



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

# 2020年 中国PC端游手游化行业概览

概览标签：游戏、娱乐、移动端

报告主要作者：马阿鑫  
2020/04

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。

# 概览摘要

“PC端游”即依托于电脑终端的游戏，“手游”即手机游戏。PC端游手游化指原本依托于PC端，后同时发行于手机、平板等移动设备的双端游戏。随着手机等移动终端的快速发展，手机游戏逐渐被越来越多的玩家接受，其玩家用户数量、市场占有率均超过了客户端以及网页游戏。受限于2018年游戏版号的暂停审批，2015年-2019年，中国PC端游手游化游戏数量总数从53个下降至49个。未来5年，受益于手机性能的进一步增强以及新一代通信技术的发展，更多优质且需要高配置的端游IP将获得转化手游的机会。预计2019年-2024年，中国PC端游手游化的游戏数量将从49个增长至155个，年复合增长率将达33.6%。

## ◆ 移动游戏用户数量超过客户端及网页端，市场广阔

随着4G、5G新一代信息技术的发展，结合移动电子产品性能的逐步提高，成本的下降，移动游戏（包括手机、平板电脑）的市场占有率逐渐提升，玩家数量也水涨船高。据中国音数协游戏工委数据，截至2019年，中国移动游戏用户数达6.2亿人次，2015-2019年CAGR达7.7%，相较之下，客户端、网页端用户数量则处于缩水阶段。智能手机生产效率的提高降低了其价格，从而提高了智能手机渗透率。同时，移动游戏单局游戏时长更短，更契合现阶段都市人群的日常生活，受到更多欢迎，市场前景广阔。

## ◆ “端转手”游戏具备粘性用户群体，游戏热度较高

相较原创手游，“端转手”游戏具备更大量的潜在粘性用户群体，手游的上线会激发其回归的意愿，“端转手”游戏的预约人数相对原创手游来说更高。同时，“端转手”手游的搜索热度更高。以《QQ飞车》为例，其上线初期官网预约人数达4,000万人，截至2020年4月，其百度搜索指数均值为8,000以上，其预约人数和百度搜索指数均高于2019年上线的《阴阳师》、《宝可梦》等优质游戏IP。

## ◆ 玩家反馈意见较多，对手游还原度要求高

选取头部“端转手”游戏在AppStore中近十天的玩家评论，搜集其中有帮助（即排除刷评论的无效评论内容）的一、二星评论，得出频率较高的几个词汇。其中，“体验、Bug、活动、情怀、交易、花钱、画面、外挂”八个词汇出现频率最高。PC端游手游化过程中，游戏的质量、玩法、还原度等因素将直接影响玩家的游戏体验，“端转手”游戏的绝大部分受众为端游玩家，该部分群体会将手游和端游原作进行各方面的对比，如何做到满足该部分玩家的需求，是行业发展的挑战之一。

## 品牌推荐：

腾讯游戏，网易互动娱乐，完美世界

# 目录

◆ 名词解释	05
◆ 中国PC端游手游化行业——定义、分类及运作模式	06
◆ 中国PC端游手游化行业——端游与手游的区别	07
◆ 中国PC端游手游化行业——转化核心要素	09
• 手游用户、营收规模提升	09
• “端转手”游戏热度更高	10
• 手游用户更多样	11
◆ 中国PC端游手游化行业——发展历程	12
◆ 中国PC端游手游化行业——“端转手”游戏数量	13
◆ 中国PC端游手游化行业——案例分析	14
• 腾讯游戏“端转手”游戏分析	14
• 腾讯游戏“端转手”游戏表现	15
• 网易游戏“端转手”游戏分析	16
• 网易游戏“端转手”游戏表现	17
◆ 中国PC端游手游化行业——政策分析	18
◆ 中国PC端游手游化行业——驱动因素	19
◆ 中国PC端游手游化行业——制约因素	20
◆ 中国PC端游手游化行业——竞争格局	21

# 目录

◆ 中国PC端游手游化行业——行业公司投资推荐	-----	22
• 腾讯游戏	-----	22
• 网易互动娱乐	-----	24
• 完美世界	-----	26
◆ 方法论	-----	28
◆ 法律声明	-----	29

# 名词解释

- ◆ **PC** : 个人计算机 (Personal Computer) , 指一种大小、价格和性能适用于个人使用的多用途计算机, 包括台式机、一般笔记本、超极本等。
- ◆ **MOBA** : 多人在线战术竞技游戏 (Multiplayer Online Battle Arena) , 多为5V5对战, 玩家通过操纵角色破坏敌方防御塔与枢纽, 取得游戏胜利。
- ◆ **MMO** : 大型多人在线游戏 ( Massively Multiplayer Online ) , 其具有较强的社交属性, 玩家可在游戏中建立好友、情侣、敌人关系。
- ◆ **MMORPG** : 大型多人角色扮演游戏 ( Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) , 玩家需要控制游戏内角色, 完成战斗、交易等多种行动。
- ◆ **FPS** : 第一人称射击游戏 (First-Person Shooting Game) 属于射击游戏的分支之一, 玩家可通过第一人称视角进行射击, 代入感更强。
- ◆ **Bug** : 计算机领域专业术语, 指系统中存在的漏洞。系统在安全策略上存在缺陷, 有攻击者能够在未经授权的情况下进行系统访问并对其造成危害。
- ◆ **IP** : 知识产权 (Intellectual Property) , 指“权利人对其智力劳动所创作的成果和经营活动中的标记、信誉所依法享有的专有权利”, 一般只在有限时间内有效。
- ◆ **MAU** : 月活跃用户人数 (Monthly Active Users) , 通常统计一个月 (统计月) 之内, 登录或使用了某个产品的用户数 (去除重复登录用户数) 。
- ◆ **DAU** : 日活跃用户数 (Daily Active Users) , 通常统计一日 (统计日) 之内, 登录或使用了某个产品的用户数 (去除重复登录的用户) 。
- ◆ **ARPU** : 每用户平均收入 (Average Revenue Per User) , 计算方法为: 月总收入/月付费用户人数。
- ◆ **RPG** : 角色扮演游戏 (Role-Playing Game) , 玩家扮演一个或多个角色, 并在一个结构化规则下进行活动的游戏模式。
- ◆ **CPU** : 中央处理器 (Central Processing Unit) , 计算机等电子产品系统运算和控制的中心, 是信息处理, 程序运营的最终单元。
- ◆ **GPU** : 图形处理器 (Graphics Processing Unit) , 又称显示芯片, 视觉处理器等, 是一种在手机等移动设备上进行图像处理的微单元, 能够有效缓解CPU的计算压力。
- ◆ **K/s** : 千字节每秒 (Kilobyte Per Second) , 一种运用于计算机上的资讯计量单位。
- ◆ **5G** : 第五代移动通信技术, 是最新一代蜂窝移动通信技术, 也是继4G (LTE-A、WiMax) 、3G (UMTS、LTE) 和2G (GSM) 系统之后的延伸。
- ◆ **游戏版号** : 国家新闻出版广播电影电视总局批准相关游戏出版运营的批文号的简称。
- ◆ **VR** : 虚拟现实 (Virtual Reality) 囊括计算机、电子信息、仿真技术, 以计算机模拟虚拟环境, 打造仿真空间沉浸感的虚拟现实技术。
- ◆ **3D游戏** : 通过使用空间立体计算技术实现操作的游戏, 游戏中的人物、场景、基础地形均通过三维立体建模实现。
- ◆ **删档内测** : 指网络游戏在正式上线前的内部测试, 测试完成后, 官方会对玩家的资料 (角色、资料等) 进行删除。通常与“不删档内测”对应。
- ◆ **PV** : 页面浏览量 (Page View) , 指网页被浏览的次数, 用户对网页的每次刷新都会记为一次浏览次数。





FROST & SULLIVAN  
沙利文

# 招聘 行业分析师

我们一起“创业”吧，开启一段独特的旅程！

✉ 邮箱：[fs.recruitment@frostchina.com](mailto:fs.recruitment@frostchina.com)

📍 工作地点：北京、上海、深圳、香港、南京、成都



# 中国PC端游手游化行业——定义、分类及运作模式

中国PC端游手游化行业中，网页游戏、客户端游戏为主要转化标的，根据游戏种类区分，MMORPG类游戏为游戏制作方的主要转化对象

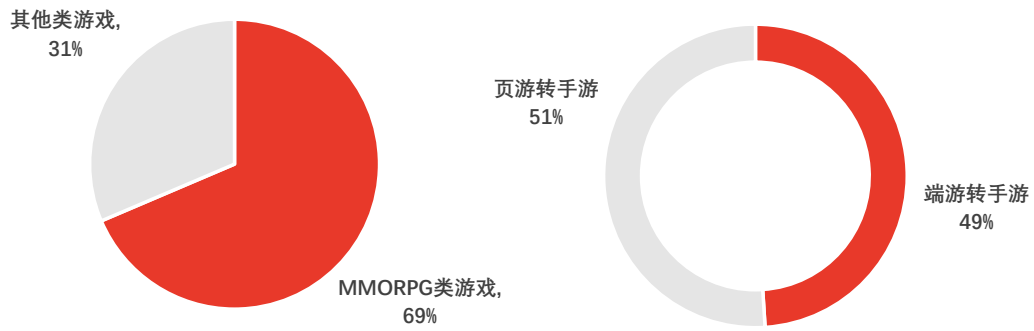
## PC端游手游化定义、分类

“PC端游”即依托于电脑终端的游戏，“手游”即手机游戏。PC端游手游化指原本依托于PC端，后同时发行于手机、平板等移动设备的双端游戏。

根据游戏种类进行区分，端游转手游主要可以分为：竞速类、FPS、MMORPG、卡牌类游戏等，其中，MMORPG类端游为手游企业的主要转化对象，据国家广播电视总局公布的2019年游戏版号数据，其占到整体端游转手游游戏数量的69%。

根据游戏性质进行区分，PC端游戏中包含网页游戏（页游）、客户端游戏（端游）两大类。据2019年数据，页游转手游占到整体比重的51%，代表游戏如《卧龙吟》等；端游转手游占整体比重较低，为49%，代表游戏如《梦幻西游》、《龙之谷》等。

## 中国PC端游手游化行业游戏种类、不同终端占比（数据截至2019年底）



注：选取具备稳定的活跃用户，且持续更新的游戏作为数据样本，样本游戏总数17,969个  
来源：国家广播电视总局，头豹研究院编辑整理

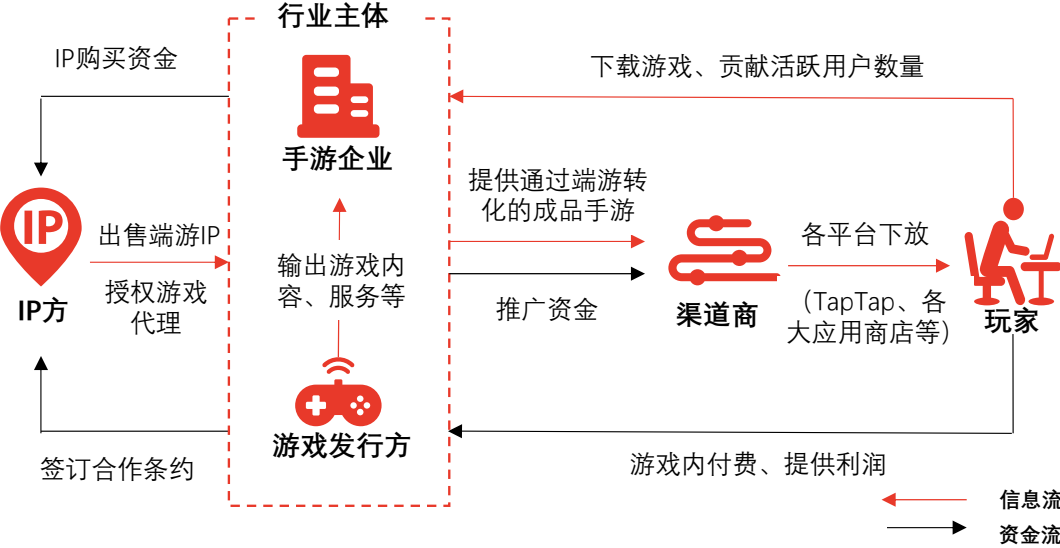
## 运作模式

手游企业、游戏发行方及渠道商为行业的运作主体。手游企业集游戏研究、运营等功能为一体，涉及产业链较广，代表企业以腾讯游戏、网易游戏、完美世界、世纪天成等为主。游戏发行方主要为手游企业提供游戏素材、游戏设计服务等，企业规模较小，主要企业有中手游、热酷游戏等。

行业主体通过自身拥有的端游IP进行手游改编，或购买端游IP，将其改编成手游。端游转手游完成后，主要通过各大渠道商进行推广和下载。

行业运作流程与普通手游开发相似，不同点在于，端游转手游通常不需要花费大量的时间去搭建游戏的背景与角色，可以重点关注游戏的优化和玩法的创新。

## 行业运作流程图

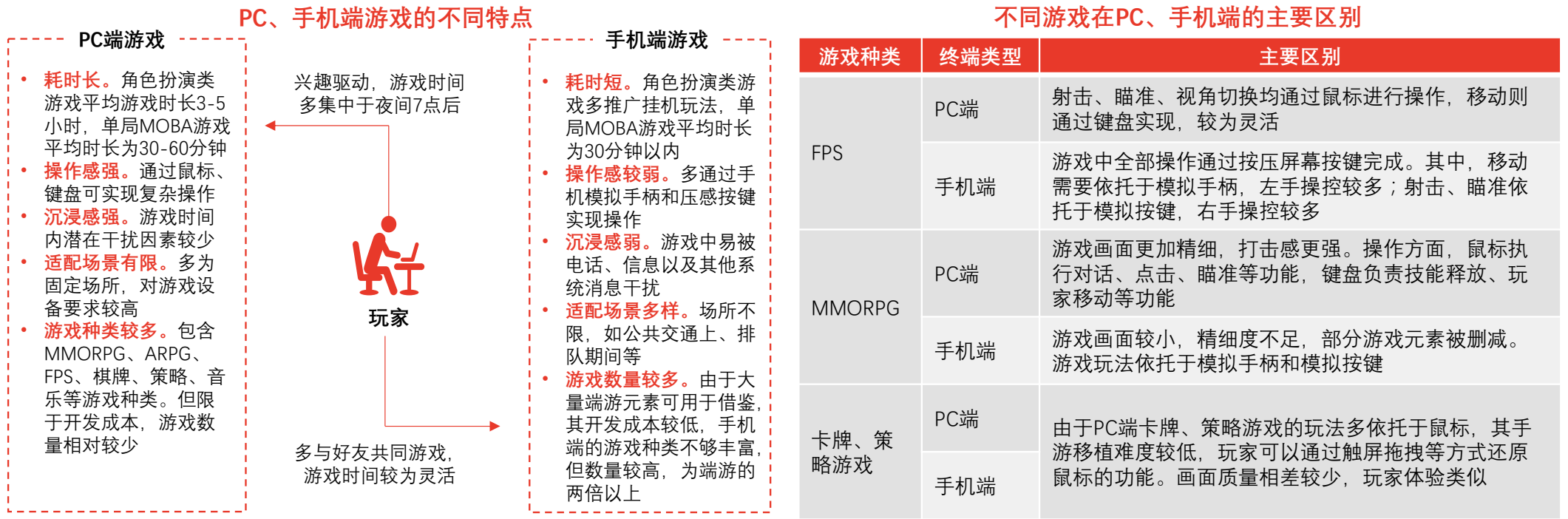


# 中国PC端游手游化行业——端游与手游的区别（1/2）

基于PC端、手机端在性能等方面的差异，依托于二者在耗时情况、操作感、沉浸感等方面均有所不同，手机端游戏适配场景更加灵活

PC端与智能手机在功能，硬件上有一定的相似性，但其性能具备较大差异。将处于同一时代的PC设备和智能手机进行对比，CPU性能方面，PC端选取Core i7-6700K，智能手机选取iPhone 6s A9处理器，据中关村在线评测跑分，二者单核设备的分数分别为**5,133**、**2,424分**；另一方面，手机为集成显卡，而PC通常配有独立显卡。基于此，PC的性能远高于智能手机，其能够搭载的游戏质量也更高。

依托于PC端、智能手机端的游戏具备不同的特点，为了增强玩家的游戏体验，大部分“端转手”游戏改变了游戏的操作和玩法，二者主要区别如下。



来源：七麦数据，中关村在线，头豹研究院编辑整理



# 中国PC端游手游化行业——端游与手游的区别（2/2）

PC端游与手游的盈利模式可分为游戏充值、内嵌广告、周边产品三类，手机端游戏整体盈利能力更强，但ARPU为255元/人，小于PC端游戏ARPU

## PC、手机端游戏的盈利模式



PC端、手机端游戏的主要盈利模式可分为游戏充值、内嵌广告、周边产品三类，模式类似，但其中收费的方式、对象，以及两种不同终端游戏的盈利能力均有所不同。

### （1）游戏充值

**手机端游戏**，玩家通过购买礼包购得游戏货币，并通过货币进行产品购买，礼包为6-2,000元不等。同时，大多手游中内含首充推广，即首次充值可得奖励礼包。启动游戏后，暗示充值、提示活动的插屏式贴图出现次数较多，其出现频率在**3-6次**左右。

**PC端游戏**，玩家同样可以充值游戏货币，但多为被动“氪金”。部分玩家需要通过付费获得PC端游戏的游戏权，如《魔兽世界》（时长计费）、《守望先锋》（游戏购买计费）等。

据中国音数协游戏工委数据显示，截至2019年，中国移动游戏实际销售收入达**1,581.1亿元**，PC客户端游戏实际销售收入为**615.1亿元**。根据其当年的用户规模进行计算，手机端游戏ARPU为**255元/人**，PC客户端游戏ARPU为**433元/人**。相较PC端，手机端游戏的用户群体数量更为庞大，但频繁的充值暗示使得平台流失部分老玩家。

### （2）内嵌广告

**手机端游戏**，内嵌广告多出现在游戏公告中，部分为全屏插屏，广告内容**70%**以上为自身游戏活动宣传，其余为商业合作，合作内容多以“免流量畅玩”为主，推广SIM卡或通信套餐。

**PC端游戏**，由于全屏插屏难以实现，以广告为主的变现模式较少，多出现在线下活动。

### （3）周边产品

**手机端游戏**，周边产品相对简单，以游戏公仔、日常用品为主（钱包、挂件等）。

**PC端游戏**，其周边产品与手机端游戏类似。另外，PC端游戏具备较为宏大的故事背景，部分优质游戏举办线下嘉年华、线下赛事等活动，活动将带动产品的购买以及玩家的消费。

综上，相较PC端游戏，手机端游戏开发成本更低，但具备更多样的盈利方法和更强的盈利能力，虽然单位ARPU较低，但玩家基数大，盈利水平相对PC端更高。

来源：中国音数协游戏工委，AppsFlyer，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



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

# 中国PC端游手游化行业转化核心要素——手游用户、营收规模提升（1/3）

移动游戏（手机、平板电脑）节奏更快，体验更好的特点吸引了大量玩家，中国移动游戏用户达6.2亿人次，面临用户流失困境的端游需要朝向移动游戏进行转化

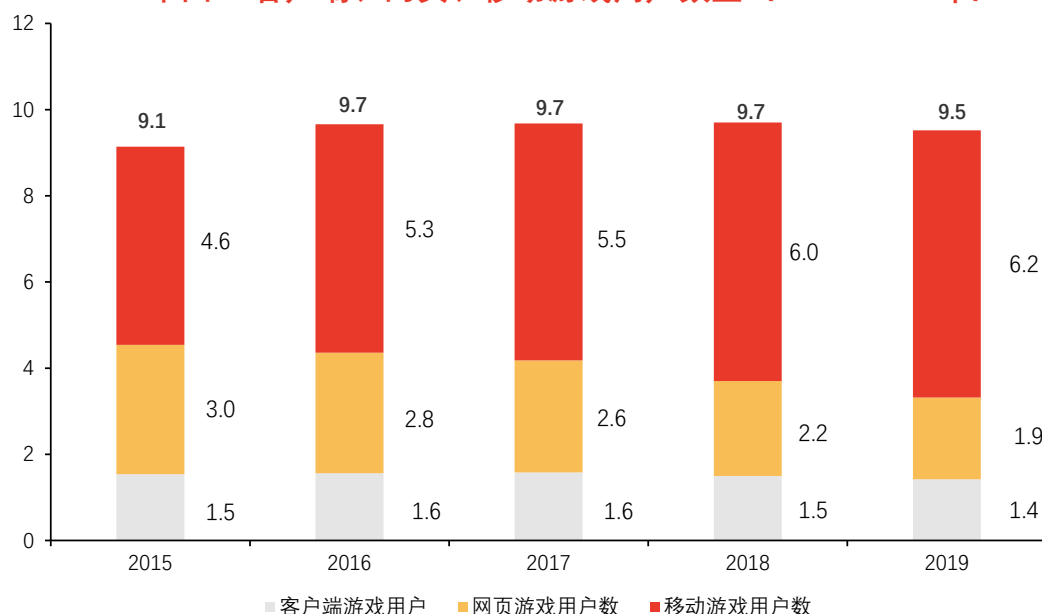
随着4G、5G新一代信息技术的发展，结合移动电子产品性能的逐步提高，成本的下降，移动游戏（包括手机、平板电脑）的市场占有率逐渐提升，玩家数量也水涨船高。

**玩家数量增加：**据中国音数协游戏工委数据，截至2019年，中国移动游戏用户数达**6.2亿人次**，2015-2019年CAGR达**7.7%**，相较之下，客户端、网页端用户数量则处于缩水阶段。智能手机生产效率的提高降低了其价格，从而提高了智能手机渗透率。同时，移动游戏单局游戏时长更短，更契合现阶段都市人群的日常生活，受到更多欢迎。

**营收增加：**由于游戏节奏更快，移动游戏能够将游戏玩家更快速地带入到游戏当中，并通过插屏，公告等形式将“首充奖励”、“限时活动”等信息传递给玩家，实现变现。相较之下，PC端游戏通过购买游戏时长、购买游戏本身的盈利模式过于单一且周期性较长，不利于企业的快速扩张。

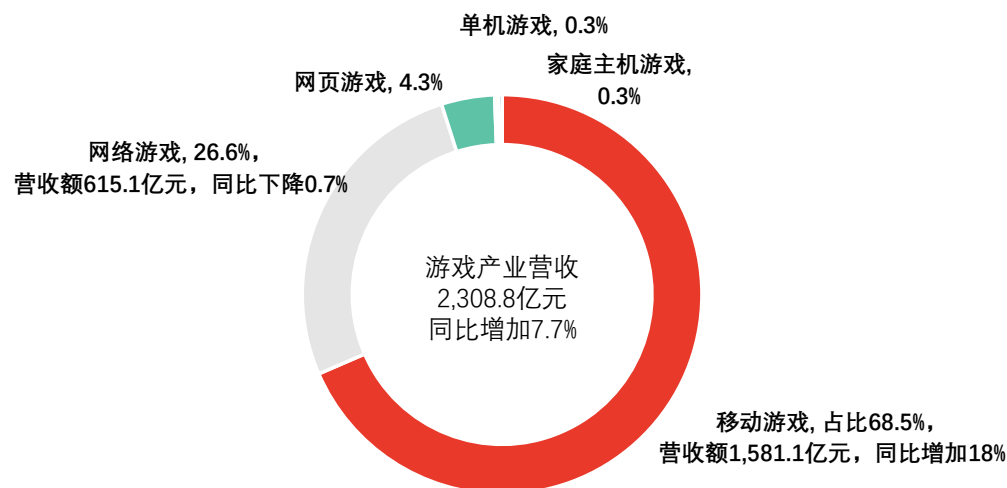
大量优质PC端游戏现阶段面临着用户流失的困境，利用原有IP，转战移动游戏市场，是游戏开发商摆脱营收困境的重要方向之一。

亿人 中国PC客户端、网页、移动游戏用户数量（2015-2019年）



来源：中国音数协游戏工委，头豹研究院编辑整理

中国游戏产业营收占比（截至2019年底）



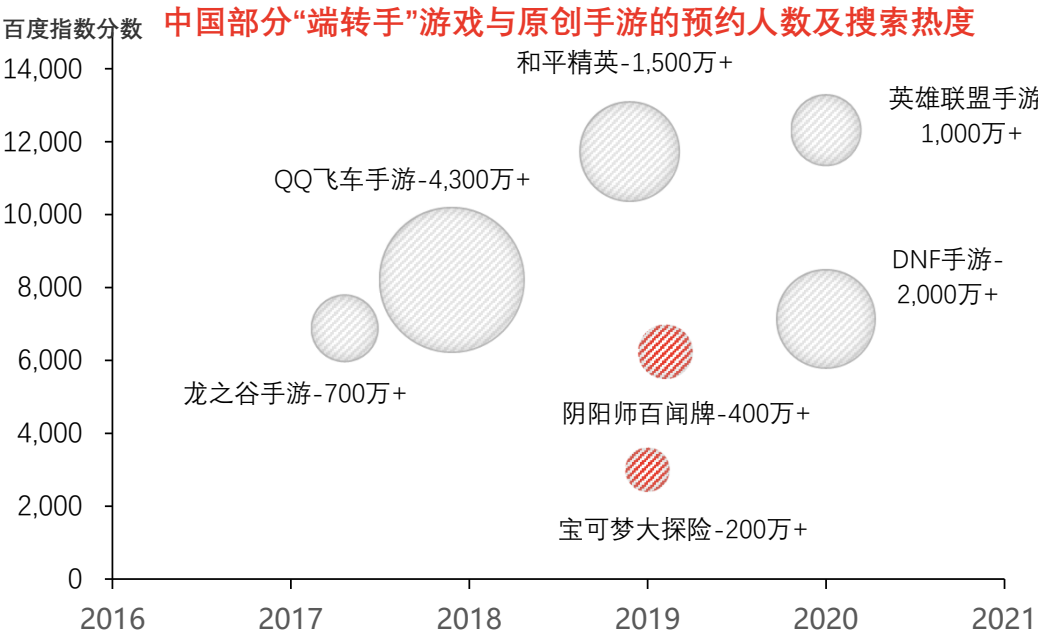
# 中国PC端游手游化行业转化核心要素——“端转手”游戏热度更高（2/3）

相较原创于手机端的游戏，“端转手”游戏在上线前期具备更高的预约热度，同时，其搜索指数也相对更高，其独特的玩法和高粘性用户是主要原因

相较原创手游，“端转手”游戏具备更大量的潜在粘性用户群体，手游的上线会激发其回归的意愿，“端转手”游戏的预约人数相对原创手游来说将更高。

同时，“端转手”手游的搜索热度更高。以《QQ飞车》为例，其上线于2017年末，但搜索热度仍高于2019年上线的《阴阳师》、《宝可梦》等优质IP。

通过百度指数对关键词进行搜索趋势查询，并结合各类游戏官网及官方披露数据，对不同“端转手”以及原创手游的搜索热度以及预约人数进行搜集如下。



注：气泡大小代表预约人数多少，灰色气泡代表“端转手”游戏，红色代表手机端游戏

来源：百度指数，站长之家，各游戏官网，头豹研究院编辑整理

## 部分“端转手”游戏与原创手游的预约人数及搜索热度

据站长之家SEO数据，截至2020年4月初，《梦幻西游》、《DNF》两款游戏的整站日均PV分别达：**1,109、23,969万次**，游戏网站排名**49、174名**。两款游戏分别上线于2003、2008年，历经10余年时间，其平台的用户数量以及其排名仍高于现今绝大部分端游及手游，主要有以下两大原因。

### （1）玩法独特，不可替代性较强：

如《跑跑卡丁车》的连续漂移、《DNF》中的装备强化、《梦幻西游》中的召唤兽养成等，该类游戏大多具备原创或难以替代的游戏体验，这种独特的玩法进一步提高了游戏的用户留存度。

### （2）拥有一批高粘性用户群体：

以知名端游IP《地下城与勇士》（DNF）为例，2020年3月19日，DNF游戏推出了100级版本，并附加了回归者福利，老玩家回归游戏可直升95级，方便其融入游戏节奏。当天，百度搜索指数达到了**98,630**，远高于其90天内的搜索平均值**26,143**。

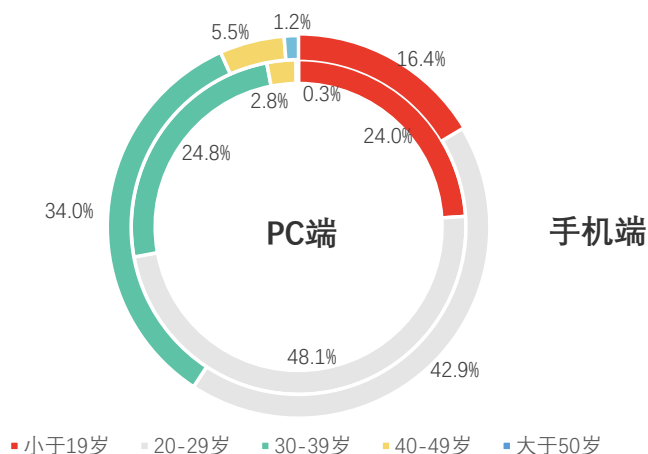
大量玩家离开游戏的主要原因为生活节奏加快，部分曾为学生的玩家现已步入职场，工作、生活的压力压缩了其娱乐的时间，但这部分玩家对游戏仍保持着热爱和期待，粘性较高，当新版本、新玩法出现，其回归意愿相对更强。

综上，通过端游转手游，制作方可将游戏核心元素实现保留，并添加具有开创性的玩法，从而满足生活节奏快，时间碎片化的旧玩家，以及追求新鲜刺激的新玩家。基于此，优质端游进行“端转手”的行业市场广阔，潜在用户群体大，具备一定盈利空间，更多游戏制作方选择参与其中。

# 中国PC端游手游化行业转化核心要素—— 手游用户更多样（3/3）

相较PC端，手游用户20-39岁占比较多，用户经济更为独立，“氪金”意愿更强，性别方面，手游用户女性群体占比较PC端更多，女性向“端转手”游戏热度较高

中国PC端游、手游用户年龄、性别数据（截至2019年末）



## 手游用户的特点及价值

根据百度指数数据，PC端游戏用户群体与手机端游戏用户群体在年龄、性别等方面均有所不同。手游用户年龄段覆盖更广，性别更为均衡，潜在价值更大。

### (1) 用户年龄：

PC端游戏用户中，20-29岁用户为主要群体，在整体用户中的占比为**48.1%**；30-39岁、19岁以下用户群体比重较为接近，为**24.8%**、**24%**；仅有极少数群体为40-49岁以及50岁以上，分别占比**2.8%**、**0.2%**。

相较而言，手机端游戏用户群体年龄更加中龄化。20-29岁用户在整体用户中的占比为**42.9%**，30-39岁用户群体占比则较高，达**34.1%**；40岁以上用户群体占比**6.7%**，高于PC端游戏用户群体。

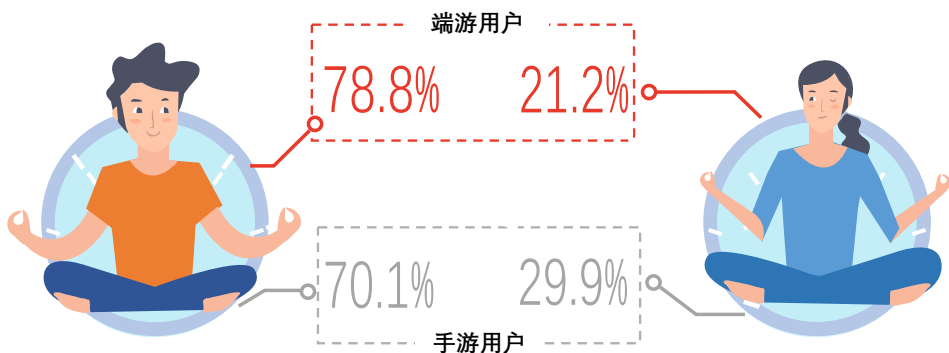
针对20-39岁用户群体，其时间更加碎片化，可支配时间较少，手机游戏相较PC端游戏更适合其进行娱乐。该部分群体多具备独立的经济能力，其“氪金”能力相较青少年更强，可开发潜力较强。

### (2) 用户性别：

端游用户中，**78.8%**的玩家为男性，仅**21.2%**的玩家为女性。而手游用户中，女性用户比重更高，达**29.9%**，男性用户占比为**70.1%**。

手游单局节奏更快，种类更多，且相较于PC更易于上手的特点不仅吸引了中年男性群体，同样吸引了大量的女性用户。如知名端游QQ炫舞，其端游女性用户占比为54.8%，进行手游转化后，其手游女性用户占比达63.9%。手机的种种便捷性能吸引大部分对PC端游兴趣较低，且时间较为碎片化的女性用户。

综上，手游的用户覆盖能力更强，通过“端转手”，端游游戏制作方能够通过手游开拓更多潜在玩家。



来源：百度指数，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com



# 中国PC端游手游化行业——发展历程

PC端游手游化行业发展至今，经历了2013-2014年的网页端转化、2015-2016年的单机、MMORPG转化、以及2017年-未来的FPS、MOBA转化时代

## 中国PC端游手游化行业发展历程



### 2013-2014年

#### 网页端转化时代

网页端游戏市场占有率较高  
游戏制造商纷纷布局“网页转手游”

据中国音数协游戏工委数据，2013年，中国网页端游戏用户数量达**3.3亿人**，用户规模高于移动游戏、客户端游戏。同年，移动游戏玩家数量达**3.1亿人**，同比增加**248.4%**，剧增的玩家数量，促使游戏制作方选择将网页游戏进行手游化。

- 2013年，《忘仙》、《五指西游》等网页游戏上线手机端，游戏画面以2D、2.5D为主，归属RPG类别——**网页端游戏开始向手游端转化**
- 2014年，《暗黑三国》、《战诗》等游戏上线，归属RPG类别，画面更精细；同时，《金榜斗地主》等游戏出现——**转化游戏类别更为多样**

### 2015-2016年

#### 单机、MMORPG转化时代

优质单机游戏手游化  
MMORPG类游戏热度较高

2015年，中国客户端游戏用户数达**1.5亿人**，首次出现负增长。随着智能手机逐渐普及，部分客户端游戏制造商同样看到了商机，大量单机、网络游戏开始“端转手”。

- ◆ 2015年，《极品飞车最高通缉》手机版上线，车辆和跑道的高还原度吸引了大量端游用户——**单机IP开始进军手机游戏市场**
- ◆ 2016年，《龙之谷》、《光明大陆》手游版上线，优质网络游戏IP为手机端游戏带来了大量的用户流量——**游戏行业头部厂商加入转化市场**

### 2017年-未来

#### FPS、MOBA转化时代

腾讯、网易纷纷发力手游市场  
优质IP开启预约渠道，潜在市场广阔

2017年，移动端游戏用户数量达**5.5亿人次**，而客户端以及网页端用户数量已开始呈现下滑态势。移动端游戏成为了行业发展的首要推动力。

- 2017-2018年，《拳皇》、《大话西游》、《梦幻西游》等游戏纷纷改版手游，绝大部分游戏预约数量达到百万级，部分优质IP预约人数达千万级。——**IP效应显现**
- 2020年，腾讯游戏出版《天涯明月刀》手游，预约人数已达**2,091.3万人**，《DNF》手游预约人数已达**2,867.3万人**。绝大部分优质IP集中在腾讯、网易手中——**“端转手”行业成型，头部厂商拥有较多优秀端游IP**

注：游戏上线时间，以广电总局公布的审批信息时间为准

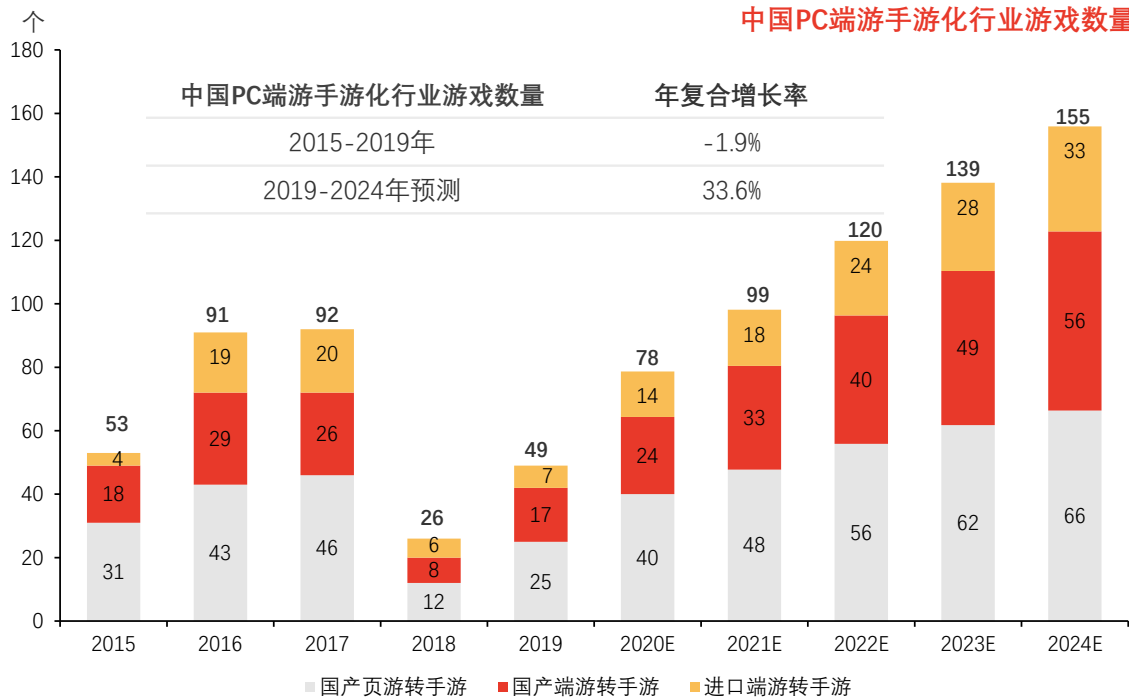
来源：国家广播电视总局，中国音数协游戏工委，头豹研究院编辑整理



# 中国PC端游手游化行业——“端转手”游戏数量

2019年，中国PC端游手游化行业中，“端转手”游戏数量为49个，基于手机性能的进一步增强以及通信技术的发展，未来“端转手”游戏数量有望持续增加

随着手机等移动终端的快速发展，手机游戏逐渐被越来越多的玩家接受，其玩家用户数量、市场占有率均超过了客户端以及网页游戏。受限于2018年游戏版号的暂停审批，2015年-2019年，中国PC端游手游化游戏数量总数从**53个**下降至**49个**。未来5年，受益于手机性能的进一步增强以及新一代通信技术的发展，更多优质且需要高配置的端游IP将获得转化手游的机会。预计2019年-2024年，中国PC端游手游化的游戏数量有望从**49个**增长至**155个**，年复合增长率有望达**33.6%**。



注：手游转端游、依靠端游模拟器、服务器停止更新的游戏未包含在内，暂无进口页游转手游案例  
来源：国家广播电视总局，头豹研究院编辑整理，中国音数协游戏工委

2015年到2019年，中国PC端游手游数量经历了较大幅度的波动，其主要原因如下：

(1) “端转手”开始发力——2016年：

据中国音数协游戏工委数据，2016年，中国网页游戏、客户端游戏的市场实际销售收入分别同比下降**14.8%**、**4.8%**，面对逐渐冷却的市场，大量端游游戏制作方将目光转移到了手游领域。《光明大陆》、《龙之谷》等游戏纷纷递交版号转战手游，该趋势下，“端转手”游戏数量实现大幅增长。

(2) 版号审批暂停，行业有所降温——2018年：

2018年3月，出于结构调整等原因，国家广播电视总局暂停了游戏版号的审批，暂停持续到当年11月。当年12月份给予了恢复。

暂停和结构调整后，广播电视总局对游戏的审批更加严格，2019年，全年经过审批的“端转手”游戏为49个，相较2015-2017年仍较少。

行业未来将经历更加严格的监管，虽然短期内“端转手”游戏数量不会急剧上升，但整体的质量将有所提升。

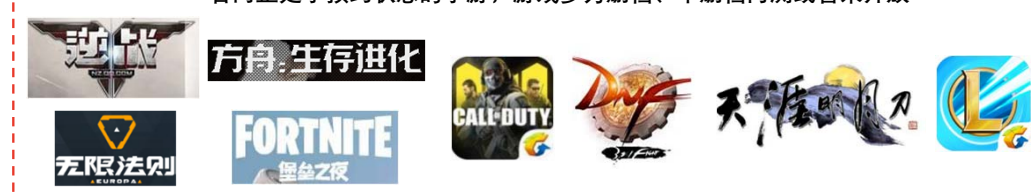
# 中国PC端游手游化行业——腾讯游戏“端转手”游戏分析

腾讯游戏“端转手”游戏主要以MMORPG为主，其次为竞速、FPS、棋牌类游戏，其游戏整体评分集中在5.5-7分之间，头部端游IP玩家关注度较高

腾讯游戏旗下“端转手”游戏热度、上线时间矩阵图



官网正处于预约状态的手游，游戏多为删档、不删档内测或暂未开放



注：评分数据来自TapTap

来源：伽马数据，腾讯游戏，TapTap，头豹研究院编辑整理

## 腾讯游戏“端转手”游戏现状及分类情况

据伽马数据显示，截至2019年第二季度，腾讯游戏在游戏行业的市场占有率达**58.6%**，为游戏行业规模的增长贡献了主要力量。

手游方面，腾讯游戏同期营收超**200亿元**人民币，占到整体游戏营收的**60%**以上。手游成为了腾讯游戏着重发展的业务部分。据腾讯游戏官网数据，腾讯游戏现阶段共有自研手游17款，发行手游14款。31款手游中，共有**15款**游戏为“端转手”游戏（不包含预约中手游），同时，腾讯获得了其中**50%**游戏的端游、手游两端代理权。

通过不同方式进行分类，腾讯游戏中，“端转手”游戏可分为以下几种。

- **热度较高手游**：其中包含MMORPG类游戏如《龙之谷》、《天龙八部》等；竞速类游戏如《QQ飞车》、《跑跑卡丁车》；FPS类游戏，如《和平精英》等。该部分游戏端游玩法多具有开创性且较为经典，具备大量的忠实用户群体。同时，手游多保留了端游玩法，还原度高。
- **热度较低手游**：如《魂斗罗归来》、《自由幻想》、《红警OL》。其TapTap评分均集中在3-5分，热度较低，主要原因为其“端转手”游戏抛弃了大量端游玩法，同时，新开创的玩法不具备独特性，吸引力较差。
- **预约中手游**：腾讯游戏现阶段共有7款预约中手游已过审并获得版号，其中，《DNF》与《天涯明月刀》两款手游预约人数已突破**2,000万人次**，英雄联盟手游人数已突破**3,000万人**。端游的知名程度增强了其手游的影响力和受关注程度。

综上，腾讯游戏将其旗下绝大部分端游进行了转化，但整体用户认可程度不高，对经典IP的改版需要面临着用户更为挑剔的眼光。从游戏开发到预约，再到内测上线，“端转手”游戏所需时间需要3年以上，面对“老玩家”的期待，平台上线手游更需谨慎。

# 中国PC端游手游化行业——腾讯游戏“端转手”游戏表现

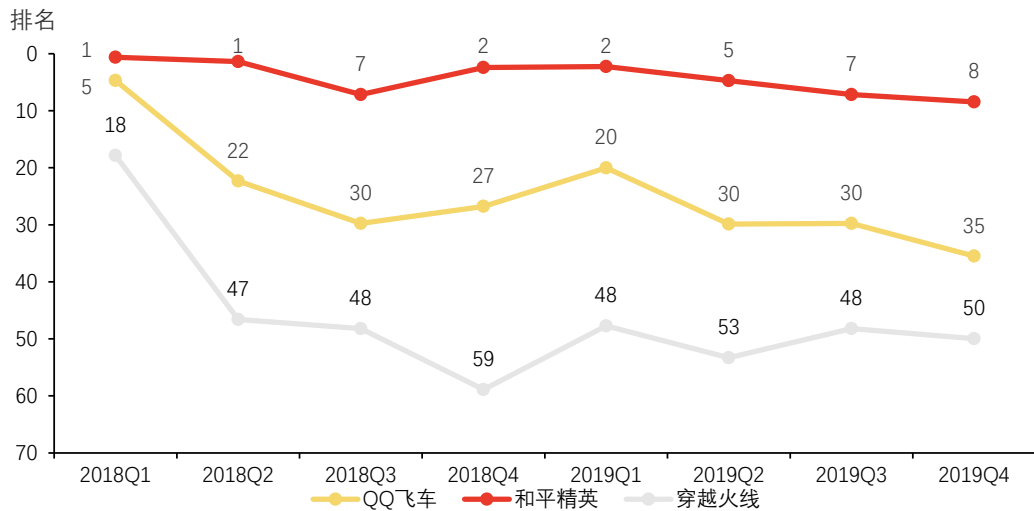
腾讯“端转手”游戏在上线初期普遍拥有较高的下载热度，由于其可玩性相对端游较差其下载量有所下滑，用户多为端游玩家，对游戏还原度、体验感要求较高

## 榜单排行

截至2018年Q1，腾讯游戏“端转手”游戏《QQ飞车》、《穿越火线》的IOS免费游戏榜单排名分别为**第5、18名**，截至2019年末，其下载量排名均出现下滑。出于对PC端游的认可或怀旧，大量端游玩家在游戏上线初期涌入，但由于手游的可玩性相较端游更差，部分加入的玩家会选择退出，游戏的风评也将有所降低，其后续排名也将出现下滑。

然而，对于部分玩法新颖的游戏，玩家则倾向予以认可。借鉴PUBG诞生的《和平精英》排名相对稳定，持续位于榜单前十。主要由于其结合了FPS的玩法和“大逃杀”元素，玩家需要在有限的时间内与其他99名玩家争夺资源和地理位置，最终仅有一人或一队能够存活并胜出。新颖的玩法和紧张的游戏节奏为其提供了较高的热度。

腾讯游戏部分“端转手”游戏免费游戏下载榜排名（2018年Q1-2019年Q4）



注：IOS免费游戏榜单数据，通过日均数据计算季度平均值得出数据  
来源：蝉大师，BlueMc，头豹研究院编辑整理

## 用户评价

词云中，“体验”为首要关键词，在样本中出现了**127次**，其中**42%**的玩家反映体验感有所降低，其余玩家则认为体验类似原作。“情怀”、“回忆”分别出现了**54、43次**，大部分评论玩家为端游的忠实玩家，其中**75%**的玩家在评论时给予了理性的评价和建议，建议内容以Bug修复、外挂抵制为主。

玩家对游戏的改变和玩法表示了认可，同时对开发者提出了修改建议，玩家热情较高，优质“端转手”游戏具备一定的用户留存能力。

QQ飞车、跑跑卡丁车手游评论关键词词云（2020年3-4月评论）



注：由于一、五星评论的基数较大，且内容更具代表性，词云选取了该部分内容作为数据



# 中国PC端游手游化行业——网易游戏“端转手”游戏分析

网易游戏“端转手”游戏主要以MMORPG为主，其次为即时战略、FPS类游戏，其游戏整体评分集中在5-6.5分之间，可供转化为手游的自有端游IP较多

网易游戏旗下“端转手”游戏热度、上线时间矩阵图



官网正处于预约状态的手游，游戏多为删档、不删档内测或暂未开放



注：评分数据来自TapTap

来源：伽马数据，网易游戏，TapTap，头豹研究院编辑整理

## 网易游戏“端转手”游戏现状及分类情况

据伽马数据显示，截至2019年第二季度，网易游戏在游戏行业的市场占有率达**21%**，为游戏行业中市场占有率排名第二的游戏公司。

手游方面，网易游戏同期手游营收超**80亿元**人民币，占到整体游戏营收的**40%**以上。手游为平台贡献了大部分的营收额。据网易游戏官网数据，网易平台阶段共有手游**100款**，其中新游34款（包括预约中游戏），热门游戏12款。“端转手”手游共**15款**（不包括预约中游戏），其多为网易自有IP。

通过不同方式进行分类，网易游戏中，“端转手”游戏可分为以下几类。

- **热度较高手游**：网易游戏主要选择MMORPG进行代理，如《梦幻西游》、《火炬之光》等MMORPG类游戏热度较高。其端游玩法较为成熟，忠实玩家较多，经历“端转手”后，其手游保留了80%以上的端游玩法，玩家认可度高。
- **热度较低手游**：如《实况足球》、《光明大陆》、《战舰世界》等。其TapTap评分均集中在3-5.5分，热度较低。主要原因为其进行“端转手”后，由于手机性能所限，大量端游独有玩法被剔除，玩家体验感有所下降。由于PC与智能手机现阶段仍存在较大的性能差距，游戏制造商在进行“端转手”时，端游标的选择至关重要。
- **预约中手游**：网易游戏代理了知名单机游戏《暗黑破坏神》以及知名PC端网游《EVE—星战前夜》，现阶段主要为删档内测阶段。

综上，网易游戏手游数量较多，涵盖面较广，多为自主IP，此特点下，网易游戏不需要花费大量的资本进行IP购买，为其开展“端转手”提供了条件。从特点分析，网易“端转手”游戏普遍评分较低，新游TapTap评分多集中在3-5.5分左右。MMORPG游戏的玩法改动较大和缺乏创新的手游体验是其评分较低的主要原因。

# 中国PC端游手游化行业——网易游戏“端转手”游戏表现

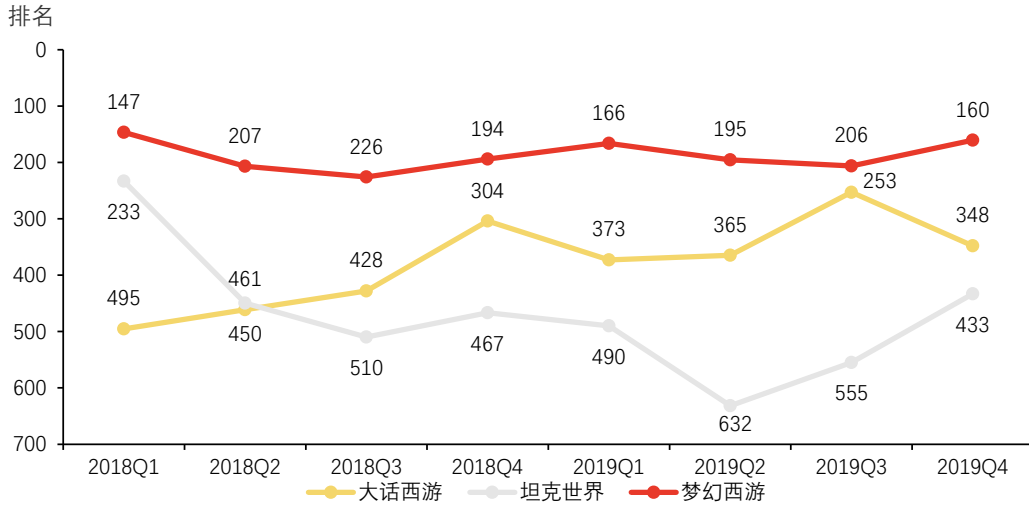
网易“端转手”游戏的排行较低，基于端游粘性用户支持，其排行较为稳定，玩家对端游中存在的功能依赖度较高，对新添加的游戏功能接受能力较强

## 榜单排行

截至2018年Q1，网易游戏“端转手”游戏《大话西游》、《坦克世界》的榜单排名分别为**第495、233名**。由于端游的受众群体较小，其手游化后，游戏玩家大多为端游忠实玩家，其粘性较强，留存率较高，基于此，两款游戏的排名较为稳定。

《梦幻西游》方面，其排名于2017年初从**50名**以上下滑到**100名**左右。随后，截至2019年Q4，其排名持续维持在**100-230之间**。作为一款2.5D的MMORPG游戏，《梦幻西游》长期保持了其回合制的玩法，创新性较差，难以吸引较多新玩家加入。另一方面，由于游戏端游要求配置较低，手游能够更大程度上还原端游玩法，端游玩家对手游的认可度较高。游戏下载排行难以实现进一步突破，但排名相对稳定。

网易游戏部分“端转手”游戏免费游戏下载榜排名（2018年Q1-2019年Q4）



注：IOS榜单数据，通过日均数据计算季度平均值得出数据  
来源：蝉大师，BlueMc，头豹研究院编辑整理

## 用户评价

其中，“交易”为首要关键词，在样本中出现了**104次**，其中**70%**的玩家认为手游的交易系统存在改善空间，玩家希望平台能够开放类似端游的自由交易模式。“玩法”作为关键词之一在样本中出现了**54次**，**82%**的玩家认为手游更好的丰富了游戏的玩法，认可度较高。

基于此，玩家对网易旗下的MMORPG游戏认可度较高，大多数玩家希望手游能够尽可能的还原端游中存在的功能，同时，玩家对于革新的玩法并不排斥。

大话西游、梦幻西游手游评论关键词词云（2020年3-4月评论）



注：由于一、五星评论的基数较大，且内容更具代表性，词云选取了该部分内容作为数据



# 中国PC端游手游化行业——政策分析

政策针对行业中游戏版号的审批以及游戏内容的监管两方面制定了相关政策，保证行业在合规合法的前提下实现发展

移动端游戏近年来发展迅速，为协助其正向发展，政府落实了部分监管、扶持政策，主要可分为两大方面。

(1) 针对游戏版号审批：政策详细规定了网络游戏运营权利的归属和审批原则，并明确出不允许未经审批或手续不全的游戏上网出版运营。

(2) 针对游戏内容监管：内容方面，政策规定了游戏内容需自觉抵制不良内容，抵制游戏中的色情、暴力内容等。

政策名称	颁布日期	颁布主体	政策要点
《进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	2019-04	新闻出版总署	(1) 关于网络游戏运营企业资质的前置审批，未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务；(2) 关于网络游戏上网的前置审批，未经新闻出版总署前置审批的网络游戏，一律不得上网
《综合防控儿童青少年近视实施方案》	2018-04	新闻出版总署	实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度，采取措施限制未成年人使用时间
《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》	2017-12	中宣部等八部门	迅速开展全面排查，重点排查用户数量多、社会影响大的网络游戏产品，对价值导向严重偏差、含有暴力色情等法律法规禁止内容的，坚决予以查处；对内容格调低俗、存在打擦边球行为的，坚决予以整改；对未经许可、擅自上网运营的，坚决予以取缔；对来自境外、含有我国法律法规禁止内容的，坚决予以阻断。所有网络游戏企业都要认真进行自查自纠，自觉抵制和清除不良内容
《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”的通知》	2016-11	国家广电总局	引导游戏企业打造更多传播中国价值观念、体现中华文化精神、反映中国人审美追求的游戏精品。2016—2020年，建立健全扶持游戏精品出版工作机制，累计推出150款左右游戏精品，扩大精品游戏消费，落实鼓励和扶持措施，支持优秀游戏企业做大做强
《关于移动游戏出版服务管理的通知》	2016-06	国家广电总局	各类手机、平板电脑等移动智能终端生产和经营单位预装移动游戏时，须核验该移动游戏的审批手续是否完备，相关信息是否标明，不得预装未经批准或者相关信息未标明以及侵权盗版的移动游戏。未按照通知要求履行相关审批手续即上网出版运营的移动游戏，一经发现，相关出版行政执法部门将按非法出版物查处
《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》	2016-04	国家体育总局	按照国务院有关部署，出台实施“十大扩消费行动”。“十大扩消费行动”主要聚焦了新兴服务行业领域。例如，推进智慧家庭等消费应用推广、开展电子竞技游戏游艺赛事活动等

来源：国家广播电视总局，国家体育总局，白鹭智库，头豹研究院编辑整理  
©2020LeadLeo



# 中国PC端游手游化行业——驱动因素

从CPU、屏幕、电池以及内存等方面出发，手机的性能正逐步加强，同时，5G技术的发展使得云游戏概念成为了可能，手游与端游的界限或将打破

作为手机游戏的载体，手机性能、尺寸等方面的进步推动了手机游戏的发展和变革。

- 2005年，诺基亚8800为当时性能较强的手机型号，依托于按键和2英寸的显示屏，当时手机游戏主要为棋牌、益智类游戏，游戏种类较少，可玩性较差。
- 2010-2015年，苹果手机开创了全屏触摸时代，神庙逃亡、保卫萝卜等画质更好，可玩性更强的游戏出现。端游的《植物大战僵尸》等游戏推出手游，上线手机端。
- 2019年，华为Mate X上市，触摸折叠屏结合性能更强的CPU和电池，让更多高性能要求游戏上线手机端成为了可能。随着硬件、软件的共同发展，手机性能将更加强大，手游、端游的界限将越发模糊。

新一代通信技术赋能云游戏，低配置手机将可畅玩各类高性能要求手游。5G的落地不仅提高了手机的下载速度，同时也推动了云游戏的发展。

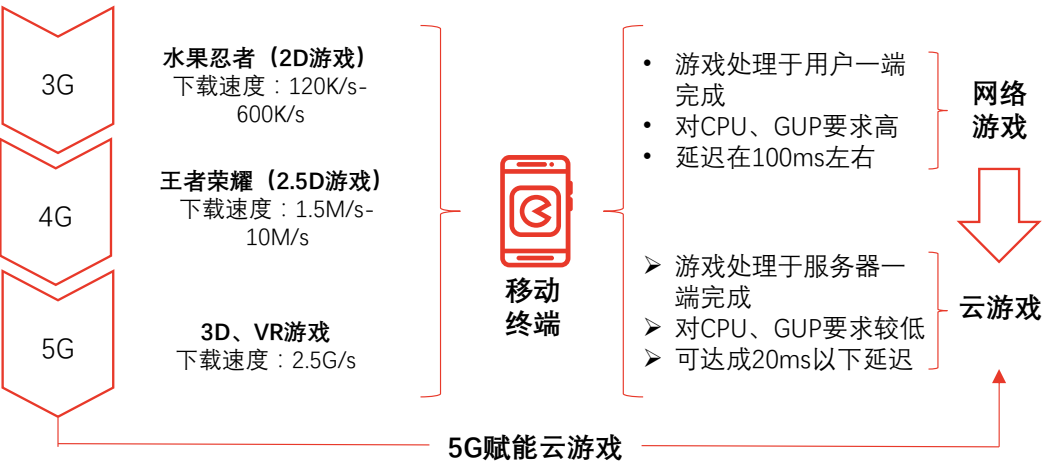
通常，玩家在下达游戏指令后，该信息将被整合并传送至游戏服务器，游戏服务器传回数据，数据在玩家本地进行处理计算后，显示于屏幕上，数据的传回和本地处理将耗费大量时间，从而导致玩家游戏延迟较高，达100ms以上。

而在5G下，数据的传送和传回延迟被大大降低，同时，由于5G具备eMBB增强带宽的特性，游戏数据不再需要传回玩家处进行处理，服务器可直接计算数据，并将处理好的数据进行高速传回，从而使得低配置的移动终端也能畅玩手游。

各年代手机代表产品及其性能

年代	代表产品	CPU	主屏幕	电池	内存
2005	诺基亚8800	• /	• 键盘+显示屏 • 240*320像素 • 2英寸	• 1,000mAh	52MB
2010	iphone4	• 苹果A4 • 800MHz	• 触摸屏 • 320*480像素 • 3.5英寸	• 1,400mAh	142MB
2015	iphone6s	• 苹果 A9 • 1.8GHz	• 触摸屏 • 1334*750像素 • 4.7英寸	• 1,715mAh	2GB
2019	华为Mate X	• 海思 麒麟 980 • 2.8GHz	• 触摸折叠屏 • 2480x2200像素 • 8英寸	• 4,500mAh	8GB

通信技术的进步促进游戏模式的转变

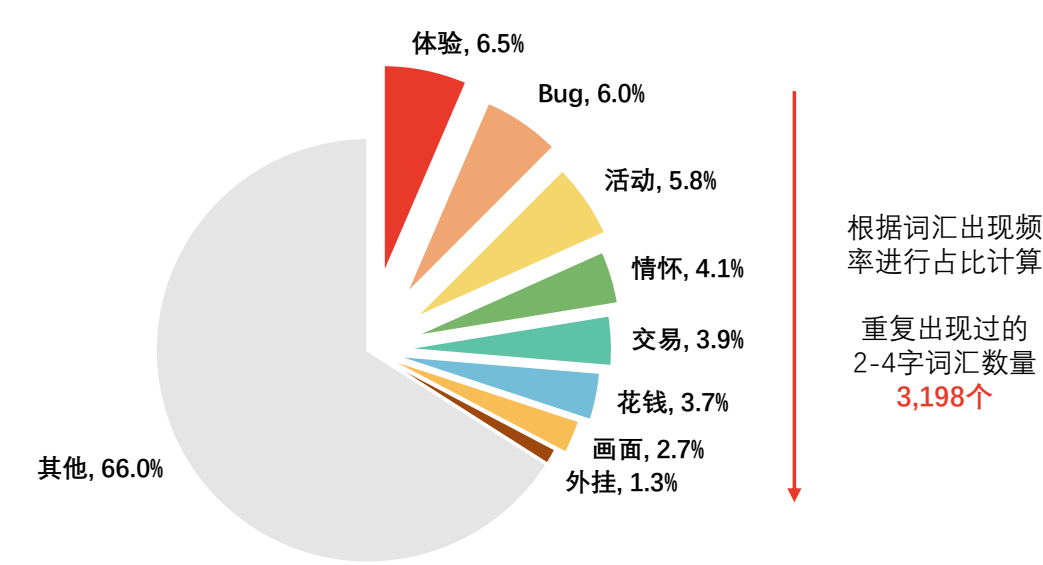


来源：中关村在线，工信院，头豹研究院编辑整理

# 中国PC端游手游化行业——制约因素

通过搜集头部“端转手”游戏的玩家评论，可得出玩家对游戏所持有的主要意见和建议，其中，绝大部分玩家认为手游游戏体验较差，氪金、Bug现象较为严重

中国头部“端转手”游戏一、二星评论中关键词出现频率（2020年3月27日-4月7日） 部分“端转手”游戏的玩家反馈及分析



选自七款头部端转手游戏，一、二星评论字数总数为17万字  
一星评论中，出现频次最多的关键词为：体验、Bug、情怀；  
二星评论中，出现频次最多的关键词为：活动、交易、花钱；

注：由于一、二星评论数据更能代表玩家的意见，故爬取该部分评论作为制约因素分析数据  
来源：蝉大师，头豹研究院编辑整理

通过蝉大师，可得AppStore中近十天的玩家评论。根据星级，选取其中有帮助（即排除刷评论的无效评论内容）的一、二星评论，可得共177,819个字的评论文档。通过爬取其中出现频率次数最多的词汇（包括二、三、四字词汇），即得左侧频次图。其中，“体验、Bug、活动、情怀、交易、花钱、画面、外挂”八个词汇出现频率最高。

- (1) “体验”——手游端操作受限、充值界面出现频繁  
首先是操作体验，大量玩家在评论区反应“操作不如端游流畅，很多连招都用不出来”。在游戏进行“端转手”之后，端游键盘、鼠标的优势消失，仅仅通过屏幕中的虚拟摇杆、按压键很难还原端游中的游戏操作。  
其次是充值界面，玩家评论多为“氪金就能变强，游戏平衡感差”。大量手游中，通过金额充值，玩家可在短时间内获得较强的游戏体验，而该模式将伤害部分老玩家的游戏体验，短期获利可能降低游戏的留存率。
- (2) “Bug”——手游优化相较端游较差  
“Bug”为评论中出现频率第二的词，在整体词频中的占比为6%。其中，“系统Bug”、“版本Bug”经常出现。大量端游玩家在评论中反映，游戏的Bug出现较为频繁，且每次版本更新均会出现不同程度的Bug，相较之下，端游的游戏优化更好，Bug数量相对更少。Bug的出现降低了玩家的游戏体验，也降低了游戏的玩家粘性。

综上，PC端游手游化过程中，游戏的质量、玩法、还原度等因素将直接影响玩家的游戏体验，“端转手”游戏的绝大部分受众为端游玩家，该部分群体会将手游和端游原作进行各方面的对比，如何做到满足该部分玩家的需求，是行业发展的挑战之一。

# 中国PC端游手游化行业——竞争格局

根据企业“端转手”游戏数量、盈利能力以及用户活跃度等方面，可将行业分为第一、第二、第三梯队，腾讯、网易游戏为第一梯队，“端转手”游戏数量占比达30%

根据各企业所出版的“端转手”游戏数量、盈利能力、用户活跃度等方面，可将中国PC端游手游化行业分为第一、第二以及第三梯队。由于行业游戏制造方较为分散，大部分游戏制造方仅产出过1-2款“端转手”游戏，该部分主体基数较大，占到行业“端转手”游戏总数的52%，但其盈利能力、用户活跃度等特点较差，遂将其归为第三梯队。

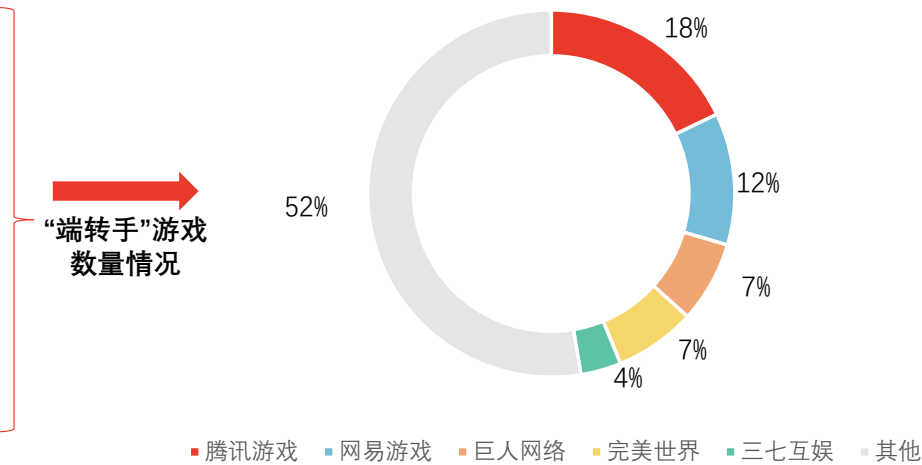
**第一梯队：**该梯队企业以腾讯游戏、网易游戏为主，“端转手”游戏数量占比达30%，代表“端转手”游戏为《QQ飞车》、《龙之谷》等。该梯队企业“端转手”游戏数量较多，单一企业拥有15-25个，且大多数游戏来源于知名端游IP。该梯队企业“端转手”游戏活跃用户数量多为百万级，游戏上线前期预约热度较高，多集中在500-2,000万之间。

**第二梯队：**该梯队企业以巨人网络、完美世界、三七互娱为主，“端转手”游戏数量占比为18%，代表“端转手”游戏为《神雕侠侣》、《新笑傲江湖》等，游戏多为MMORPG，客户端、网页端转手游均有，该梯队中，单一企业“端转手”游戏拥有数为8-10个，活跃用户数量多为十万级，游戏上线前期预约人数较少。

**第三梯队：**该梯队企业为四三九九等中小型网页游戏企业，其基数较大，“端转手”游戏数量占比较高，“端转手”游戏多为网页游戏，单一企业仅有1-2款“端转手”游戏，企业活跃用户数量不定，游戏上线前期预约人数少。

中国PC端游手游化行业各梯队公司“端转手”游戏数量占比、“端转手”游戏数量及其特点

梯队	“端转手”游戏数量占比	梯队代表公司	梯队特点
第一梯队	30%	腾讯游戏、网易游戏	<ul style="list-style-type: none"><li>“端转手”游戏数量最多</li><li>客户端类游戏较多，端游IP较为知名</li><li>DAU、MAU高、游戏热度高</li><li>盈利模式较为丰富、</li></ul>
第二梯队	18%	巨人网络、完美世界、三七互娱	<ul style="list-style-type: none"><li>“端转手”游戏数量较多</li><li>网页、客户端游戏均有，种类较杂</li><li>DAU、MAU较高、头部游戏热度高</li><li>盈利模式较为单一</li></ul>
第三梯队	52%	四三九九等中小型网页游戏企业	<ul style="list-style-type: none"><li>单一公司“端转手”数量较少</li><li>网页端游戏较多，种类不定</li><li>DAU、MAU较少</li><li>盈利能力差</li></ul>



注：选取具备稳定的活跃用户，且持续更新的游戏作为数据样本，样本游戏总数17,969个

来源：国家广电总局，头豹研究院编辑整理



# 中国PC端游手游化行业企业推荐——腾讯游戏（1/2）

腾讯游戏是中国最大的网络游戏社区，其旗下的“端转手”游戏《跑跑卡丁车官方竞速版》高度还原了端游玩法，截至2020年4月，其下载排名位于免费动作类游戏第35位



腾讯游戏——《跑跑卡丁车官方竞速版》



公司成立时间：2003年



公司总部：中国深圳南山区

## 产品介绍

腾讯游戏隶属于腾讯计算机系统有限公司，成立于2003年，是中国最大的网络游戏社区，也是全球用户最多的数字娱乐平台。公司地点位于中国深圳南山区，员工人数为1,000-5,000人。腾讯游戏旗下共有30余款手游，其中，由电脑客户端转至手机端的游戏数量达**15款**，其中包括《QQ飞车》、《跑跑卡丁车》、《龙之谷》等。2020年，腾讯游戏或将推出《地下城与勇士》、《英雄联盟》两款知名端游游戏的手游版本，其均已获得游戏版号。2019年7月，腾讯游戏联合《跑跑卡丁车》端游版权持有方世纪天成推出《跑跑卡丁车官方竞速版》，游戏中，保留了端游的大量角色、车型、地图以及玩法（竞速、道具模式等），截至2020年4月，其排名位于免费游戏榜第**85位**，动作类游戏第**35位**。

## 游戏玩法



游戏中竞速界面

与手游类似，端游的游戏模式分为竞速模式、休闲模式、排位赛、故事模式以及计时赛五类。其中竞速、道具模式为游戏的主要玩法。

- **竞速模式**：比赛过程中，玩家可通过“漂移”积攒充能，每次充能积满后玩家可获得一个加速道具，道具可为玩家带来短暂的加速冲刺。最终耗时最少玩家获胜
- **道具模式**：玩家同样可进行漂移过弯，但不会获得加速道具。玩家可通过驶向跑道中的浮动标识获得道具，道具具备加速、干扰、侦查等作用，善用道具将为玩家提供游戏优势

其玩法与手游相似度较高，但由于屏幕较小，玩家操作难度较大。

## 充值业务



游戏中充值界面

与其他手游类似，《跑跑卡丁车官方竞速版》中具备充值界面，充值金额为1-648元不等，人民币与电池（游戏币）的比例为**1:10**。根据充值金额的不同，玩家将获得相应比例的电池奖励，比例为**70%-90%**不等，首次充值玩家可享首充翻倍特权。通过充值，玩家可购买其所需要的赛车、角色、装饰等，为保证游戏平衡，玩家购买的物品对其游戏中车速的加成比例有限，玩家体验不会由于“氪金”产生较大程度的差异。

来源：腾讯游戏，跑跑卡丁车游戏，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com



# 中国PC端游手游化行业企业推荐——腾讯游戏（2/2）

《跑跑卡丁车官方竞速版》相较端游具备更加丰富的赛车种类，赛车获得渠道更加丰富，截至2020年4月，游戏累计下载量已达10,297.4次

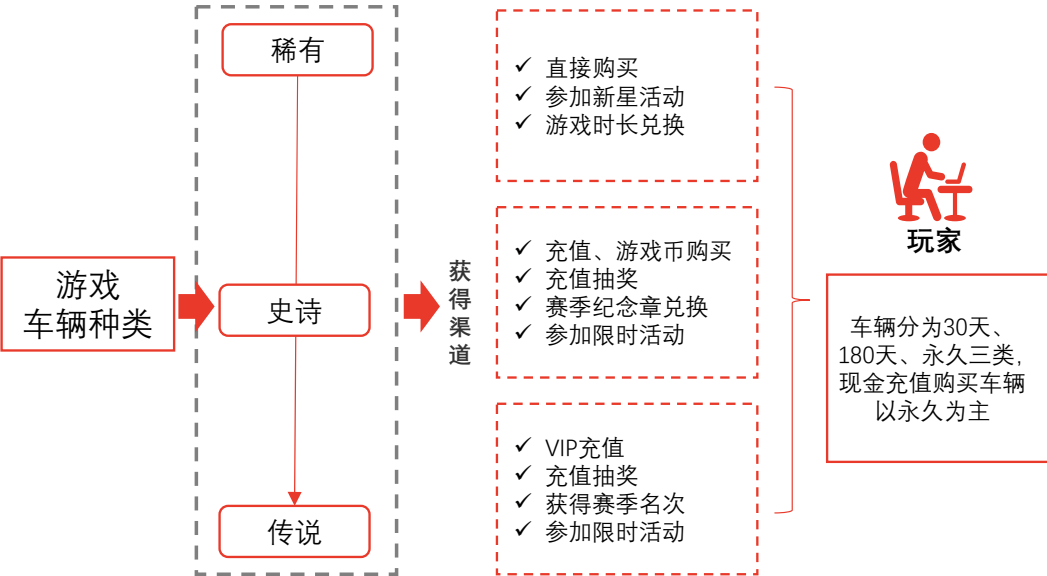
## 手机端游戏亮点

相较PC端游，《跑跑卡丁车官方竞速版》赛车种类区分更明确，获得途径更多。根据赛车获得难易程度，可将其分为稀有、史诗、传说三类。玩家可通过“氪金”、等级提升、参加活动等不同方法，获得相应稀有度的赛车，多样的途径一次性满足了不同玩家的需求。同时，游戏中加入了更多稀有角色和赛车装饰，为玩家提供更多选择，游戏可玩性高。

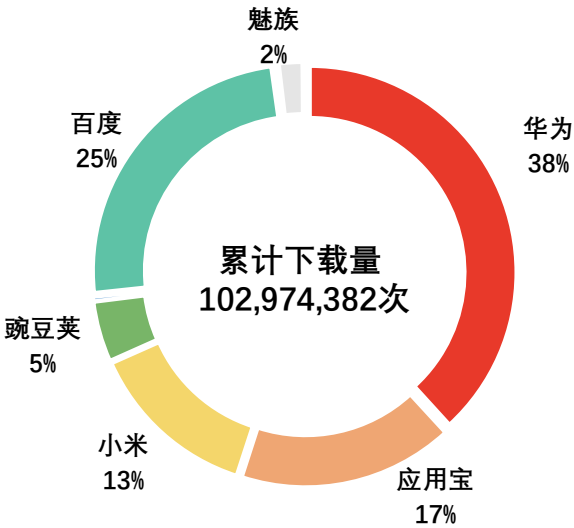
## 跑跑卡丁车手游发展现状

截至2020年4月9日，《跑跑卡丁车官方竞速版》下载累计总量达10,297.4万次，相较2020年3月环比增长6.3%。游戏上线不足一年，其总下载量已超过大部分热门手游。《跑跑卡丁车》端游于2006年上线，最高同时在线人数达80万。2019年7月，其手游版本上线，据官网显示，其游戏预约人数达到了1,000万以上。经典的游戏角色以及独特的漂移、冲刺玩法为游戏积攒了大量粘性玩家，现阶段，游戏日均新增下载量达2-4万次左右，游戏热度仍在逐渐攀升。

跑跑卡丁车手游版车辆系统结构图



跑跑卡丁车官方竞速版累计下载量（截至2020年4月9日）



注：安卓系统数据，下载量按照月初1号计算

来源：酷传，跑跑卡丁车游戏，头豹研究院编辑整理

推广

innovation  
创新地图map

# 前哨2020 | 科技特训营

掌握创新武器 抓住科技红利



扫码报名

咨询微信: innovationmapSM

电话: 157-1284-6605



王煜全

海银资本创始合伙人  
Frost&Sullivan, 中国区首席顾问

# 中国PC端游手游化行业企业推荐——网易互动娱乐（1/2）

网易互动娱乐2002年成立独立公司，具备较多优质端、手游作品，《梦幻西游》为其代表游戏IP，其主打回合制玩法，手游游戏界面端游还原度较高



网易互动娱乐——《梦幻西游手游版》

公司成立时间：2002年

公司总部：中国广州天河区

## 产品介绍

网易互动娱乐有限公司隶属于网易公司，前身为网易在线游戏事业部，2002年正式独立成立公司。公司地点位于中国广州天河区，员工人数为1,000-5,000人。网易旗下拥有《大话西游》、《梦幻西游》、《天下》等众多优质游戏IP，其中，绝大多数游戏为自行研发创作的国产游戏，大部分游戏运营时间已达10年以上。经典的游戏玩法以及良好的运营模式使得游戏具备大量粘性玩家，游戏活跃用户较为稳定。

2015年3月，网易互动娱乐推出《梦幻西游手游版》，作为一款“端转手”游戏，其高度还原了端游的游戏体验。手游中保留了端游的回合制玩法，游戏内部角色、地图、副本、宠物、装备等还原度均较高。截至2020年4月9日，其排名位于免费游戏榜第**183位**，角色扮演游戏第**37位**。

## 游戏玩法



游戏中战斗界面

与手游类似，端游中的战斗模式同样为回合制，角色站位与战斗方式基本相同，战斗流程中，手游包含以下几类功能。

- **进攻类**：其中包括攻击、特技、法术三大类，主要功能为造成伤害。根据主体数量区分，可分为群体、单体伤害。伤害随着等级、装备的提升而提升。
- **防御类**：其中包括保护、法宝、防御三类，主要功能为减免伤害。伤害减免数量根据等级、装备的提升而提升。
- **其他**：包括召唤、道具等，可召唤宠物或使用道具，协助玩家进行战斗。

与端游相比，手游游戏界面、玩法的相似度在80%以上。

## 充值业务



游戏中充值界面

与其他手游类似，《梦幻西游》中具备充值界面，充值金额为6-648元不等，人民币与玉如意（游戏币）的比例为**1:10**。根据充值金额的不同，玩家将获得相应比例的游戏币奖励，比例为**10%-19.8%**不等，随着充值金额的增加而增加。

游戏中，除购买游戏官方提供的装备、功能产品以外，玩家可与其他玩家通过商会和摆摊进行交易，交易产品以游戏装备、素材为主。

手游充值系统与端游类似，但奖励力度较大，玩家充值意愿较强。

来源：网易游戏官网，梦幻西游游戏，头豹研究院编辑整理

# 中国PC端游手游化行业企业推荐——网易互动娱乐（2/2）

《梦幻西游》手游版交易系统较为完善，玩家可根据自身需求出发，通过不同渠道获得物品，游戏还原度较高，累计下载量已达2,151.1万次

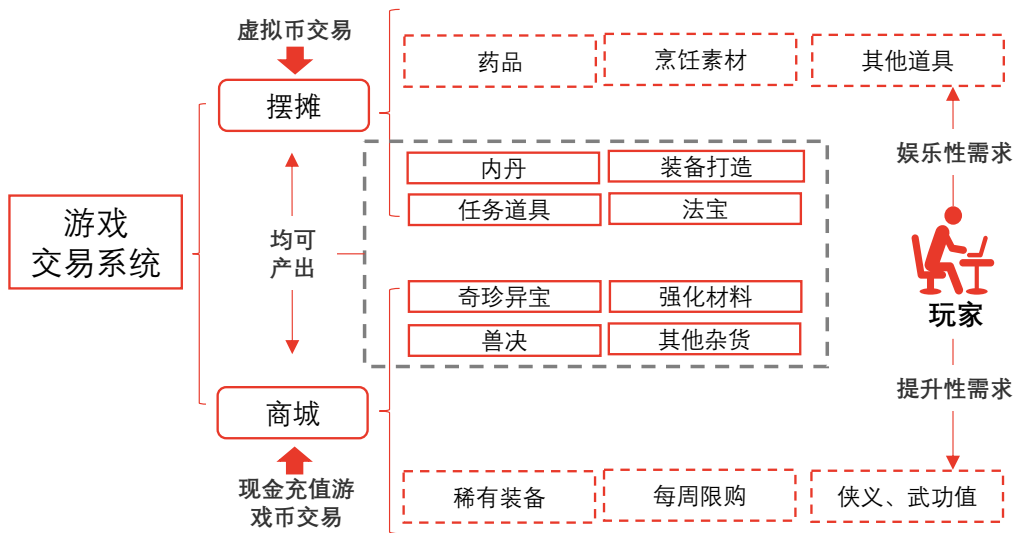
## 手机端游戏亮点

《梦幻西游》进行手游化后，其交易系统进行了一定程度的改进。其中，端游中原本的P2P交易系统被改进为“摆摊系统”，即玩家的交易对手方从个人玩家变成了拍卖行。玩家可输入具体价格、数量，将物品上传至拍卖行，在满足玩家交易意愿的同时，官方能够更好地观察游戏中的物价，从而杜绝游戏工作室买卖产品，哄抬物价的情况。玩家可以通过花费时间或金钱的方式获得游戏中提升战力必备的材料和道具。同时，具备娱乐需求的玩家可搜集药品和烹饪素材打造道具，具备角色提升意愿的玩家可通过“氪金”的方式获得装备和侠义值。游戏较好的满足了各类玩家的不同需求。

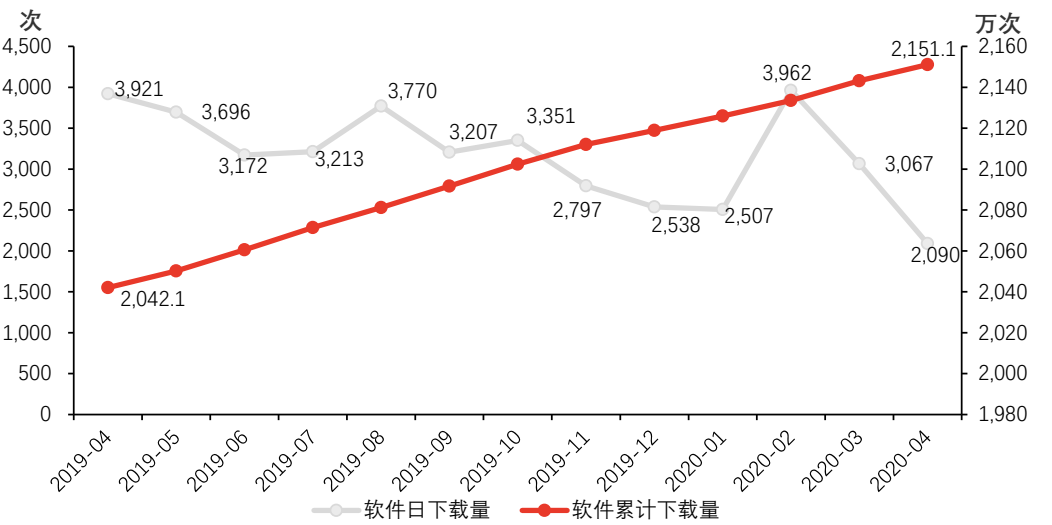
## 梦幻西游手游发展现状

截至2020年4月，《梦幻西游》手游下载累计总量达**2,151.1万次**，相较2019年4月同比增长了**5.4%**。同期，其单日下载量为**2,090次**，环比有所下滑。其主要原因是网易推出了《梦幻西游3D版》手游，大量玩家流向了新推出的手游进行下载。《梦幻西游》端游于2003年上线，最高同时在线人数达**271万**。随着手游的推出，该经典IP再次吸引了大量用户，手游最高在线人数已突破**200万**。经典端游IP具备较高的用户留存率，独特的玩法也将持续吸引新玩家的加入。

梦幻西游手游版部分交易系统结构图



梦幻西游手游版每日、累计下载量（2019年4月-2020年4月）



注：数据源自安卓应用宝，下载量按照月初1号计算，日下载量为左侧坐标，累计下载量为右侧坐标

来源：酷传，梦幻西游游戏，头豹研究院编辑整理



# 中国PC端游手游化行业企业推荐——完美世界（1/2）

完美世界游戏隶属于完美世界公司，其旗下的“端转手”游戏《诛仙》高度还原了MMORPG类端游玩法，截至2020年4月，其排名位于动作类游戏第96名



完美世界股份有限公司——《诛仙》手游



公司成立时间：2004年



公司总部：中国北京海淀区

## 产品介绍

完美世界游戏隶属于完美世界股份有限公司，2004年正式成立。公司地点位于中国北京海淀区，员工人数为1,000-5,000人。网易旗下拥有《完美世界》、《武林外传》、《梦间集》等众多优质网络游戏IP，公司同时具备大量单机、VR游戏IP，如《星际迷航》、《深海迷航》等。2016年8月，完美世界游戏推出《诛仙》手游，作为一款3D MMORPG“端转手”游戏，其场景、人设、玩法均高度还原了端游模式，截至2020年4月，《诛仙》手游排名位于免费游戏下载榜第426名，免费角色扮演类游戏96名。

## 游戏玩法



游戏中战斗界面

与传统MMORPG游戏特点相同，玩家需要通过按键释放技能、普通攻击、使用道具对敌人造成伤害。游戏在战斗过程中具备以下几种特点：

- **技能躲避提示：**对手Boss在释放攻击时会在目标区域出现攻击范围，玩家可提前通过技能或移动躲避攻击。
- **自动战斗：**面对威胁较小的对手，玩家可打开自动战斗功能，角色会释放基本技能，实现自动攻击。
- **连续技：**玩家可通过技能的连接，实现攻击伤害的最大化，虚拟键技能的位置可以按照玩家的需求进行移动。

诛仙手游、端游游戏界面较为类似，战斗功能基本相同。

## 充值业务



游戏中充值界面

与其他手游类似，《寻仙》手游中具备充值界面，充值金额为1-198元不等，人民币与元宝（游戏币）的比例为**1：10**。根据充值金额的不同，玩家将获得相应比例的游戏币奖励。新玩家将获得充值得双倍元宝得奖励。游戏中，除购买游戏官方提供的装备、功能产品以外，玩家可与其他玩家通过交易所进行交易，交易由第三方撮合完成。手游充值系统与端游类似，双倍奖励力度较大，玩家充值意愿较高。

来源：完美世界官网，诛仙游戏，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com



# 中国PC端游手游化行业企业推荐——完美世界（2/2）

《诛仙》手游版拥有特殊的交互系统，玩家可与其他玩家进行协作对抗和关系互动，截至2020年4月，游戏已获得3,407.1万次下载

## 手机端游戏亮点

《诛仙》手机版进一步优化了游戏的交互系统，玩家的互动、协同体验感更强。

以协同对抗为例，手游版本中，玩家不仅可以与其他玩家进行PVP决斗，还可开启直播PK，玩家在进行PK对决同时，画面以直播的模式进行上传，其他玩家可通过弹幕的形式进行参与和评论，该模式让玩家之间的互动感更强。

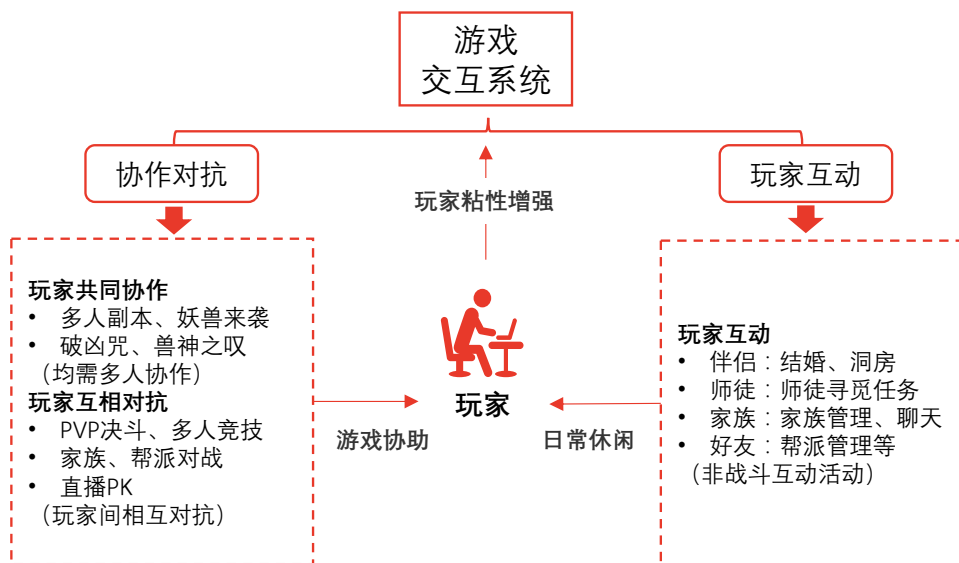
游戏具备完善的协作对抗、玩家互动系统，玩家可通过与其他玩家协作、PK、互动，形成社交模式，玩家粘性将显著增强。

## 诛仙手游发展现状

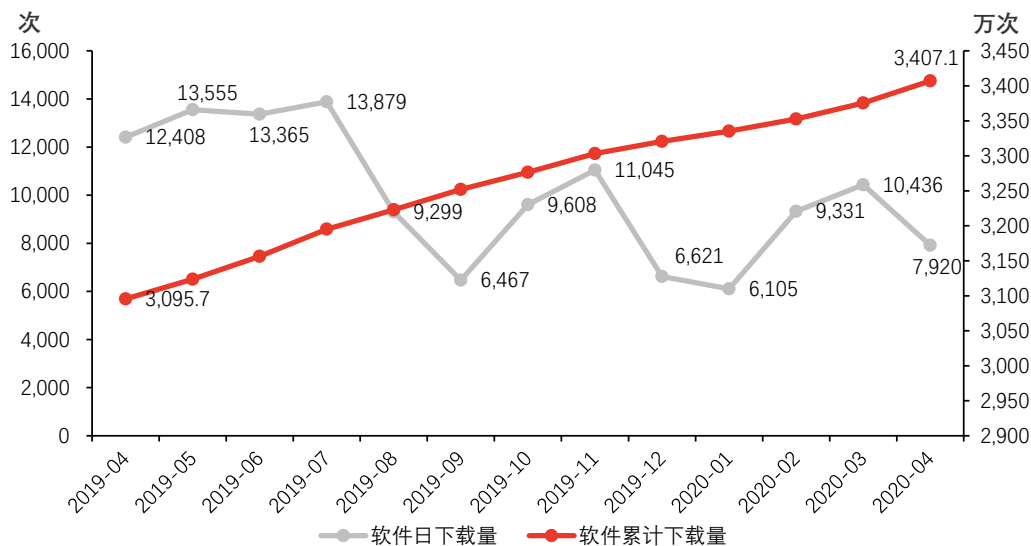
截至2020年4月9日，《诛仙》手游下载累计总量达**3,407.1万次**，相较2019年4月同比增长**10.1%**，现阶段其总下载量已超过大部分热门手游。

《诛仙》端游于2007年上线，最高同时在线人数达**70万**。2016年8月，其手游版本上线，据官方数据显示，其游戏预约人数达到了**100万**以上。手游还原度较高，老玩家留存率高，同时，添加的“捏脸”、新副本对新玩家具备较高的吸引能力。现阶段，游戏日均下载量达**6,000次**及以上。

诛仙手游交互系统结构图



诛仙手游版每日、累计下载量（2019年4月-2020年4月）



注：数据源自安卓vivo商城，下载量按照月初1号计算，日下载量为左侧坐标，累计下载量为右侧坐标

来源：酷传，诛仙游戏，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com

# 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，从游戏、娱乐、移动端等领域着手，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。

# 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。