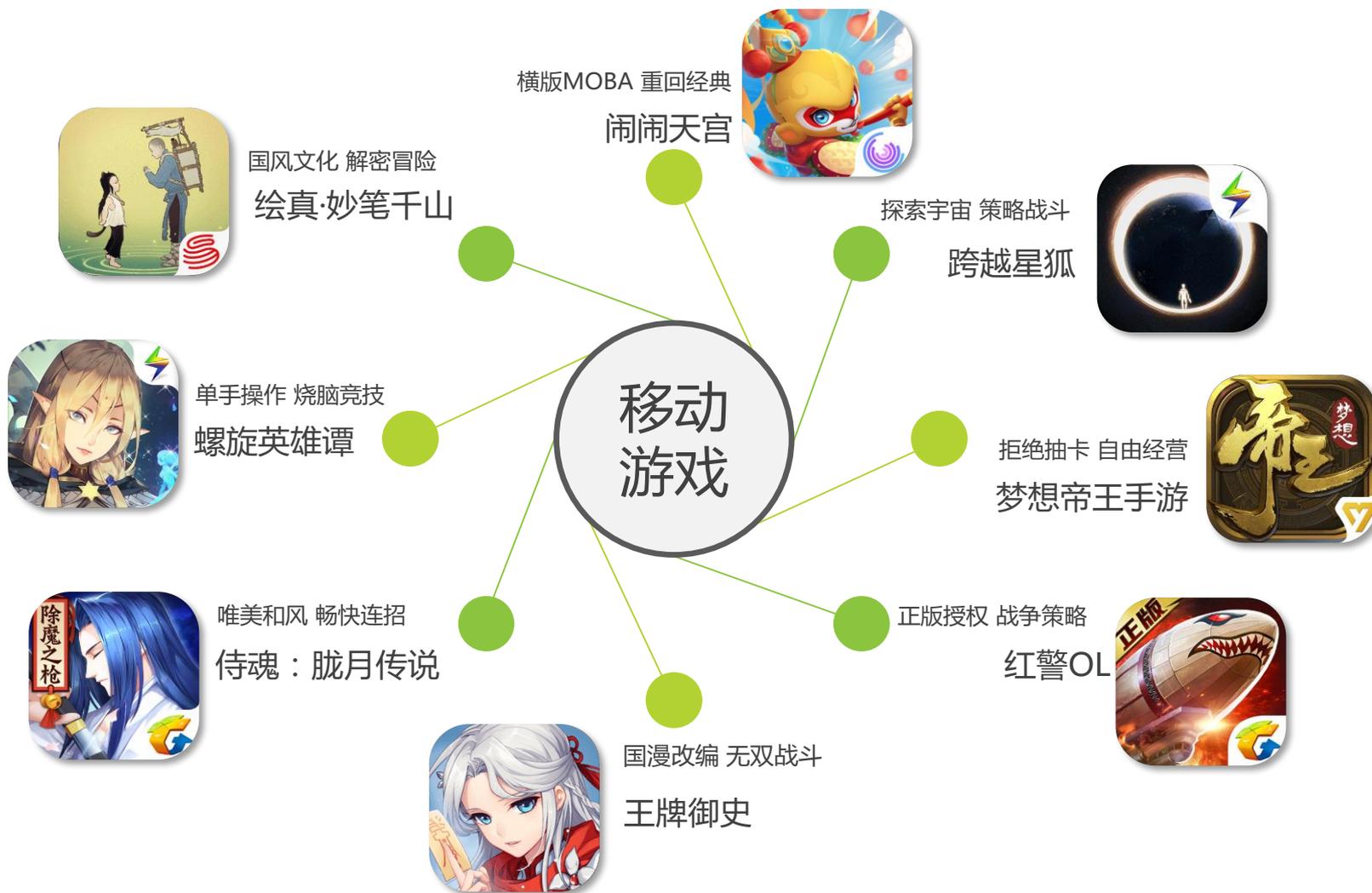
2017Q1-2019Q1中国移动游戏市场规模



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. 部分数据可能在2019年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。

2019Q1中国移动新游风云榜



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

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

2019Q1中国网络游戏行业事件盘点

2019Q1网络游戏行业大事记盘点



1月

国人原创玩法

刀塔自走棋

刚刚步入2019年，一款由国内巨鸟多多工作室原创、基于《Dota2》自定游戏研发的《刀塔自走棋》以黑马之势突然爆红，游戏不仅玩法创新有趣，用户收看直播视频的观赏性也极强，使得其在国内外都引起了广泛关注，同时也为2019年游戏市场开了一个好头。截止至2019年5月，《刀塔自走棋》已获得875万的订阅用户、390万的五星好评。

微信小游戏

未成年人保护

1月9日，微信小游戏正式升级未成年人保护能力，全面接入腾讯“成长守护平台”，家长可以随时了解孩子的游戏动态及消费情况，以及设定游戏时间、一键禁玩等功能。以此为基础打造更加优质健康的游戏生态。

2月

资本

盛大游戏

2月20日，世纪华通重组盛跃网络（盛大游戏控制实体）一案获得证监会有条件通过，整体收购过程历时8个多月。盛大游戏2009年登陆纳斯达克，一度成为中国游戏第一股，后于2015年完成私有化退市。此次重组完成后，世纪华通也将借此一跃成为中国头部上市游戏企业。

3月

资本

万代南梦宫

3月1日，由万代南梦宫（中国）投资有限公司100%出资的日昇（上海）品牌管理有限公司正式成立，为万代南梦宫旗下的多款IP在华授权事业助力。

政策

游戏版号

2018年12月29日，游戏审核政策调整后的首批版号正式发放。截止至2019年4月1日，共计十一批版号发布、959款游戏产品。其中第十一批版号中也首次包含了进口游戏。整体来看，版号政策仍在有条不紊的调整和恢复之中，

2019Q1中国网络游戏行业事件盘点



2019Q1腾讯游戏大事记盘点

- 2月**
 - 科技** **腾讯即玩**

在西班牙巴塞罗那举办的“2019世界移动通信大会”上，腾讯首次公开了旗下的云游戏平台——“腾讯即玩”。根据发布会内容所示，“腾讯即玩”可以在分辨率1080P、帧数60FPS的情况下，提供给玩家网络延迟小于40ms的游戏体验。
- 3月**
 - 游戏大赛** **游戏无界**

3月初，有腾讯主办的游戏创意大赛正式启动，本次大赛以“游戏无界”为主题，基于腾讯创意游戏合作计划，旨在发现优质的创意游戏，并为其长期发展提供指导意见与发展支持。
 - 发布会** **UP2019**

3月25日，UP2019腾讯新文创生态大会在北京成功举办。本次大会上，腾讯游戏总计公布了18款全新的游戏产品：其中17款为移动游戏，1款为PC端游；IP产品占据其中9席；7款为腾讯自研产品，剩余11款则均为代理。本次公布的游戏产品中，最重磅的产品当属腾讯自研的MMORPG《天涯明月刀手游》，预计2019年内将正式上线运营。
 - 手游** **牧场物语**

3月28日，Marvelous宣布将与腾讯合作，使用知名模拟经营游戏IP《牧场物语》，研发一款全新的手游。Marvelous是一家日本电子游戏软件公司，主营业务包括游戏、动漫、音乐等多个领域，旗下拥有“闪乱神乐”、“符文工房”等多个游戏IP。此次与腾讯合作，也将会是Marvelous拓宽中国游戏市场的重要一步。

2019Q1中国网络游戏行业事件盘点



2019Q1网易游戏大事记盘点

- 1月**
 - 手游 精灵宝可梦**

1月8日，精灵宝可梦官方手游《宝可梦大探险》国服官网正式上线，由网易游戏代理国内发行业务。精灵宝可梦在国内一直保持着较高的人气，无论是动画、游戏甚至电影作品，都受到玩家的广泛好评。本次合作，也是该系列游戏产品首次正式被引进大陆市场。
 - 合作续约 暴雪娱乐**

1月11日，暴雪中国官方宣布，延长在中国地区与网易的合作关系，旗下系列产品（包括《魔兽世界》、《炉石传说》、《守望先锋》等）在中国大陆地区的运营将延续至2023年。与此同时，双方也正在就《暗黑破坏神》的IP研发一款全新的手游。
 - 资本 QD工作室**

1月30日，网易宣布收购了《底特律：变人》的研发公司Quantic Dream工作室部分股份。Quantic Dream是一家坐落于法国的游戏公司，已制作发行了多款互动式电影类游戏。该品类游戏的投入成本大、制作周期长、实现技术难，在高内属于缺失的品类之一。本次合作，将有可能促成Quantic Dream在其他平台（目前旗下产品都只针对主机平台）研发一些新的游戏产品。但Quantic Dream方面表示，仍会保持独立的开发体系。
- 2月**
 - 手游 Codemasters**

Codemasters是全球知名的赛车竞速类游戏研发厂商，旗下拥有包括《尘埃》、《超级房车赛》等产品。本次与网易达成合作关系，双方将共同研发一款全新手游。其中Codemasters主要负责产品的研发部分，网易方则主要提供游戏研发所需的资源和技术支持。

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

自走棋玩法成为全新的游戏品类

好的创意永远值得期待

《刀塔自走棋》是一款基于PC客户端游戏《Dota2》中的自定义游戏功能研发的全新玩法品类，自上线之后，在中国乃至全球游戏市场引起了广泛的关注。在各大直播平台上，“自走棋”也被划分为一个单独分区，方便用户收看，由此也可见其火爆程度。游戏市场的嗅觉一向非常敏锐，在端游日渐火爆的同时，各式“类自走棋玩法”的手游也层出不穷，收获的评价也褒贬不一。由巨鸟多多工作室出品的官方手游仍处于测试阶段，最终游戏品质尚待进一步优化。从这个全新游戏品类的诞生，我们不难看出，好的玩法创意依然是游戏市场更新迭代、快速成长的最大动力。

巨鸟多多官方出品

非官方、类玩法产品



《刀塔自走棋》端游



《多多自走棋》手游



《决战！平安京》



《战争艺术：赤潮》



《梦塔防》



《英魂之刃》

未成年人游戏管控日渐严格

完善未成年人游戏防护体系是每个游戏厂商应尽的责任

1月16日，网易游戏宣布将全面升级未成年人保护措施；

1月22日，微信小游戏全面接入未成年人保护体系，升级未成年人保护能力；

5月21日，《网络游戏未成年人守护指南》制定工作在深圳正式启动，这是国际上首个针对未成年人网络保护的标准。

5月31日，腾讯成长守护平台携手中国联通，推出未成年人专属定制卡，旨在构建未成年人健康游戏的行业生态。

虽然“防沉迷”是每个游戏都必备的基础功能，但实际效果却差强人意。对于未成年人的游戏管控，也一直是社会热议的话题。正确的引导并树立未成年人健康的游戏作息，才是最行之有效的解决方案。现如今，以腾讯、网易为首的头部厂商，都在积极推动并落实未成年人的健康游戏管理措施，这也应当是每一个游戏厂商都必须承担的社会使命。

各游戏厂商家长平台页面展示



网易家长关爱平台



完美世界家长监护工程



腾讯成长守护平台

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



艾 瑞 咨 询