



[www.leadleo.com](http://www.leadleo.com)

# 2019年 中国网络游戏研发行业概览

概览标签：IP、游戏运营、游戏引擎、端游、手游、二次元

报告作者：赵文博、费雪祎  
2019/12

报告提供的任何内容（包括但不限于数据、文字、图表、图像等）均系头豹研究院独有的高度机密性文件（在报告中另行标明出处者除外）。未经头豹研究院事先书面许可，任何人不得以任何方式擅自复制、再造、传播、出版、引用、改编、汇编本报告内容。若有违反上述约定的行为发生，头豹研究院保留采取法律措施，追究相关人员责任的权利。头豹研究院开展的所有商业活动均使用“头豹研究院”或“头豹”的商号、商标，头豹研究院无任何前述名称之外的其他分支机构，也未授权或聘用其他任何第三方代表头豹研究院开展商业活动。

# 头豹研究院简介

- ◆ 头豹研究院是中国大陆地区首家**B2B模式人工智能技术的互联网商业咨询平台**，已形成集**行业研究、政企咨询、产业规划、会展会议**行业服务等业务为一体的一站式行业服务体系，整合多方资源，致力于为用户提供最专业、最完整、最省时的行业和企业数据库服务，帮助用户实现知识共建，产权共享
- ◆ 公司致力于以优质商业资源共享为基础，利用**大数据、区块链和人工智能**等技术，围绕**产业焦点、热点问题**，基于**丰富案例和海量数据**，通过开放合作的研究平台，汇集各界智慧，推动产业健康、有序、可持续发展



## 四大核心服务：

### 企业服务

为企业提供**定制化报告服务、管理咨询、战略调整**等服务

### 云研究院服务

提供行业分析师**外派驻场**服务，平台数据库、报告库及内部研究团队提供技术支持服务

### 行业排名、展会宣传

行业峰会策划、**奖项评选**、行业白皮书等服务

### 园区规划、产业规划

地方产业规划，**园区企业孵化**服务

# 报告阅读渠道

头豹科技创新网 —— [www.leadleo.com](http://www.leadleo.com) PC端阅读全行业、千本研报



头豹小程序 —— 微信小程序搜索“头豹”、手机扫右侧二维码阅读研报



图说



表说



专家说



数说



详情请咨询



客服电话

400-072-5588



上海

王先生：13611634866

李女士：13061967127



南京

杨先生：13120628075

唐先生：18014813521



深圳

李先生：18916233114

李女士：18049912451

# 概览摘要

受益于中国玩家付费意识及付费能力的日益提高，取得良好收益的网络游戏产品数量不断增多，吸引大量企业进入网络游戏研发行业，高品质游戏产品数量激增。2014年至2018年，中国网络游戏研发行业市场规模（按游戏营收计）呈持续上升态势，由1,072.3亿元上升至2,122.2亿元，年复合增长率为18.6%。由于手游市场发展迅速，女性玩家数量不断增多，扩大了网络游戏的市场需求，预计中国网络游戏研发行业市场规模将在2019年至2023年持续保持上升的发展态势，于2023年达到3,873.3亿元。

## ◆ 网络游戏研发及运营技术水平发展迅速，有效提升用户游戏体验

良好的游戏用户体验及丰富创新的游戏产品促使网络游戏用户数量不断增长，2014年至2018年，网络游戏用户数量由4.2亿人增长至7.2亿人。网络游戏用户数量的攀升为网络游戏研发行业带来庞大市场需求，促进了网络游戏研发行业的发展。

## ◆ 用户付费意愿的提升成为网络游戏研发行业的重要推动力

受益于中国经济迅速增长，中国居民收入持续提升，2014年至2018年，中国人均可支配收入由20,167.1元增长至28,228.1元。在居民消费能力不断提升的背景下，用户可用于游戏的预算增多，加之游戏内容品质的不断提升及网络支付手段的日益丰富，用户对网络游戏付费形式的接受度提高，为网络游戏研发行业提供了有力保障。

## ◆ 二次元文化兴起，二次元游戏成为部分企业研发重点

中国二次元文化日益流行，二次元用户规模增长迅速，由2014年的1亿人增长至2018年的3.1亿人。在此背景下，二次元游戏市场需求进一步扩大，加速了二次元游戏行业的发展。二次元游戏展现的巨大市场潜力吸引了大量网络游戏研发企业入局，并相继推出二次元游戏产品，受到大量二次元用户青睐，未来二次元游戏将成为网络游戏研发企业的重点研发对象。

## 企业推荐：

云蟾网络、无端科技、乐元素

# 目录

◆ 名词解释	-----	06
◆ 中国网络游戏研发行业市场综述	-----	07
• 定义及分类	-----	07
• 发展历程	-----	08
• 市场现状	-----	10
• 经营模式	-----	12
• 产业链分析	-----	14
• 市场规模	-----	18
◆ 中国网络游戏研发行业驱动因素	-----	19
◆ 中国网络游戏研发行业相关政策	-----	20
◆ 中国网络游戏研发行业发展趋势	-----	21
◆ 中国网络游戏研发行业竞争格局	-----	23
◆ 中国网络游戏研发行业投资企业	-----	24
◆ 中国网络游戏研发行业投资风险分析	-----	30
◆ 方法论	-----	31
◆ 法律声明	-----	32

# 名词解释

- ◆ **服务器**：是计算机的一种类型，为游戏提供用户数据储存、处理等服务。
- ◆ **ACGN**：是Animation（动画）、Comic（漫画）、Game（游戏）与Novel（小说）的缩写。
- ◆ **二次元**：是ACGN亚文化圈的专业用语。由于早期的动画、漫画、游戏作品均由二维图形构成，动漫爱好者称通过以上载体创造的虚拟世界为二次元世界，简称二次元。广义的二次元表现形式包括动漫、漫画、游戏、小说等。
- ◆ **二次元用户**：是对动画、漫画、游戏、小说等作品感兴趣的群体，愿意为之付费。
- ◆ **MUD**：Multiple User Dimension，多用户层面，是通过网络链接实现多用户参与活动的一种计算机程序。
- ◆ **API**：Application Programming Interface，应用程序接口，是被预先定义的函数，属于系统对外提供的功能接口。
- ◆ **U3D**：Unity 3D，是软件企业Unity Technology推出的多平台综合性开发工具，可帮助用户制作三维动画、三维视频游戏、建筑可视化等内容。
- ◆ **MMORPG**：Massive Multiplayer Online Role-Playing Game，大型多人在线角色扮演游戏。在MMORPG中，游戏玩家可扮演不同的虚拟角色，并在同一个虚拟世界中进行活动。
- ◆ **ARPG**：Action Role Playing Game，决斗类角色扮演游戏，游戏玩家扮演不同的格斗角色在虚拟世界中进行活动。
- ◆ **SLG**：Simulation Game，策略游戏，是玩家运用策略与其他玩家进行较量的游戏。
- ◆ **LUA**：LUA是使用C语言编写的脚本语言，将LUA语言嵌入应用程序中可使应用程序得到灵活的扩展功能。
- ◆ **VR**：Virtual Reality，虚拟现实，利用计算机模拟产生一个三维空间的虚拟世界，为用户提供关于视觉等感官的模拟，让使用者拥有身历其境的感觉，可即时、无限制地观察三维空间内的事物。
- ◆ **IP**：Intellectual Property，知识产权，是权利人对其智力创造的成果所享有的专有权利，包含发明、文学、游戏、艺术等内容。
- ◆ **虚拟引擎**：是游戏EPIC公司推出的一个游戏开发引擎，为网络游戏研发者提供大量核心技术、数据生成工具和基础支持。

# 中国网络游戏研发行业市场综述——定义及分类

## 网络游戏研发定义

网络游戏研发是网络游戏产业链上游的重要组成部分，是游戏研发人员开发、制作网络游戏的过程。网络游戏研发主要涉及游戏引擎的架构及后期游戏资源的嵌套：

(1) 游戏引擎是为游戏研发而事先编辑完成的一系列API函数，研发人员在基于这一系列函数的基础上进行后续游戏代码编写以完成游戏引擎架构的搭建；(2) 游戏资源包括声音、图像、动画、人物等数据资源。基于事先架构完成的游戏引擎，研发人员将游戏资源数据套入以完成网络游戏的制作。

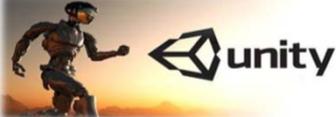
## 网络游戏研发引擎

游戏引擎是网络游戏研发的基础，现阶段，网络游戏研发商使用的主流游戏引擎包括：(1) Unity3D：一款支持多平台的综合游戏开发工具，可为研发者提供如三维视频、建筑可视化等多类型互动内容；(2) Unreal4：属于第四代虚幻引擎，具备强大的图形处理能力，通过全新粒子系统、HDR光照、虚拟移位等技术实现电影CG等级画面；(3) CryEngine3：拥有强大的图形处理能力，可通过延迟渲染技术提供优质画面输出，是视觉游戏制作的首选引擎；(4) Frostbite Engine：一款瑞典游戏工作室自主研发的游戏引擎，拥有庞大的游戏地图，同时可利用低系统资源渲染地面、建筑、杂物的全破坏效果。

来源：企业官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

## 网络游戏引擎介绍

游戏引擎	优势	劣势	代表作品
	<ul style="list-style-type: none"> <li>兼容所有游戏平台</li> <li>研发商使用率高</li> <li>学习门槛低</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>制作多样化及复杂游戏效果时，耗时长</li> </ul>	 <p>《新仙剑》 《蒸汽之城》 《推倒Online》</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>研发商使用率高</li> <li>随时更新</li> <li>兼容大多数平台，如 iOS、Mac、Windows等</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>需在游戏收入超过5万美元后，支付25%的分成</li> <li>学习门槛高</li> </ul>	 <p>《失落的方舟》 《生化奇兵》 《战争机器》</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>提供强大的美术工具、美术编辑程序</li> <li>提供简易AI代码技术</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>学习门槛高</li> <li>非跨平台引擎，设计用于PC平台、PlayStation、Xbox等</li> </ul>	 <p>《误造(Miscreated)》 《怪物猎人》</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>游戏地图庞大，可兼容多数平台</li> <li>操作界面简易</li> <li>光影渲染优秀</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>与同类引擎相比较复杂</li> <li>需庞大研发团队参与制作</li> </ul>	 <p>《ANTHEM》 《战地：叛逆连队2》</p>

# 中国网络游戏研发行业市场综述——发展历程

中国网络游戏研发行业与网络游戏行业发展同步，发展至今可分为萌芽阶段、端游阶段、页游阶段及手游阶段。



## 端游阶段

- 1999年7月，《UO网络创世纪》模拟服务器进入中国
- 2000年7月，华彩推出《万王之王》
- 2001年7月，韩国游戏《传奇》、《奇迹》、《黑暗之光》等作品进入中国
- 2004年至2006年，网络游戏市场衍生出多类型游戏产品，如《魔兽世界》、《征途》、《完美世界》、《天下2》等

## 手游阶段

- 2013年，《我叫MT》成为卡牌手游经典，ARPG《王者之剑》与腾讯微信游戏吸引大量用户
- 2014年，《四大萌捕》、《众神王座》等RPG游戏开始流行
- 2015年，大量端游、页游研发商进入手游市场
- 2016年，网易的《阴阳师》、腾讯的《王者荣耀》等现象级作品出现
- 2017年，手游成为游戏行业中最大的细分领域
- 2019年，基于5G网络的使用，预计依然是手游发展的黄金时期

1988-1998年

## 萌芽阶段

- 1988年前后，网络游戏研发行业在中国台湾地区兴起
- 20世纪90年代，中国台湾地区推出文字游戏《东方故事2》
- 1995年11月，中文版《侠客行》发行，以《侠客行》为代表的网络游戏在中国大陆逐渐盛行

1999-2006年

2007-2012年

## 页游阶段

- 2007年，页游概念兴起
- 2009年，flash ARPG游戏《黑暗契约》、《仙域》，JAVA游戏《倾城》相继面市
- 2010年，《傲视天地》、《天地英雄》及《烽火战国》等SLG游戏相继推出
- 2011年，ARPG类型游戏产品数量高于SLG类
- 2012年，《傲剑》、《神仙道》和《弹弹堂》等游戏产品实现月流水过亿元，奠定了页游的市场地位

2013年至今



来源：企业官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业市场综述——发展历程

## 中国网络游戏研发行业发展历程

### (1) 萌芽阶段（1988-1998年）

中国网络游戏研发行业与网络游戏行业的发展同步，1988年前后，网络游戏研发行业在中国台湾地区兴起，此阶段出现了大量融合游戏研发、发行于一体的成长性企业，如台湾大宇资讯股份有限公司，其作品有《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《大富翁》等。20世纪90年代，中国台湾地区推出文字游戏《东方故事2》，凭借丰富的故事线及新鲜的多用户体验感，受到大量玩家青睐。1995年11月，效仿《东方故事2》的文字游戏模式，在北美留学的方舟子团队发行了中文版《侠客行》，以《侠客行》为代表的网络游戏在中国大陆逐渐盛行。由于早期互联网的不稳定性，《侠客行》部分代码流入中国大陆，中国大陆网络游戏研发行业逐渐发展。

### (2) 端游阶段（1999年-2006年）

1999年7月，《UO网络创世纪》模拟服务器进入中国，是中国网络游戏研发行业与图形网络游戏形式的首次接触。21世纪初，大量国外优秀游戏产品、技术、资金与人才涌入，促进了中国网络游戏研发市场规模的扩大。在网络游戏研发行业前景广阔背景下，众多本土企业陆续选择进入市场。2000年7月，华彩推出《万王之王》，作为中国第一款中文图形网络游戏，《万王之王》打开了中国网络游戏行业的新篇章。2001年7月，韩国游戏《传奇》被盛大网络引入中国，此外，《黑暗之光》、《红月》、《奇迹》、《石器时代》等作品的引入都预示着中国网络游戏研发市场的全面启动。众多游戏研发商相继推出自主研发作品：如金山推出《剑侠情缘》、网易推出《大话西游》、腾讯推出《凯旋》等。2004年至2006年，网络游戏市场逐渐衍生出多类型游戏产品，典型事例如下：（1）暴雪于2004年推出《魔兽世界》，将MMORPG推向巅峰；（2）KRG于2005年推出的《热血江湖》采用永久免费的运营模式，开启中国免费网游市场。此阶段，部分自主研发的国产网络游戏亦相继问世，如巨人网络的《征途》、完美世界的《完美世界》、网易的《天下2》等。

### (3) 页游阶段（2007年-2012年）

2007年，端游逐渐进入瓶颈期，随着网站研发技术的提升，页游概念兴起。2009年，网页游戏出品种类繁多，如flash ARPG游戏《黑暗契约》、《仙域》与JAVA游戏《倾城》等。2010年，《傲视天地》、《天地英雄》及《烽火战国》等SLG游戏的推出促使网络游戏研发市场向页游研发方向发展。此阶段，页游研发技术还未成熟，页游研发企业巨头尚未出现。2011年，ARPG类游戏产品数量超过SLG类游戏产品，其中ARPG游戏的代表作有《傲剑》、《传奇国度》及《盛世三国》等。2012年，《傲剑》、《神仙道》和《弹弹堂》等游戏产品实现月流水过亿元，奠定了页游在市场的地位。同年，腾讯开放平台页游的市场份额占行业的50%左右，行业集中度不断上升。

### (4) 手游阶段（2013年至今）

随着3G、4G网络的升级，智能手机普及率不断提高，游戏研发商逐渐将研发重点转移至手游。2013年，卡牌类手游《我叫MT》成为卡牌手游经典，ARPG《王者之剑》与腾讯微信游戏持续吸引大量用户。2014年，《四大萌捕》、《众神王座》等RPG游戏开始流行。2015年，大量端游、页游研发商进入手游市场。2016年，网易的《阴阳师》、腾讯的《王者荣耀》等现象级作品出现，象征着腾讯、网易等大型研发商垄断格局初步形成。2017年，手游市场规模增长迅速，正式成为网络游戏行业最大的细分领域。2019年，基于国内5G网络的使用，预计依然是手游发展的黄金时期。端游、页游为手游奠定了牢固的技术发展基础，确保了手游研发在未来各领域不断拓展的能力。

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

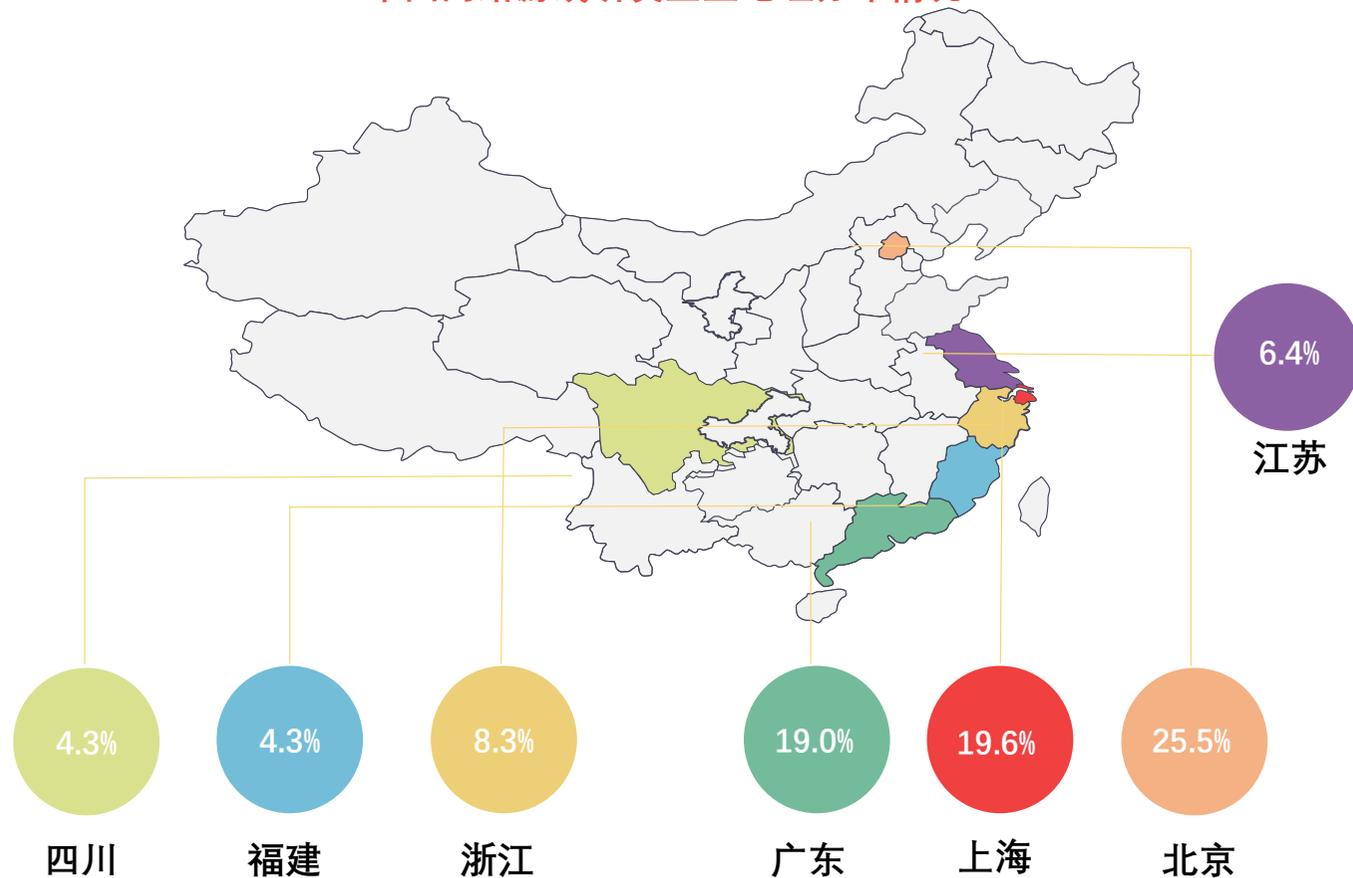
# 中国网络游戏研发行业市场综述——市场现状

## 企业地理分布情况分析

从网络游戏研发企业地理分布情况分析，中国网络游戏研发企业主要分布于北京、上海、广东和浙江四个产业集群，以上四个产业集群的企业数量占比分别为25.5%、19.6%、19.0%、8.3%，合计占比超过70%。

中国网络游戏研发行业产业集群形成原因为：北京、上海、广东及浙江地区储备了大量专业游戏研发技术人员等（如程序开发人员、美术人员、游戏策划人员等），利于网络游戏研发团队的组建。除以上四个产业集群外，江苏、福建、四川三个地区集中了部分网络游戏研发企业，占比分别为6.4%、4.3%、4.1%。

## 中国网络游戏研发企业地理分布情况



来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业市场综述——市场现状

## 网络游戏产品分析

以手游为例：（1）从中国区IOS游戏下载量排行榜来看，《绝地求生：刺激战场》、《王者荣耀》、《绝地求生：全军出击》、《第五人格》等游戏位列榜首；（2）从中国区IOS游戏收入来看，《王者荣耀》、《梦幻西游》、《QQ飞车》、《楚留香》等游戏位列榜首。

中国区IOS游戏下载量TOP5，2018年

排名	APP名称	研发企业
1	《绝地求生：刺激战场》	腾讯
2	《王者荣耀》	腾讯
3	《绝地求生：全军出击》	腾讯
4	《第五人格》	网易
5	《QQ飞车》	腾讯

中国区IOS游戏收入TOP5，2018年

排名	APP名称	研发企业
1	《王者荣耀》	腾讯
2	《梦幻西游》	网易
3	《QQ飞车》	腾讯
4	《楚留香》	网易
5	《大话西游》	网易

在电竞行业发展迅速的背景下，强竞技类游戏愈加受到玩家欢迎，如上图所示，腾讯旗下的射击类游戏（如《绝地求生：刺激战场》、《绝地求生：全军出击》）及MOBA游戏（《王者荣耀》）下载量排名前三。尽管射击类游戏受到玩家青睐、下载量高，但MOBA游戏（《王者荣耀》）、角色扮演游戏（《梦幻西游》）及休闲游戏（《QQ飞车》）的游戏收入更高。由此可见，中国网络游戏研发行业呈高垄断格局，腾讯、网易作为行业龙头研发企业，旗下游戏产品市场接受度高、行业影响力巨大。

来源：APP Annie，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业市场综述——经营模式

## 经营模式分析

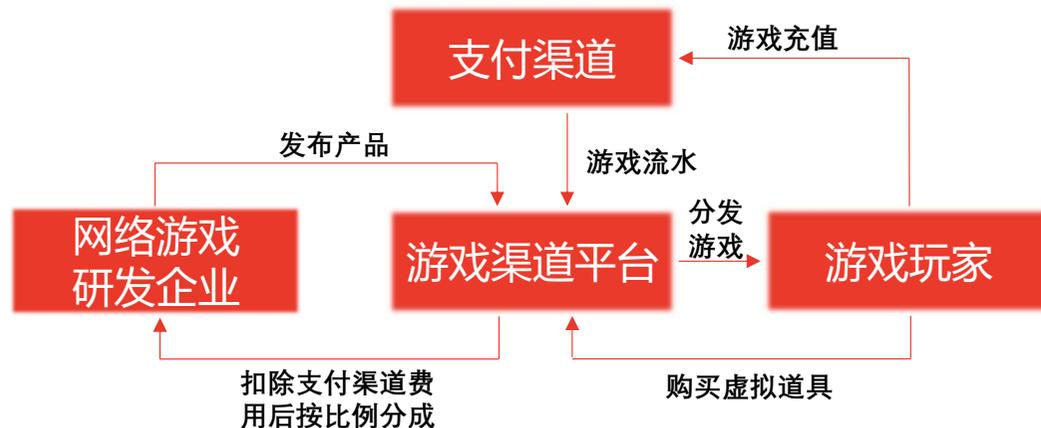
中国网络游戏研发行业经营模式如下：

### (1) 自主开发运营模式

自主开发运营模式，即网络游戏研发企业同时从事游戏开发及游戏运营的模式。自主开发运营模式可细分为独立运营模式与合作运营模式：

①**独立运营模式**：在独立运营模式下，网络游戏研发企业不依赖于其他游戏运营企业，可独立研发游戏产品并为玩家提供服务器及运营服务，业务范围包括：(i) 负责游戏产品开发及版本更新；(ii) 通过各游戏渠道平台（如苹果APP Store、Google Play、Steam等），发布并推广游戏产品；(iii) 实时监控、分析游戏产品日常运营数据，及时解决游戏运行问题，保障玩家游戏体验；(iv) 策划游戏活动、维护游戏网站、提升品牌形象，以扩大玩家群体、提高玩家活跃度。采用独立运营模式的网络游戏研发企业资金流向情况如下：游戏玩家通过微信、支付宝、Apple Pay等支付渠道为在游戏中购买的虚拟道具或增值服务进行支付，其充值款将通过以上支付渠道直接流向网络游戏研发企业。

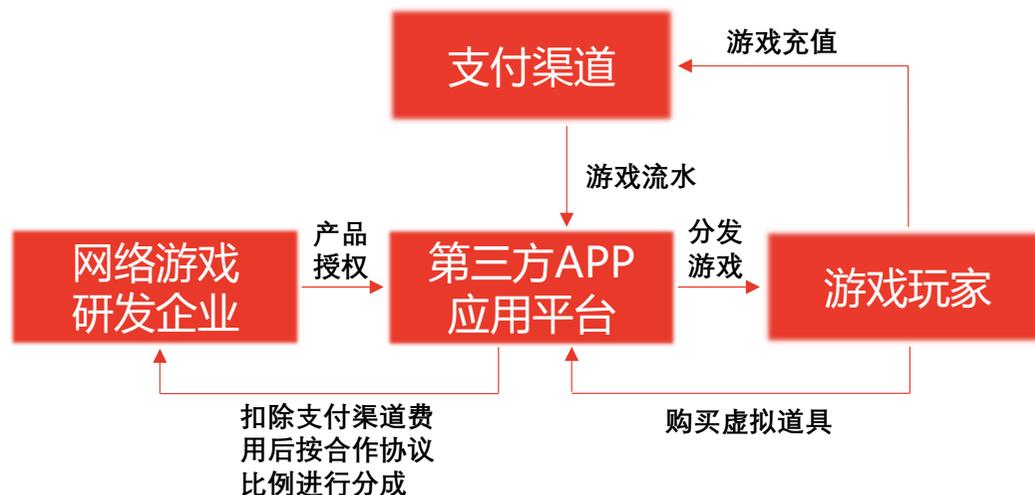
网络游戏研发企业独立运营模式流程图



来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

网络游戏研发企业合作运营模式流程图



②**合作运营模式**：在合作运营模式下，网络游戏研发企业与其他游戏运营企业共同运营一款游戏产品，利用各自优势及市场资源进行商业互补，有效整合行业资源。游戏产品的日常运营工作由其他游戏运营企业负责，其主要职责为提供服务器、对游戏产品进行营销推广、负责游戏用户导入等。网络游戏研发企业的主要职责为开发游戏产品、对产品版本更新提供技术支持，并负担部分游戏运营工作，如产品推广、客户服务等。

该模式多针对境内安卓手游市场，网络游戏研发企业合作的游戏运营企业常为拥有大量客户资源的第三方APP应用平台，如腾讯、360、华为等企业。采用合作运营模式的网络游戏研发企业资金流向情况如下：游戏玩家通过微信、支付宝、Apple Pay等支付渠道为在游戏中购买的虚拟道具或增值服务进行支付，其充值款将通过以上支付渠道流向合作游戏运营企业，游戏运营企业再按照合作协议比例与网络游戏研发企业进行分成。



头豹 400-072-5588

www.leadleo.com

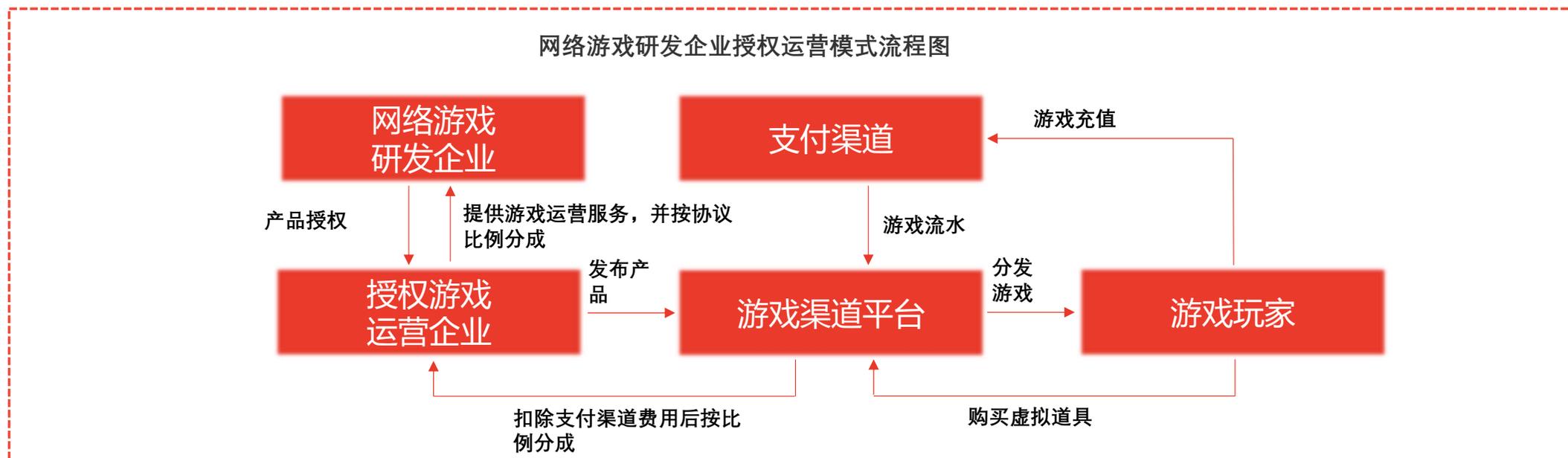
# 中国网络游戏研发行业市场综述——经营模式

## 经营模式分析

### (2) 授权运营模式

在授权运营模式下，作为开发商的网络游戏研发企业仅负责游戏开发、版本更新相关工作。在授权许可区域范围内，网络游戏研发企业将游戏运营相关事宜全权授予其他游戏运营企业负责。相较自主开发运营模式，采用授权运营模式的网络游戏研发企业分成比例低、回款慢。

采用授权运营模式的网络游戏研发企业与采用合作运营模式的网络游戏研发企业资金流流向情况相似：在授权游戏运营企业收到玩家充值款后，按照合作协议将分成款支付给网络游戏研发企业。



来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业市场综述——产业链

中国网络游戏研发行业产业链分为三个环节，产业链上游参与主体为软硬件供应商、IP版权提供商，产业链中游参与主体为网络游戏研发企业，产业链下游参与者涉及网络游戏运营商、网络游戏渠道商及玩家。

中国网络游戏研发行业产业链



来源：企业官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业市场综述——产业链上游分析

## 产业链上游概述

产业链上游参与主体为硬件供应商、IP版权提供商等。

### 硬件供应商：

(1) 软件供应商，即为游戏研发企业提供游戏制作软件（游戏引擎）的企业，如Unity 3D、虚幻4引擎、Cocos2d-x、戈多引擎等。游戏开发软件可为游戏研发团队提供图形用户界面、图形渲染、音频、一体化编辑器等功能，游戏研发团队可通过游戏开发软件完成游戏的开发。此外，游戏研发团队在开发过程中还需使用Photoshop、3d Max等软件。**通用游戏引擎软件基本功能多免费供用户使用，因此硬件成本在网络游戏研发企业研发成本的占比小，常不超过10%；**

(2) 硬件供应商，即为游戏研发企业提供计算机、服务器的企业，其中服务器对游戏运行稳定性至关重要，可为游戏研发企业提供游戏数据储存、处理等服务，知名的游戏服务器品牌包括UCloud、阿里云、金山云等。

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

## IP版权运营模式



### IP版权提供商：

IP版权提供商，即拥有游戏素材知识产权（如小说、影视、动漫、综艺）的企业、团体或个人。在版权监管愈加严格的背景下，IP版权逐渐受到游戏研发商重视。游戏研发商可在购买相应版权后，在该版权背景下开发相应游戏。知名IP常拥有庞大的粉丝数量，可为游戏产品提供用户基础。热门的游戏IP系列包括仙剑奇侠传、轩辕剑、大富翁、天使帝国等，优质的IP可为一款新游戏吸引大量人气，但优质IP资源供不应求且版权费高昂。

网络游戏研发企业需向IP版权提供商支付的费用包括以下方面：（1）授权IP游戏改编权的版权金；（2）游戏收入分成预付款；（3）游戏收入最终分成。**根据IP热门程度及网络游戏研发企业体量的不同，以上三项费用呈波动态势。**

# 中国网络游戏研发行业市场综述——产业链中游分析

## 产业链中游概述

产业链中游参与主体为网络游戏研发企业。

网络游戏研发企业的产品研发流程常分为四个阶段：

**(1) 产品立项阶段：**产品立项前，企业结合游戏市场趋势、玩家用户需求、竞争对手情况等多方面信息，提出游戏概念，确认游戏基本玩法、美术风格、产品定位、商业模式等，并申请初步立项、完善立项建议书。立项提案通过后，由游戏评审委员会进行审核，审核通过后研发团队便可开始制作游戏Demo；

**(2) 产品研发阶段：**通过立项后，企业组建项目研发小组（涉及游戏策划、美术制作、程序开发等成员）进行游戏Demo版制作，制作完成后提交游戏评审委员会复审。游戏评审委员会将结合玩家用户需求、产品市场空间及技术等方面，对游戏Demo版提出反馈意见，若游戏Demo版通过评测，则游戏开始正式研发；

**(3) 产品测试阶段：**此阶段包括内部测试、封闭测试、公开测试三个阶段：  
①内部测试，即由企业内部人员进行测试，游戏策划、美术制作、程序开发等相关成员根据测试反馈做出相应调整；  
②封闭测试，即企业邀请玩家进行游戏内体验，以发现游戏问题并相应解决；  
③公开测试，即企业将游戏产品发布至体验服务器，邀请大量玩家试玩，并根据各项游戏运营数据及玩家反馈进行修改、优化。

**(4) 持续研发阶段：**公开测试通过后，游戏产品便可正式上线运营，企业将根据玩家反馈及游戏市场热点，对游戏产品进行持续优化调整与升级更新。

网络游戏研发企业毛利率常超过90%，成本涉及软硬件采购成本、人员成本等，其中人员成本（包括人员工资、年终奖等）为网络游戏研发企业主要成本，占比常超过80%。网络游戏研发企业议价能力与其研发的游戏产品质量直接相关，若旗下游戏产品对玩家用户吸引力强，则网络游戏研发企业拥有高议价权。

## 游戏产品研发流程

### 产品立项阶段

- 产品初步策划
- 立项建议书
- 评委会委员审核
- 通过则开始制作游戏Demo

### 产品研发阶段

- 研发小组开始游戏Demo版制作
- 游戏评审委员会复审
- 通过则游戏开始正式研发

### 持续研发阶段

- 游戏产品正式上线运营
- 企业将根据玩家反馈及游戏市场热点，对游戏产品进行持续优化调整与升级更新

### 产品测试阶段

- 评审委员会通过
- 游戏产品先后经历内部测试、封闭测试、公开测试三个阶段
- 相关人员根据测试反馈调整

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业市场综述——产业链下游分析

## 产业链下游概述

产业链下游参与者涉及网络游戏运营商、网络游戏渠道商及玩家。

(1) **网络游戏运营商**，即网络游戏研发商与网络游戏渠道商的连接者，负责为网络游戏研发商提供游戏运营维护、营销推广等服务。现阶段，资源整合能力强及资金实力充沛的大型知名网络游戏研发商多兼任网络游戏运营商并布局下游渠道商环节，如腾讯游戏拥有自营游戏商店WeGame，且同时扮演游戏研发商及发行商的角色，负责游戏开发、产品运营等。

网络游戏运营商议价能力与其运营能力、市场知名度等因素相关，运营能力强、市场知名度高的网络游戏运营商议价能力高。

(2) **网络游戏渠道商**，即网络游戏运营商与玩家的连接者，负责为用户提供游戏下载服务。常见的网络游戏渠道商包括游戏平台（如Steam、腾讯WeGame等）、手机厂商应用商店（如苹果APP Store、小米应用商店、OPPO软件商店、vivo应用商店等）、第三方应用商店（如91助手、应用宝、360手机助手等）。由于网络游戏渠道商具备强大的用户资源优势，若游戏产品脱离渠道商，则游戏产品发行成功几率低，因此**网络游戏渠道商议价能力高，网络游戏渠道商获得的游戏收入分成比例常为30%-50%**。

(3) **玩家**主要分为以下三类（合计数量占比约为95%，其他玩家占5%左右）：

①**手游玩家**：由于手游不受场景因素限制，且游戏形式类型多元化，其游戏受众群体范围广，手游玩家在整体网络游戏玩家中的占比大（按玩家数量统计），超过**60%**，其中男性玩家占比约为**60%**，女性玩家占比约为**40%**；

②**端游玩家**：相比手游玩家数量，端游玩家数量较少，占比为**25%**左右，原因如下：端游是以电脑客户端为交互窗口，部分端游对电脑配置要求高，提高了玩家玩游戏的门槛，游戏受众群体范围有限；

③**页游玩家**：近年来，端游、手游发展迅速，挤压了页游的市场空间，页游玩家数量不断减少。现阶段，页游玩家在整体网络游戏玩家占比小（按玩家数量统计），不超过**10%**。

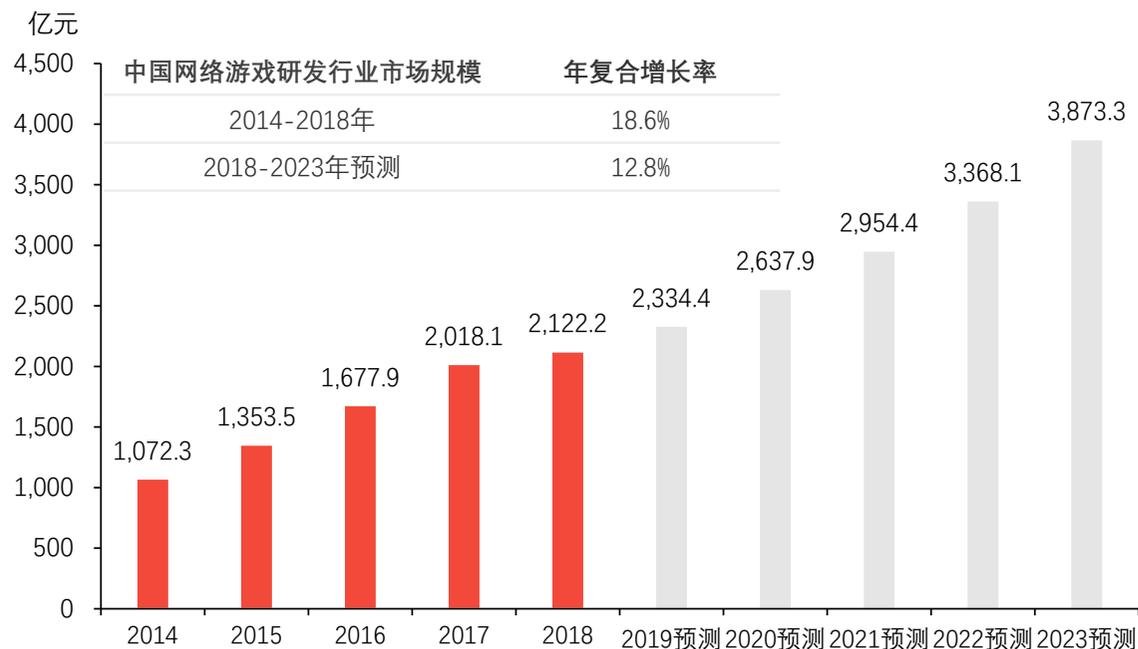
中国网络游戏玩家数量占比情况，2018年



# 中国网络游戏研发行业市场综述——市场规模

现阶段，中国网络游戏研发行业受到政府政策大力扶持，《网络出版服务管理规定》、《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”的通知》等政策的颁布为行业提供了良好的发展环境，鼓励网络游戏研发企业制作出游戏精品。此外，受益于中国玩家付费意识及付费能力的日益提高，取得良好收益的网络游戏产品数量不断增多，吸引大量企业进入网络游戏研发行业，高品质游戏产品数量激增。2014年至2018年，中国网络游戏研发行业市场规模（按游戏营收计）呈持续上升态势，由1,072.3亿元上升至2,122.2亿元，年复合增长率为18.6%。预计中国网络游戏研发行业市场规模将在2019年至2023年保持持续上升的发展态势，于2023年达到3,873.3亿元人民币。

中国网络游戏研发行业市场规模（按游戏营收计），2014-2023预测



## 未来五年市场增长因素预测

未来五年，中国网络游戏研发行业市场规模有望以12.8%的速率保持稳定增长，驱动因素如下：

- 手游市场发展迅速，女性玩家数量不断增多，扩大了网络游戏的市场需求
- 在电子竞技、直播等行业的高速发展下，网络游戏行业市场关注度及影响力不断提高，用户基数持续增多，提升了网络游戏研发行业的商业价值，推动行业快速发展

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

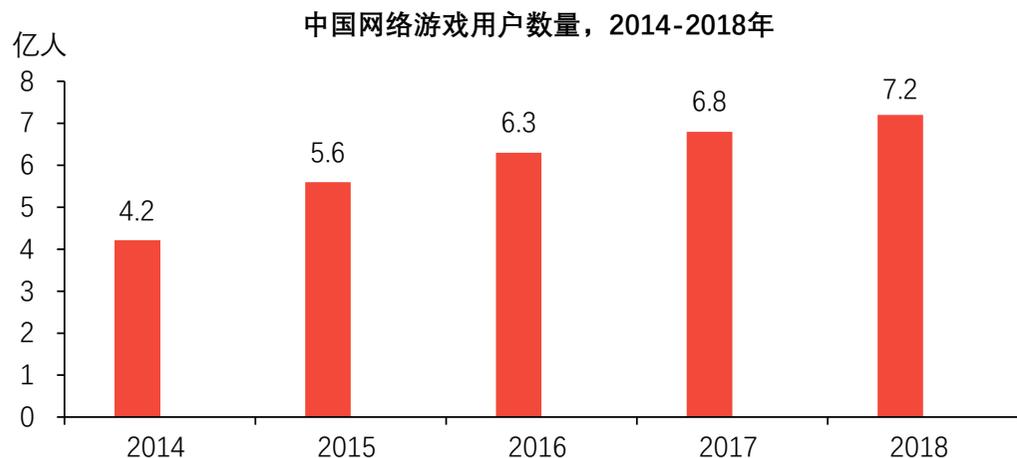


400-072-5588

www.leadleo.com

# 中国网络游戏研发行业驱动因素——技术发展迅速，用户付费意愿提升

## (1) 网络游戏研发及运营技术水平发展迅速，有效提升用户游戏体验



伴随计算机软硬件的不断升级，游戏开发工具愈加丰富，游戏研发商研发及运营水平发展迅速，网络游戏画面品质、音效、稳定性、操作性等方面均大幅提升，有效提升用户游戏体验。在网络游戏研发技术逐渐成熟的背景下，为满足玩家多样化游戏需求，游戏研发商不断推出创新游戏产品，进一步细分游戏市场。如米哈游自主创作了二次元IP“崩坏”，通过知名IP属性，加大其游戏用户粘性。

良好的游戏用户体验及丰富创新的游戏产品促使网络游戏用户数量不断增长，2014年至2018年，网络游戏用户数量由4.2亿人增长至7.2亿人。网络游戏用户数量的攀升为网络游戏研发行业带来庞大市场需求，促进了网络游戏研发行业的发展，截至2018年，中国网络游戏研发行业市场规模已达到2,122.2亿元。

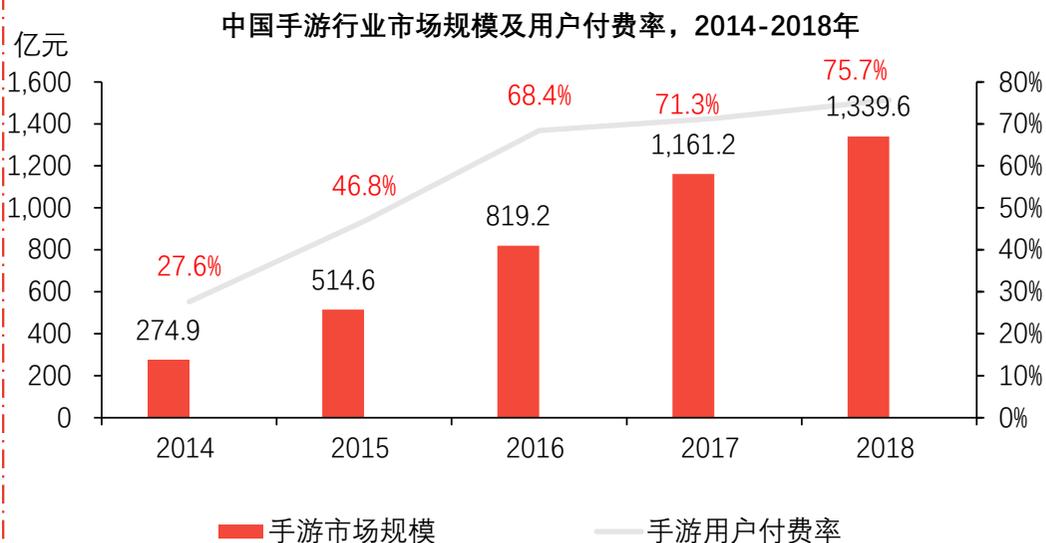
来源：公开资料整理，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

## (2) 用户付费意愿的提升成为网络游戏研发行业的重要推动力

受益于中国经济迅速增长，中国居民收入持续提升，2014年至2018年，中国人均可支配收入由20,167.1元增长至28,228.1元。在居民消费能力不断提升的背景下，用户可用于游戏的预算增多，加之游戏内容品质的不断提升及网络支付手段的日益丰富，用户对网络游戏付费形式的接受度提高，为网络游戏研发行业提供了有力保障。

以手游为例，2014年至2018年，中国手游用户规模由3.6亿人攀升至6.1亿人。在用户规模不断扩大的同时，手游用户付费率由27.6%增长至75.7%，驱动手游行业快速发展，手游行业市场规模从2014年的274.9亿元迅速增长至1,339.6亿元。由此可见，用户逐渐养成网络游戏付费习惯，促进了游戏研发商对网络游戏的开发热情，为网络游戏研发行业带来利好因素，加快了行业的发展。



400-072-5588

www.leadleo.com

# 中国网络游戏研发行业政策及监管分析

为保障中国网络游戏研发行业的健康发展环境，中国政府将网络游戏研发作为重点纳入《国家教育事业“十三五”规划》和《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”的通知》等政策中，并在《关于移动游戏出版服务管理的通知》、《网络出版社服务管理规定》等行政法规中明确了网络游戏出版的要求。

## 中国网络游戏研发行业相关政策

 政策名称	颁布日期	颁布主体	主要内容	影响
《关于未成年人沉迷网络游戏的通知》	2019-11	国家新闻出版广电总局	(1) 所有网络游戏用户必须使用有效身份证件进行游戏注册；(2) 每晚22点至次日8点禁止向未成年人提供游戏服务；(3) 节假日游戏时间不超过3小时，工作日不超过1.5小时；(4) 网络游戏平台和企业不能将游戏服务提供给8周岁以下儿童，8-16岁游戏用户每次充值金额不能高于50元，每月不能高于200元；(5) 16周岁以上用户每次充值金额不高于100元，每月不高于400元	该政策降低了网络游戏研发行业对于未成年人游戏用户的负面影响，并支持企业朝合理化、规范化方向稳步发展
《国家教育事业“十三五”规划》	2017-04	文化部	为推动整个游戏行业的结构升级，协调各类游戏间的共同发展，文化部将在“十三五”期间针对一些具备国际竞争力与品牌竞争力的核心企业开展培育计划，鼓励企业创作具备民族特点、内容积极向上的精品游戏	该政策有效地促进了整个游戏行业的发展，并塑造了良好安全的企业发展环境，为游戏研发行业未来发展起到了良好的推进作用
《关于移动游戏出版服务管理的通知》	2016-06	国家新闻出版广电总局	(1) 明确移动游戏出版服务的具体流程和管理规定，移动游戏也归纳在网络出版服务的管理范围内，前期上报国家新闻出版广电总局，移动游戏经过审批后才能进行后续运营活动；(2) 针对已出版过的游戏，如果进行了作品或资料片的升级，会被作为新的产品进行重新审批	该政策有效确保了移动客户端游戏研发行业的规范性发展
《网络出版社服务管理规定》	2016-02	国家新闻出版广电总局、工业和信息化部	(1) 网络游戏在依法经过出版行政主管部门的批准，取得《网络出版服务许可证》后方可从事网络出版服务；(2) 网络游戏在网上出版前，需先向出版所在地所属的直辖市、自治区与省级出版行政主管部门提交申请，通过主管部门审核后，再上报国家新闻出版广电总局进行审批	该政策的出台有效保证了新出版网络游戏内容的安全性，确保了网络游戏研发行业良好的发展环境
《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”的通知》	2016-01	国家新闻出版广电总局	预计在2016到2020年期间，广电总局将推出约150款精品游戏并出台帮助精品游戏出版的机制以落实以下鼓励政策：(1) 鼓励游戏企业提高原创品牌的创新能力，确保企业对于出版的游戏质量方面精益求精；(2) 鼓励游戏企业丰富游戏用户的自身体验和娱乐需求、提高高品质原创游戏在市场的供给量以扩大游戏产品消费	该政策为网络游戏研发行业提供了良性的竞争平台，鼓励各企业蓬勃发展

来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业发展趋势——手游规模将持续增长

中国网络游戏研发市场主要由手游、端游、页游三大细分市场组成：

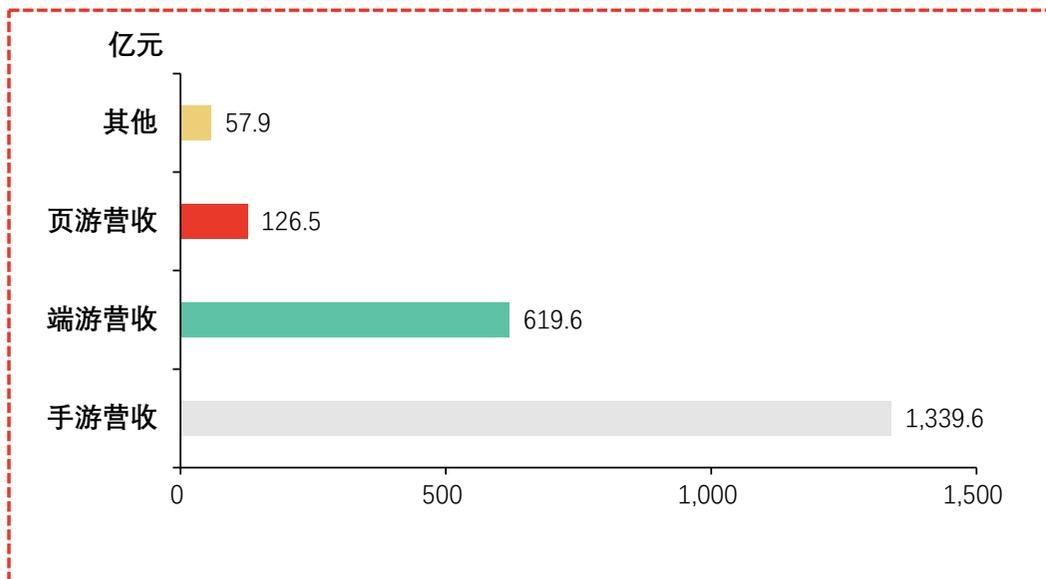
- (1) 手游市场规模保持高速增长，2018年营收已达1,399.6亿元，在网络游戏细分市场中的占比约为62.5%；
- (2) 端游市场规模增速放缓，2018年营收为619.6亿元，在网络游戏细分市场中的占比约为28.9%；
- (3) 页游市场规模占比较小，2018年营收为126.5亿元，在网络游戏细分市场中的占比约为5.9%。

在网络游戏研发行业排名前10的企业从事了超过10年的专家表示，手游市场规模将持续增长，大量企业未来将加大手游研发力度，原因如下：

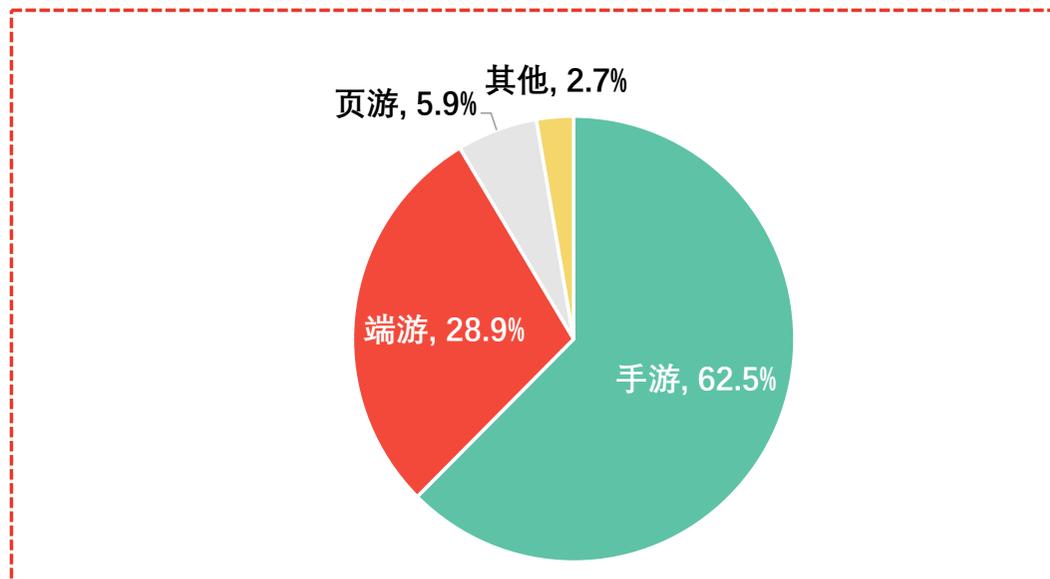
- (1) 与端游及页游相比，手游可满足用户对**碎片化时间**及**移动化场景**的娱乐需求，受到大量用户青睐，手游市场空间巨大；
- (2) 手游研发技术门槛相对较低，且**投入资金成本低**、**研发周期短**，手游上线后资金回笼速度快。

由此可见，受手游市场的冲击，从事页游及端游研发的企业逐渐减少，页游及端游市场规模占比降低，市场萎缩明显。基于手游的巨大市场需求及发展潜力，未来大量网络游戏研发企业的研发重心为手游研发。

中国网络游戏细分市场营收情况，2018年



中国网络游戏细分市场占比，2018年



来源：中国音数协游戏工委（GPC），CNG中新游戏研究（伽马数据），头豹研究院编辑整理  
©2019.12 LeadLeo

赵文傅4 专家编号: 109967  
赵文傅, 2019/12/26

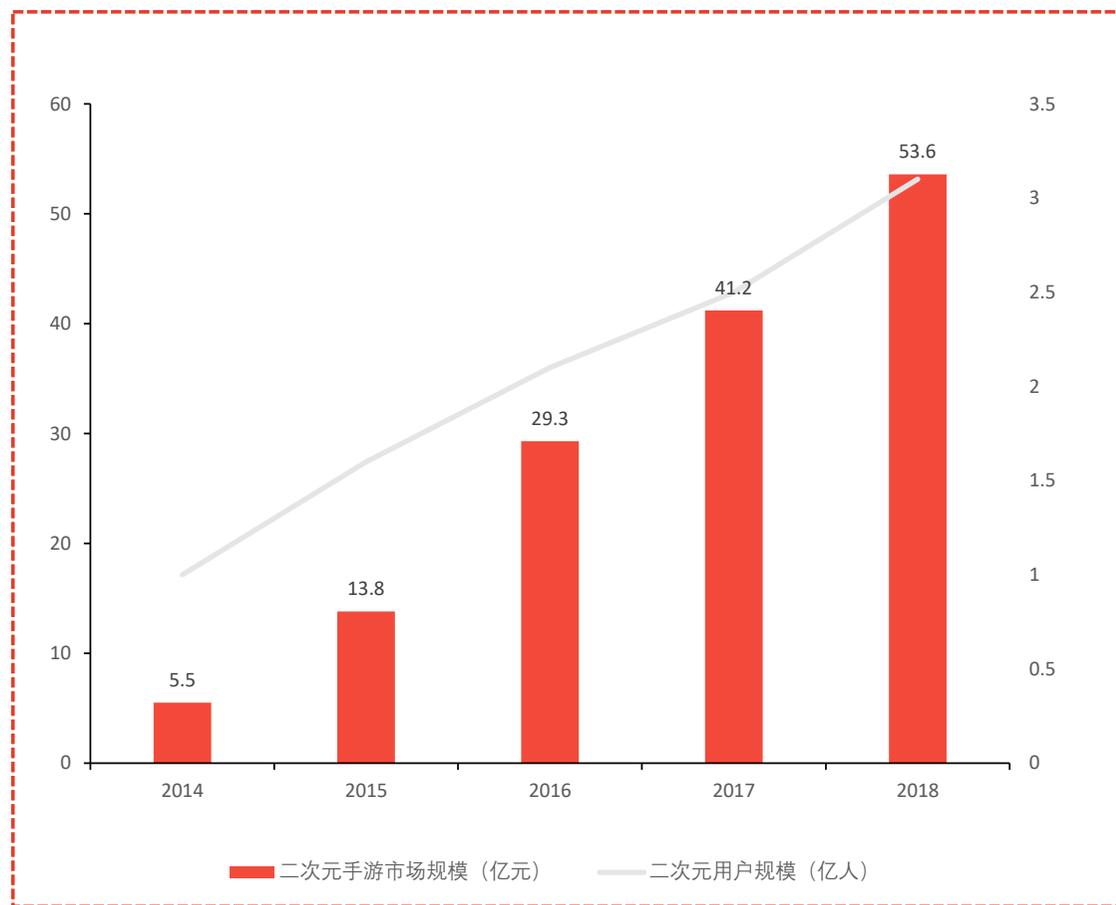
# 中国网络游戏研发行业发展趋势——二次元游戏为未来企业重点研发对象

中国二次元文化日益流行，二次元用户规模增长迅速，由2014年的1亿人增长至2018年的3.1亿人。在此背景下，二次元游戏市场需求进一步扩大，加速了二次元游戏行业的发展。

以二次元手游为例，2014年至2018年，二次元手游市场规模由5.5亿元快速增长至53.6亿元。二次元游戏展现了巨大的市场潜力，大量网络游戏研发企业相继推出二次元游戏产品，如《崩坏学园2》、《决战！平安京》、《阴阳师》、《碧蓝航线》、《少女前线》、《血族》等，受到大量用户青睐。

此外，二次元用户在选择游戏时，注重画风、IP、游戏美术效果等。以IP为例，知名IP拥有大量忠实粉丝，对于二次元用户具有强吸引力。二次元游戏成为大量网络游戏研发企业未来重点研发对象，因此中国二次元游戏总量将保持稳定增长态势。

中国二次元手游市场及用户规模情况（按营收计），2014-2018年



# 中国网络游戏研发行业竞争格局

## 中国网络游戏研发行业市场参与者可分为三大梯队：

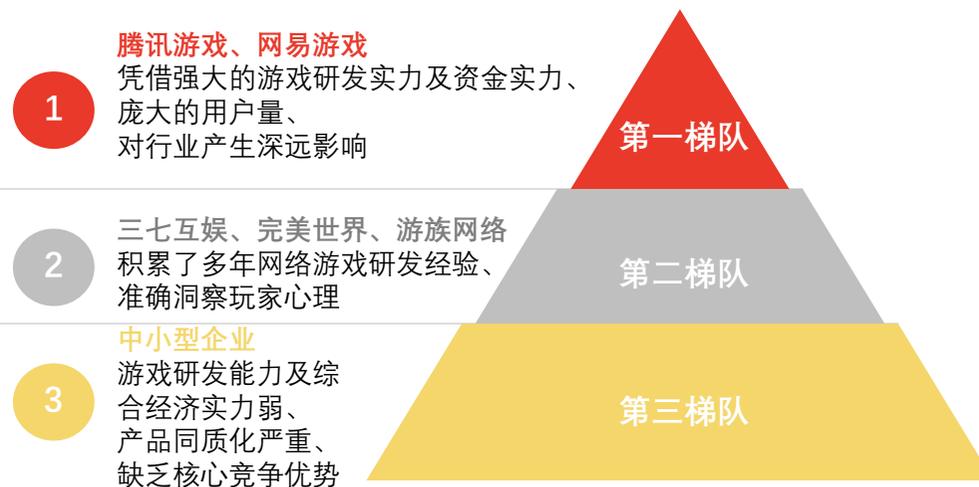
- **第一梯队：**腾讯游戏、网易游戏为第一梯队代表，此类企业拥有强大的游戏研发实力及资金实力，具有庞大的用户量，且均布局了网络游戏产业链的研发及运营环节。此外，腾讯游戏及网易游戏涉及多个游戏领域（如端游、页游、手游等），对行业产生深远影响。
- **第二梯队：**三七互娱、完美世界及游族网络为第二梯队代表。在网络游戏研发行业呈高垄断格局的背景下，因此类企业进入行业时间早，积累了多年网络游戏研发经验，可准确洞察玩家心理并研发出具有高吸引力的游戏产品，其市场知名度高。
- **第三梯队：**中小型网络游戏研发企业为第三梯队代表。与第一梯队及第二梯队企业相比，第三梯队企业游戏研发能力及综合经济实力较弱，忠实用户数量少。此类企业旗下网络游戏产品同质化严重且多缺乏核心竞争优势，企业竞争压力大。

中国网络游戏研发行业经过三十余年的发展，行业内企业数量众多，现已达数千家，知名网络游戏研发企业包括腾讯游戏、网易游戏、三七互娱、完美世界、游族网络、盛大游戏、畅游、巨人网络、数字蜗牛、银汉游戏等，其中腾讯游戏为网络游戏研发行业龙头企业，占据55.8%左右的市场份额，其精美游戏制作及强大社交效应吸引了大量用户，代表网游作品包括《王者荣耀》、《逆战》、《QQ飞车》、《秦时明月》等。现阶段，中国网络游戏研发行业集中度高，头部两名企业合计占据行业近70%的市场份额，而业内企业数量众多，市场竞争激烈程度日益攀升。网络游戏研发行业的竞争主要体现于游戏产品本身对用户的吸引力，一款制作精良、程序稳定且符合玩家心理预期的游戏产品可为企业带来巨大经济效益。因此，未来注重游戏研发技术提升及玩家用户需求的企业可获得长远发展。

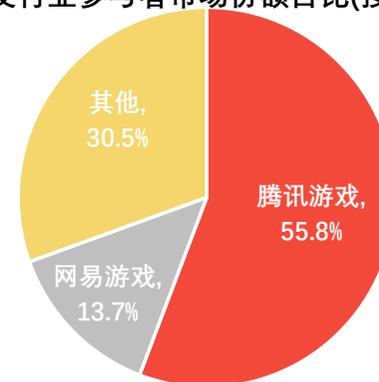
来源：公开资料整理，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

## 中国网络游戏研发行业竞争格局



## 中国网络游戏研发行业参与者市场份额占比(按营收计)，2018年



# 中国网络游戏研发行业典型企业分析——云蟾网络 (1/2)



公司名称：上海云蟾网络科技有限公司



成立时间：2008年



中国公司总部：上海市

## 企业概况与主营业务

上海云蟾网络科技有限公司（以下简称“云蟾网络”）成立于2008年8月，是一家集研发与运营为一体的网络游戏企业。云蟾网络运用自主研发的2.5D引擎与次世代的3D引擎可为游戏用户带来高质量游戏产品，云蟾网络初创时期创作的大型端游《蜀门》为其带来了约8,000万注册用户与50万人同时在线的成绩。基于《蜀门》带来的成绩，云蟾网络的规模得以成功扩大并陆续创作了《醉逍遥》、《铁甲雄兵》、《蜀缘》与《蜀门手游》等游戏作品。

## 云蟾网络部分产品介绍

云蟾网络的网络游戏作品主要包括MMORPG军团竞技策略网游《铁甲雄兵》、3D MMORPG《蜀门手游》和《蜀门》、2.5D MMORPG《侠客无双》、千人竞技类《醉逍遥》等。

2008-2012年

- 云蟾网络成立
- 推出《蜀门》、《醉逍遥》
- 自研纳米3D引擎并申请著作权

- 推出《侠客无双》、《铁甲雄兵》
- 自研次世代纳米3D引擎申请著作权

2013-2015年

2016-2018年

- 《蜀门》手游、《铁甲雄兵》不删档测试
- 推出《蜀缘》

## 云蟾网络旗下主营产品介绍

主营产品	特点	成就
<p>《蜀门》</p> 	<p>以《蜀山剑侠传》作为背景的MMORPG类型网络游戏，游戏内容由人仙魔三界对抗、修炼法宝、升级宠物、帮会战争、自动寻路、经典多人副本等诸多元素构成</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 腾讯网风云榜“十大新锐网络游戏”、“十大最受欢迎网络游戏”</li> <li>• 百度风云榜“十大新锐网络游戏”</li> </ul>
<p>《醉逍遥》</p> 	<p>以中国武侠文化为背景的网游，采用全新的千人竞技模式，还原了武侠小说的江湖斗争，为游戏用户重塑了一个经典的武侠世界</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17173风云榜“年度最佳2.5D网络游戏”</li> <li>• 腾讯网风云榜“十大最受欢迎网络游戏”</li> </ul>
<p>《侠客无双》</p> 	<p>以中国明朝天启年间为大背景的2.5D MMORPG类型网络游戏，游戏内容由乱世年间英雄、侠客、阉党、反贼之间的对抗与并构等元素组成</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 首届“游你所选·星耀360”最关注奖提名</li> <li>• 首届“游你所选·星耀360”最创新奖提名</li> <li>• 首届“游你所选·星耀360”最黑马奖提名</li> </ul>

来源：云蟾网络官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 中国网络游戏研发行业典型企业分析——云蟾网络（2/2）

## 产品案例

云蟾网络通过密切关注游戏用户需求，吸引大量忠实用户群体。云蟾网络旗下作品《蜀门》取得最高同时50万人在线（其中国外最高同时15万人在线）、注册累计人数达8,000万人次的成绩。在运营《蜀门》端游的过程中，游戏用户需求是企业重点关注内容，云蟾网络时刻关注玩家反馈，与玩家进行频繁交流，在6个月的时间内不断完善、更新游戏，确保为游戏用户带来满意的游戏体验。自2013年手游兴起，云蟾网络开始将《蜀门》手游化，在还原端游所有优点的基础上，《蜀门》手游版的优势还包括：

(1) 修复了手机端设备的画面展示问题，做到为用户量身定制；(2) 引用U3D引擎搭载LUA技术，确保移动端实现游戏特效展示的突破，还原逼真的场景流动效果；(3) 《蜀门》安装包远小于其他手游，确保了低端机型用户也可运行。由此可见，云蟾网络秉承着游戏用户至上的理念，频繁与用户建立互动，从用户的角度思考并解决问题，从而在保持大量忠实游戏用户群体数量的同时，吸引新用户的关注。

## 投资亮点

### (1) 游戏品质优势

2013年，手游的出现成为资本市场的新投资风口，吸引大量游戏研发商进入市场。由于想尽早实现产品商业化，多数游戏产品细节因研发过程的加快而被忽略，导致市场出现诸多游戏产品负面体验。云蟾网络不急于抢占优先市场发行的商机，调整战略布局，将重点侧重于产品研发，进行缓慢稳定的技术更新，坚持把游戏产品精品化。《蜀门》手游发行后获得苹果商店热门游戏排行榜第七名的成绩。云蟾网络凭借稳定的技术优势受到众多游戏用户的持续关注与支持，为企业未来的游戏技术发展奠定了良好的基础。

### (2) 游戏制作引擎优势

云蟾网络拥有中国首款自主研发的纳米引擎，其研发团队通过使用纳米引擎，可在不损失游戏画面质量的基础上对游戏客户端进行数十倍的压缩。云蟾网络在《蜀门》的制作中首次采用了此款纳米引擎并实现小客户端的高品质游戏画面。在《醉逍遥》的制作过程中，云蟾网络再次采用纳米引擎，确保游戏用户在中低配置特效的情况下仍能享受高游戏画质。云蟾网络的此款纳米引擎已获得技术专利，并将继续沿用在云蟾网络其他游戏作品中，确保游戏画面的生动丰富。云蟾网络的团队水平与硬件实力为其后续游戏作品提升带来良好的基础。

云蟾网络游戏引擎效果对比



云蟾网络以往引擎渲染效果



云蟾网络全新自主研发引擎渲染效果

来源：云蟾网络官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



头豹  
LeadLeo

400-072-5588

www.leadleo.com

25

# 中国网络游戏研发行业典型企业分析——无端科技 (1/2)



公司名称：浙江无端网络科技有限公司



成立时间：2010年



中国公司总部：杭州市

## 企业概况与主营业务

浙江无端网络科技股份有限公司（以下简称“无端科技”）于2010年1月成立，属于高科技创业型网络游戏企业。无端科技自主研发的游戏产品涉及网页游戏、手机游戏、客户端游戏三大领域，游戏产品得到了市场和用户群体的高度认可。无端科技现有超过200名员工，骨干员工来自于中国各知名游戏企业，具备多年游戏研发运营经验。2014年至今，无端科技共完成三轮融资。

## 无端科技融资情况，截至2019年12月

时间	轮次	融资金额	投资方
2016-06	B轮	6,400万元	国金投资
2015-06	A+轮	具体金额未透露	麒翼投资
2014-06	A轮	具体金额未透露	国金投资



## 产品案例

无端科技通过对Unity引擎进行优化，使其FPS作品《生死狙击》极大程度还原了设计枪战效果，并取得累积注册用户超4亿人，日活跃人数超600万，最高70万人同时在线的成绩。2012年，《生死狙击》成为国产FPS游戏的招牌代表作。随后，无端科技推出《生死狙击》手游版，是一款基于FPS页游《生死狙击》IP改编开发而成的FPS游戏，在保留页游经典玩法的同时，加入了适合移动端的操作模式，目的在于让手游玩家享受端游的游戏体验。《生死狙击》手游在2019年第十一届中国优秀游戏制作人大赛（简称CGDA）中获得“专业组最佳游戏数值平衡设计奖”。CGDA是中国目前唯一一个针对游戏研发专业人士的技术类奖项，被视为游戏界的“诺贝尔”。无端科技旗下作品《生死狙击》获得此专业奖项，也彰显了其游戏研发实力。

来源：无端科技官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



400-072-5588

www.leadleo.com

# 中国网络游戏研发行业典型企业分析——无端科技 (2/2)

## 无端科技部分产品介绍

无端科技的网络游戏作品主要包括4D回合制MMORPG《飘渺西游》、战争策略游戏《剑指天下》、次世代射击游戏《生死狙击2》端游、3DFPS《生死狙击》页游、FPS竞技《生死狙击》手游和基于真实物理原理的独立游戏《沉浮》等。

## 投资亮点

### (1) 影游联动品牌推广优势

《生死狙击》是无端科技旗下最热门的一款游戏产品，多年来经过无端科技的维护、运营和更新，《生死狙击》在行业内取得了不俗的成绩。无端科技利用《生死狙击》的原创IP，在动漫、小说等领域开展泛娱乐项目。如《生死狙击》系列的原创小说《死神游戏》，自发表以来便受到众多读者的追捧。《死神游戏》已在QQ阅读、咪咕阅读与掌阅书城等多个平台上架，并获得50多个重磅推荐位，累积覆盖人群约8亿人。

此外，无端科技将联合电影与游戏两大文化传播行业，迎合游戏产品发展趋势顺应市场的变化，应用影游联动，为企业带来衍生资源效应，扩展自身品牌，提高企业竞争力。

### (2) 游戏内容创新优势

在制作传统游戏的基础上，无端科技逐渐开始制作创新型游戏。《沉浮》是无端科技研发的一款3D游戏，此游戏是基于真实物理特点来建造战船的游戏。游戏用户最初可使用基础模板，并根据建造材料的物理特点，使船体保持平稳或利用船桨、船舵等物理助推器来保持船体重量。《沉浮》中的所有游戏元素均依照真实的物理特性，是网络游戏市场上首款包含真实物理元素的游戏。无端科技在游戏内容方面追求创新，打破传统游戏内容，企业知名度不断提高。

来源：无端科技官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

## 无端科技旗下主营产品介绍

主营产品	游戏特点	游戏成就
<p>《飘渺西游》</p> 	<p>全球第一款4D回合制MMORPG网游。游戏角色塑造生动、场景制作细致、战斗特效绚丽</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>“最具人气的角色扮演类网页游戏”奖</li> <li>2010年“中国最具运营价值”奖</li> </ul>
<p>《剑指天下》</p> 	<p>剑指天下以光荣三国志为主题背景，沿用了《信长之野望》类型策略游戏的世界观。与其他纯数字战争类策略游戏不同，此游戏着重突出科技与外交，吸引了热爱传统策略战争游戏的玩家用户群体</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>游戏问世后月活跃用户数突破100万</li> <li>产品营收破500万元</li> </ul>
<p>《生死狙击》</p> 	<p>《生死狙击》属于3D第一人称射击(FPS)网页游戏。游戏采用了无端科技自主研发并优化的引擎，可确保给用户带来华丽流畅的游戏体验。游戏拥有个人、团体、变异、挑战、冒险与爆破等多种作战模式，实现无端化的客户端FPS游戏常规玩法</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>“2015年金翎奖”</li> <li>2016年获得“最受期待游戏产品金苹果奖”</li> <li>“360年度最受期待游戏奖”等</li> </ul>

# 中国网络游戏研发行业典型企业分析——乐元素 (1/2)



公司名称：乐元素科技（北京）有限公司



成立时间：2009年



中国公司总部：北京市

## 企业概况与主营业务

乐元素科技（北京）有限公司（以下简称“乐元素”）成立于2009年初，主要提供游戏、动漫、衍生品、虚拟偶像等娱乐产品与服务。

乐元素的总部位于北京，在上海、京都、东京和旧金山均设有研发中心，全球共拥有900多名员工。2010年至今，乐元素共完成6轮融资。

## 产品案例

2016年9月，乐元素推出的《星梦手记》动画在日本TOKYO MX与中国哔哩哔哩弹幕网进行首播，并逐渐在中国各大漫画平台上线。《星梦手记》是乐元素推出的中日合作制作的跨次元偶像企划，涵盖漫画、动画、漫画、音乐与真人演出等多种形式。乐元素持续推进IP类工作，计划通过《星梦手记》开创跨次元偶像类企划，帮助建设完善中国IP行业产业链。另一方面，乐元素可通过IP运营团队后期对产品IP的开发、运营和推广，实现用户与IP粉丝的多元化互动，并利用现阶段积累的IP知名度与IP运营经验，提升品牌效益，确保企业盈利能力，提高企业知名度。

## 乐元素融资情况，截至2019年12月

时间	轮次	融资金额	投资方
2017-07	D轮	具体金额未透露	新希望
2016-09	C+轮	具体金额未透露	招银国际、峰尚资本
2016-08	C轮	具体金额未透露	启源资本
2016-05	Pre-C轮	数亿人民币	华泰紫金、愉悦资本
2011-10	B轮	3,000万美元	君联资本、DCM中国
2010-02	A轮	500万美元	DCM中国

### 2008-2012年

- 乐元素在北京成立
- 《开心水族箱》在Facebook上推出
- 《My Bar》在日本社交平台Mixi上线
- 子公司 Happy Elements 株式会社 (HEKK) 在日本设立
- 推出移动版《开心水族箱》
- 推出《兔子来啦》、《开心泡泡猫》、《Candy Cat》等

### 2013-2015年

- 推出《开心消消乐》移动版
- 《Merc Storia》日本上线
- 推出《火锅达人》、《右转先生 (Mr. Right)》等
- 在东京设立 Happy Elements Asia Pacific 株式会社 (HEAP)

### 2016-2018年

- 3D飞行射击类游戏《神威启示录》上线并推出同名漫画
- 推出《开心消消乐》卡通IP形象“消消乐萌萌团”
- 推出原创动漫IP《暮光幻影》、虚拟偶像养成企划《战斗吧歌姬！》

来源：乐元素官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo



400-072-5588

www.leadleo.com

28

# 中国网络游戏研发行业典型企业分析——乐元素 (2/2)

## 乐元素部分产品介绍

乐元素旗下拥有消除类休闲游戏《开心消消乐》页游版和手游版、养鱼类社交游戏《开心水族箱》、消除类休闲游戏《海滨消消乐》、即时性战略RPG游戏《Merc Storia》、女性向偶像养成游戏《Ensemble Stars》等多款畅销产品。

## 投资亮点

### (1) 营收稳定优势

2010年，乐元素在日本建立了游戏研发与运营团队，成为中国早期进行跨境经营的游戏企业之一。乐元素在中、日两个网络游戏市场中进行产品研发及运营，可从两个市场中获取收入，降低了依赖单一网络游戏市场的风险。

### (2) 用户数据优势

《开心消消乐》在2017年达到月平均活跃用户数1.35亿，每日用户行为数据超1.5TB。乐元素游戏用户带来大量游戏行为数据，为企业的游戏研发大数据分析奠定了基础。此外，乐元素设有独立的数据分析部门（BI部门），可使用数据分析框架检测企业游戏产品的线上运营情况，跟踪分析玩家流失关卡、游戏留存与游戏竞技系统等。乐元素的研发部门随即负责根据BI部门的反馈情况对相应的游戏产品进行修复与改善。基于大量玩家行为数据，乐元素可时刻贴近玩家需求，从而延长游戏周期，提高企业竞争力。

### (3) 整体行业地位优势

乐元素2014年至2016年均都在App Annie“年度移动应用营业额排行榜”中，取得全球52强、中国10强的成绩。此外，在2017年App Annie的“中国出海全球十大公司榜单”中，乐元素位居第3名，体现了其境外经营实力与核心竞争力。

## 乐元素旗下主营产品介绍

主营产品	游戏特点	游戏成就
<p>《开心消消乐》</p> 	<p>一款消除类休闲游戏，拥有网页版和移动版，操作简单，画面精美。游戏内容包含8大类型、超过1,000个关卡、可爱的动物形象，适合全年龄段的玩家</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2016年度单机畅销榜和下载榜第一名</li> <li>• 《南方都市报》2016新世代权力榜“国民游戏奖”</li> </ul>
<p>《Merc Storia》</p> 	<p>一款即时性战略RPG游戏，融合卡牌养成与横向动作元素。游戏角色可爱、场景清新唯美、游戏职业设定丰富</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Play将其评为2014年“日本最佳幻想类游戏”</li> </ul>
<p>《Ensemble Stars》</p> 	<p>一款女性向偶像养成类手游，游戏采用了“Live2D”技术可使人物更生动形象。同时，游戏还拥有强大的声优阵容，如柿原彻也、前野智昭等</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 举办3次Dream Live 3D模型全息投影演唱会</li> <li>• Starry Stage真人声优演唱会</li> <li>• 日本《FAMITSU》杂志评选年度新秀奖</li> </ul>

来源：乐元素官网，头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

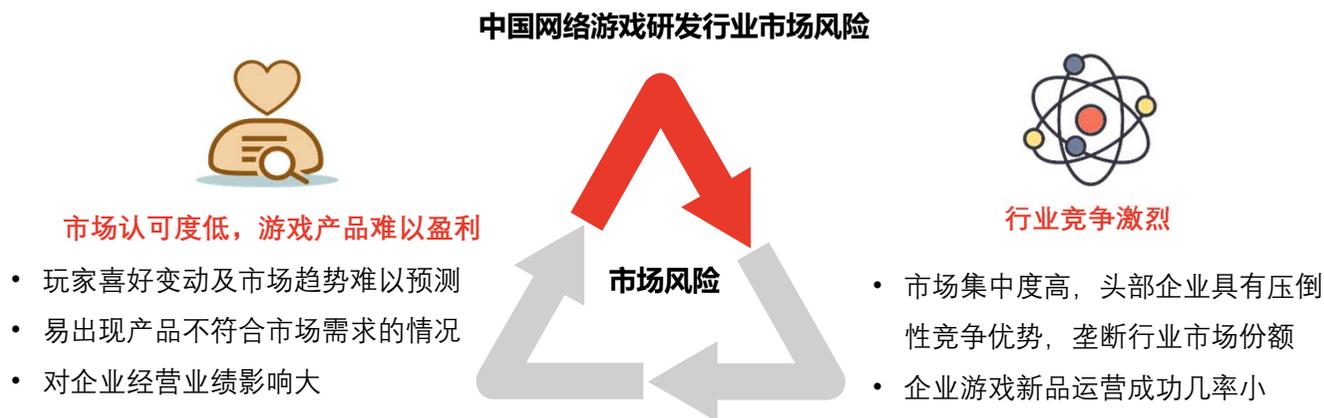
# 中国网络游戏研发行业投资风险因素分析——市场风险

## 市场风险

市场风险主要体现在以下几个方面：

**(1) 市场认可度低，游戏产品难以盈利：**中国网络游戏研发行业发展迅速，游戏产品数量激增，市场竞争日趋激烈。网络游戏研发企业可否精准把握游戏市场动向及玩家喜好变动，决定了其游戏产品市场认可度的高低。但由于市场趋势及玩家偏好难以预测，若企业未能充分论证玩家喜好变动趋势，导致推出的游戏产品不符合市场预期，则企业将面临市场认可度低、游戏产品难以盈利的风险；

**(2) 行业竞争激烈：**经过三十余年的发展，中国网络游戏研发行业现已形成一批具有强大研发实力及市场资源整合能力的企业，如腾讯游戏、网易游戏、完美世界等，多完成了行业的全产业链布局，在网络游戏研发、运营、推广等方面具有压倒性的竞争优势。如腾讯游戏积累了大量忠实用户，增大了其网络游戏产品推广的成功几率。若网络游戏研发企业与行业头部企业在同一时间推出游戏新品，因企业知名度及影响力低，其游戏新品运营成功几率小，则易对企业经营业绩造成不利影响。



来源：头豹研究院编辑整理

©2019.12 LeadLeo

# 方法论

头豹研究院布局中国市场，深入研究10大行业，54个垂直行业的市场变化，已经积累了近50万行业研究样本，完成近10,000多个独立的研究咨询项目。

- ◆ 研究院依托中国活跃的经济环境，从二次元、手游、IP等领域着手，研究内容覆盖整个行业的发展周期，伴随着行业中企业的创立，发展，扩张，到企业走向上市及上市后的成熟期，研究院的各行业研究员探索和评估行业中多变的产业模式，企业的商业模式和运营模式，以专业的视野解读行业的沿革。
- ◆ 研究院融合传统与新型的研究方法，采用自主研发的算法，结合行业交叉的大数据，以多元化的调研方法，挖掘定量数据背后的逻辑，分析定性内容背后的观点，客观和真实地阐述行业的现状，前瞻性地预测行业未来的发展趋势，在研究院的每一份研究报告中，完整地呈现行业的过去，现在和未来。
- ◆ 研究院密切关注行业发展最新动向，报告内容及数据会随着行业发展、技术革新、竞争格局变化、政策法规颁布、市场调研深入，保持不断更新与优化。
- ◆ 研究院秉承匠心研究，砥砺前行的宗旨，从战略的角度分析行业，从执行的层面阅读行业，为每一个行业的报告阅读者提供值得品鉴的研究报告。
- ◆ 头豹研究院本次研究于2019年12月完成。

# 法律声明

- ◆ 本报告著作权归头豹所有，未经书面许可，任何机构或个人不得以任何形式翻版、复刻、发表或引用。若征得头豹同意进行引用、刊发的，需在允许的范围内使用，并注明出处为“头豹研究院”，且不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节或修改。
- ◆ 本报告分析师具有专业研究能力，保证报告数据均来自合法合规渠道，观点产出及数据分析基于分析师对行业的客观理解，本报告不受任何第三方授意或影响。
- ◆ 本报告所涉及的观点或信息仅供参考，不构成任何投资建议。本报告仅在相关法律许可的情况下发放，并仅为提供信息而发放，概不构成任何广告。在法律许可的情况下，头豹可能会为报告中提及的企业提供或争取提供投融资或咨询等相关服务。本报告所指的公司或投资标的的价值、价格及投资收入可升可跌。
- ◆ 本报告的部分信息来源于公开资料，头豹对该等信息的准确性、完整性或可靠性不做任何保证。本文所载的资料、意见及推测仅反映头豹于发布本报告当日的判断，过往报告中的描述不应作为日后的表现依据。在不同时期，头豹可发出与本文所载资料、意见及推测不一致的报告和文章。头豹不保证本报告所含信息保持在最新状态。同时，头豹对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改，读者应当自行关注相应的更新或修改。任何机构或个人应对其利用本报告的数据、分析、研究、部分或者全部内容所进行的一切活动负责并承担该等活动所导致的任何损失或伤害。