

中国竞技手游指数报告

2016年Q4行业分析及年度数据发布

重度竞技类手游解读

- 2016年全年重度竞技类手游观众日活指数增长幅度高达474.8%
- MOBA、射击、卡牌策略三类游戏成为重度竞技类玩家最偏爱的手游类型
- 《王者荣耀》、《穿越火线》、《全民枪战》成为16年Q4重度竞技类观众最爱看的手游直播项目
- 重度竞技类手游用户以16岁及以上的男性为主，游戏消费率相对较高
- 重度竞技类手游观众具有较高的主播订阅率，但是平时与主播的互动积极性较低

数据发布

- 截至2016年底中国竞技手游观众指数触及52000点，相较年初暴增521.8%
- 2016年8月暑期档成为年度手游主播累积开播时间最长月份，12月累计开播时长相较年初增幅高达1127%
- 2016年7月成为手游直播用户全年日均观看时长最长月份，全年用户日均观看时长的整体曲线与学生用户群的学期/假期进程高度相似
- 《球球大作战》、《王者荣耀》、《穿越火线》以较明显的领先优势分别排名2016年手游直播最受欢迎游戏前三甲

2016Q4行业发展态势浅析	1
2016年度竞技手游指数发布	2
重度竞技类手游市场解读	3
2016年度竞技手游榜单发布	4
附录	5

2016Q4 竞技手游季度大事件

各大赛事面临年终收官，顶级赛事盛宴席卷全国

2016Q4，国内共举办了十一场较大型的手游电竞赛事，与Q3相比Q4的手游赛事规模有进一步增长，多项年度赛事迎来年底收官大战。此外，在Q3的二次元手游热潮过后，Q4手游市场未见现象级新兴手游，市场格局并未发生太大变化。

2016年Q4国内竞技手游大事件汇总

2016.10

多项联赛秋季赛事正式打响



整月 CFM&TGA全国公开赛秋季赛，包括《王者荣耀》等多款手游赛事，奖金总额数十万。



10.12 KML2016秋季赛总决赛打响，赛事包含《王者荣耀》《CF手游》等五款当红手游赛事



10.25 狮吼杯王者荣耀业内邀请赛正式打响，共有12支队伍参与



10.31 2016王者荣耀QGC冬季联赛开赛，共12支战队争夺24万元奖金



2016.11

数场移动大会正式启动，年度手游市场盘点



11.3 手游《梦幻诛仙》正式公测



11.4 2016全球移动游戏峰会暨移动电竞嘉年华召开



11.18 2016TGA东季大奖赛开赛，赛事包含《王者荣耀》《全民突击》等八款手游赛事



11.26 CEC中国电子竞技嘉年华顺利举办，有多款手游赛事助阵



11.30 HPL全球总决赛开赛，包含《全民枪战》《巅峰战舰》等四款手游赛事



2016.12

各项年度赛事进入年终收官阶段，精彩纷呈



12.2 触手TV独家版权的“球球大作战全球总决赛”中国预选赛打响，24支战队争夺8个名额。



12.3 《穿越火线：枪战王者》全国高校联赛总决赛开赛



12.17 2016KPL总决赛打响，共4支战队争夺高达185万赛事奖金



触手TV独家赞助的CMEG精英邀请赛正式打响，十六支战队争夺两项赛事数十万奖金



来源：艾瑞研究院自主研究及绘制。

注释：年度其他季度大事件可从艾瑞咨询其他相关系列报告中获得

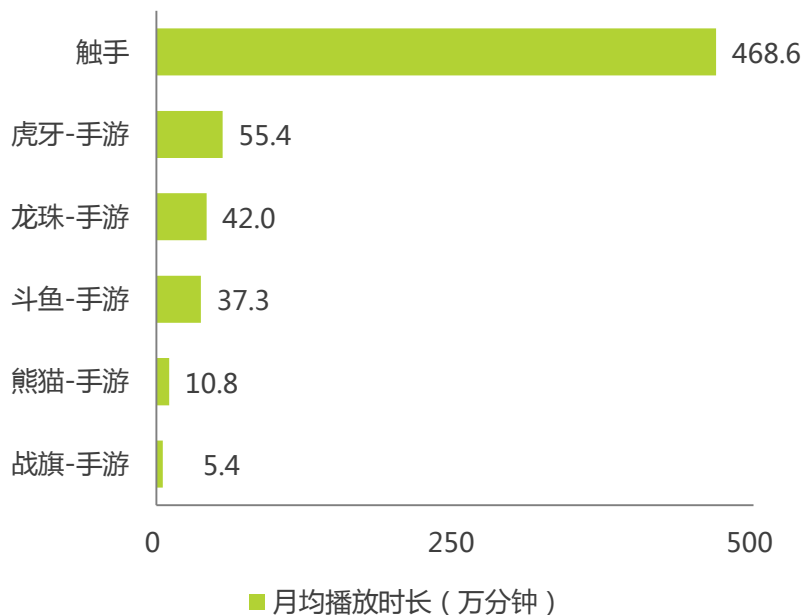
2016Q4各平台手游直播发展态势浅析

触手tv在手游覆盖面及直播时长上具有优势

截至2016年底，触手tv作为纯手游直播平台其手游覆盖量级相对其他综合性直播平台的手游频道仍有较明显优势。在手游专属频道方面，触手tv以122个专属手游频道遥遥领先，紧随其后的虎牙tv手游专区以40个手游专属频道数已悄然领先于其他综合性游戏直播平台的手游覆盖规模。

受益于平台相对较多的手游专属频道数，触手及虎牙手游频道在2016年Q4平台手游播放总时长上同样处于领先地位，而历来重视腾讯系手游主播培养的龙珠手游频道在播放时长上以微弱的优势反超斗鱼手游频道排名第三，可见龙珠tv对旗下手游频道及相关主播的重视程度还是相对较高的。

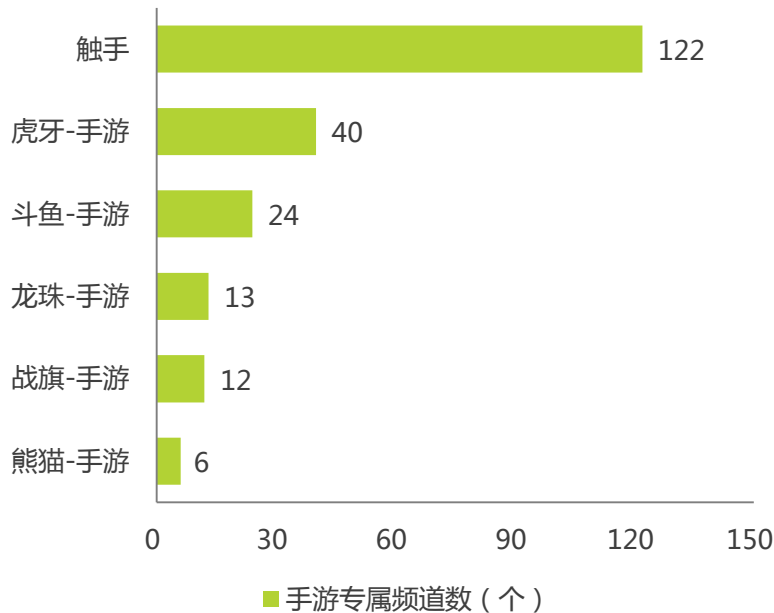
2016年Q4中国各直播平台手游播放总时长



来源：由艾瑞咨询网络抓取数据得出。

注释：数据中所统计的直播间仅限所有直播平台中已明确划分为某款手机游戏（包括手游综合频道）的直播频道内的手游直播间数量。

2016年中国各直播平台手游专属频道数



来源：由艾瑞咨询网络抓取数据得出。

注释：在抓取过程中仅将直播平台上已明确划分为某款手机游戏（包括手游综合频道）的分类频道统计为一个直播频道数。

2016Q4各平台手游直播发展态势浅析

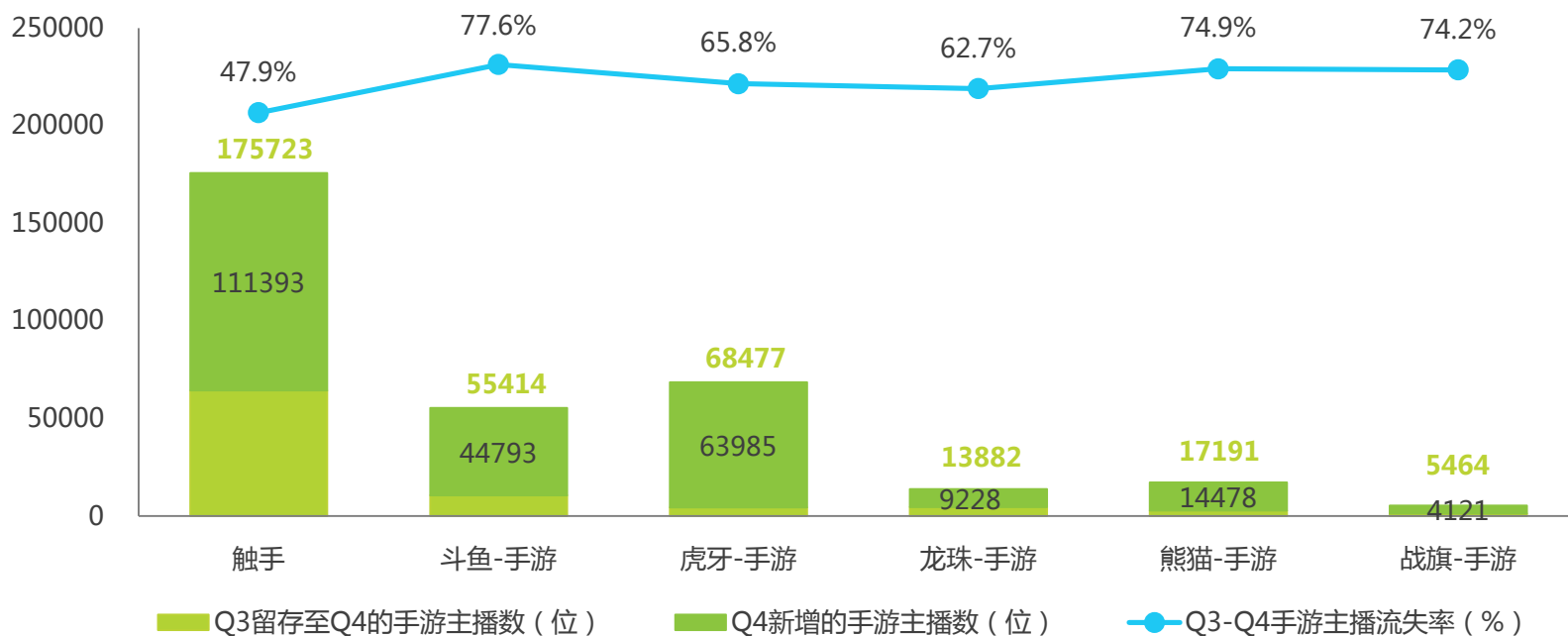
触手tv在手游主播量级及主播粘性上具有领先优势

下表中可以发现，在各直播平台Q4季度手游主播数量的排名中，触手tv仍然以较大的优势领先其他直播平台的手游频道。但从单季度主播增长幅度上可以看出虎牙与斗鱼等综合性平台也已逐渐开始重视手游板块的开发，大批手游主播开始入驻。

随着移动电竞的价值被逐渐挖掘，国内各直播平台在手游直播市场上的竞争态势正变得白热化。

值得注意的是，在单季度手游主播流失率方面触手tv47.9%的数据要明显低于其他平台，可见触手tv在手游主播直播粘性及手游主播的培养上要做得相对更出色。而各平台手游主播极高的流失率也从侧面反映出了**目前手游直播相对端游直播其可观赏性及直播丰富性会略打折扣，这样无论是观众还是主播在直播平台的粘性都会受到一定影响。**

2016年Q4中国各平台手游主播数及留存情况分析



来源：由艾瑞咨询网络抓取数据得出。

注释：数据中所统计的直播数仅限所有直播平台中已明确划分为某款手机游戏（包括手游综合频道）的直播频道内的手游主播数量。

2016Q4行业发展态势浅析

1

2016年度竞技手游指数发布

2

重度竞技类手游市场解读

3

2016年度竞技手游榜单发布

4

附录

5

1.1: 竞技手游指数说明

手游指数定义说明

竞技手游 观众指数

定义：指移动游戏直播平台在某一时段内的日均活跃用户数统计。

含义：竞技手游观众指数越高，即移动游戏直播平台人气指数越高。

说明：在报告中，观众日活指数均以2016年1月触手全平台日均用户活跃数为基准值10000，做指数化调整。

竞技手游 开播时长指数

定义：指移动游戏直播平台在某一时段内的主播播出总时长统计。

含义：竞技手游开播时长指数越高，即移动游戏直播平台的主播积极性越高。

竞技手游 观看时长指数

定义：指移动游戏直播平台在某一时段内的观众观看总时长统计。

含义：竞技手游观看时长指数越高，即移动游戏直播平台的观众整体粘性越高。

主播 热度指数

定义：指直播平台在某一时段内针对特定主播的观众观看总时长统计。

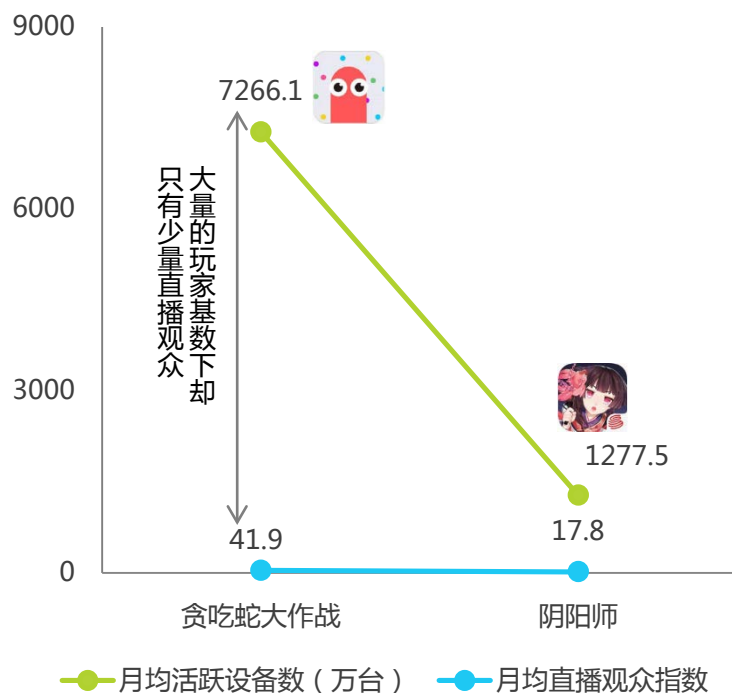
含义：主播热度指数越高，即主播在直播平台中的人气值越高。

手游指数榜单的指导价值分析

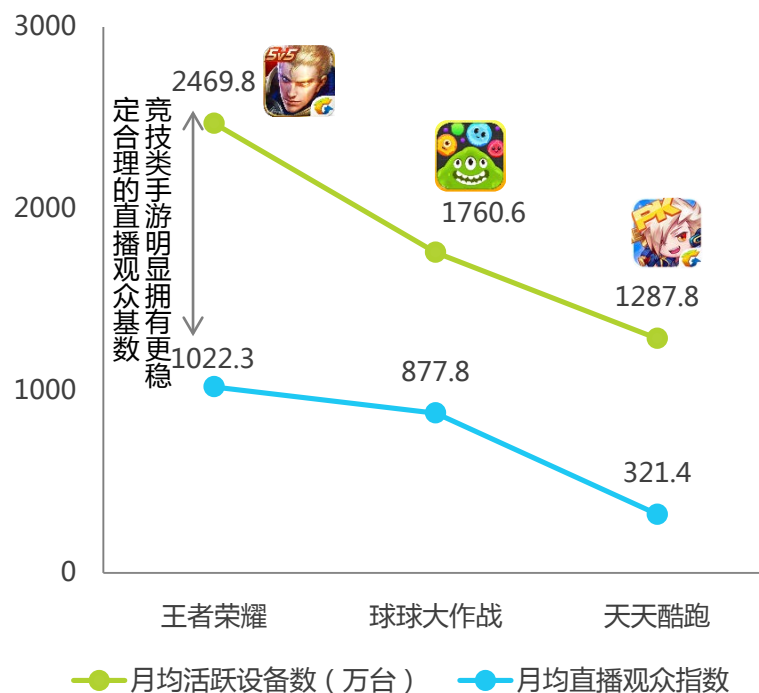
榜单数据在对比同品类游戏时的数据指导价值往往较高

对比艾瑞MUT数据监测排名前十的手游数据及触手平台相应的直播指数后可以发现：由于激烈、高操作难度的竞技类手游往往更受直播观众喜爱，导致竞技类手游用户在游戏直播平台的渗透率要明显高于单机及其他非竞技类手游用户。因此，直接将非竞技类手游直播热度与竞技类手游直播热度对比得出的游戏排名难以代表整体手游市场的热度排名。综上，在本篇报告中单机及其他非竞技类手游直播数据仅适合在同品类游戏内做横向对比。而在跨品类数据对比时的排名结果会缺乏说服力。

2016Q4中国非竞技类手游玩家与直播相关性分析图



2016Q4中国竞技类手游玩家与直播相关性分析图



来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。

注释：以2016年1月触手全平台日均用户活跃数为基准值（1000），其他相关数据相应进行指数化调整；月均用户指数出自mUserTracker.2016.12，基于日均400万手机、平板移动设备软件监测数据，与超过1亿移动设备的通讯监测数据，联合计算研究获得。由于此处两类数据单位不同，因此不能直接相除来计算用户直播渗透率，但该相除比率仍有一定参考对比价值。

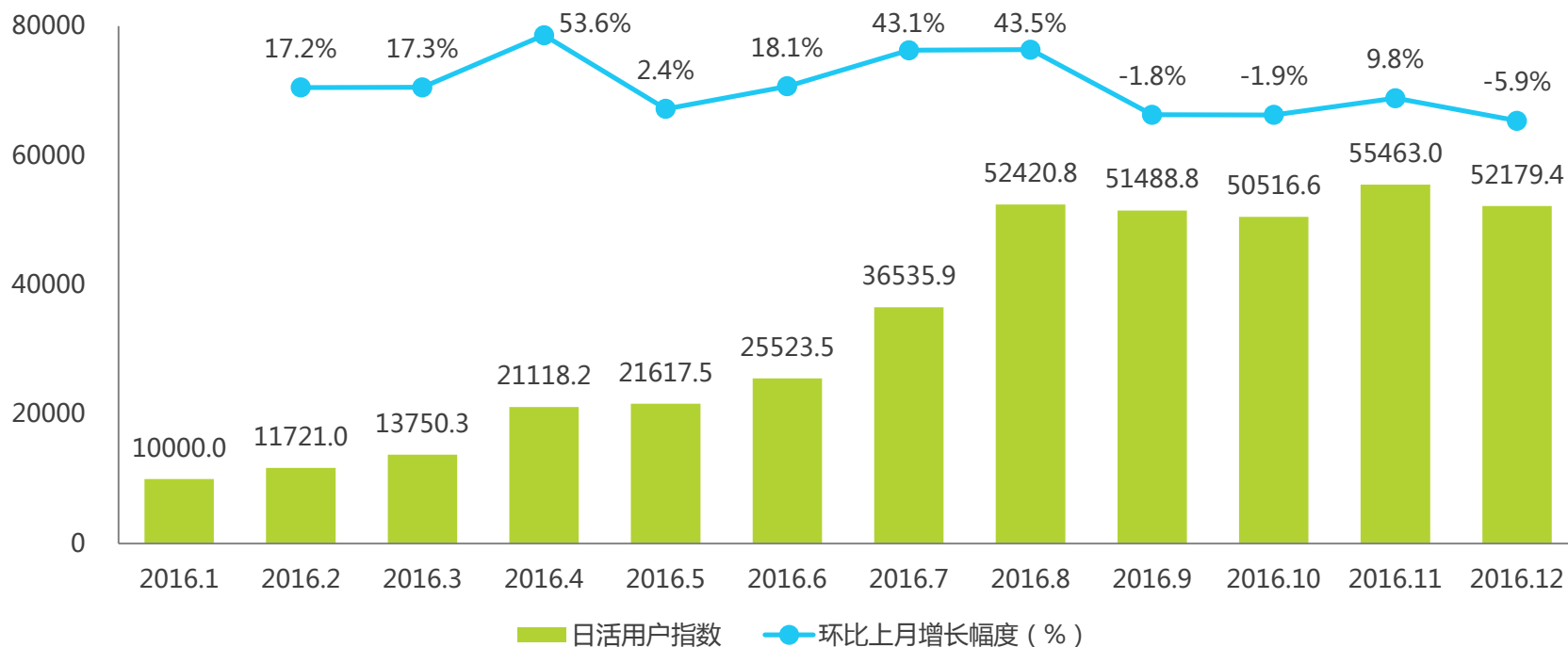
1.2: 竞技手游指数发布

2016年竞技手游观众指数

经历一年快速发展，移动游戏直播行业涨势趋于平稳

在经历了7、8两个暑期月份超40%的日活观众增幅后，移动游戏直播行业在2016年第四季度放慢了自己的增长步伐。刨除大批学生开学对直播平台热度的影响，在2016年全年超过5倍的观众热度增长下，竞技手游直播在整体目标用户中的渗透率也已经达到了较高的水准。而在用户基数趋于稳定之后，移动直播平台市场格局也将逐渐明朗，在这一阶段赢得较大市场份额的直播平台将在未来的竞争中拥有较大的先发优势。

2016年中国竞技手游观众指数



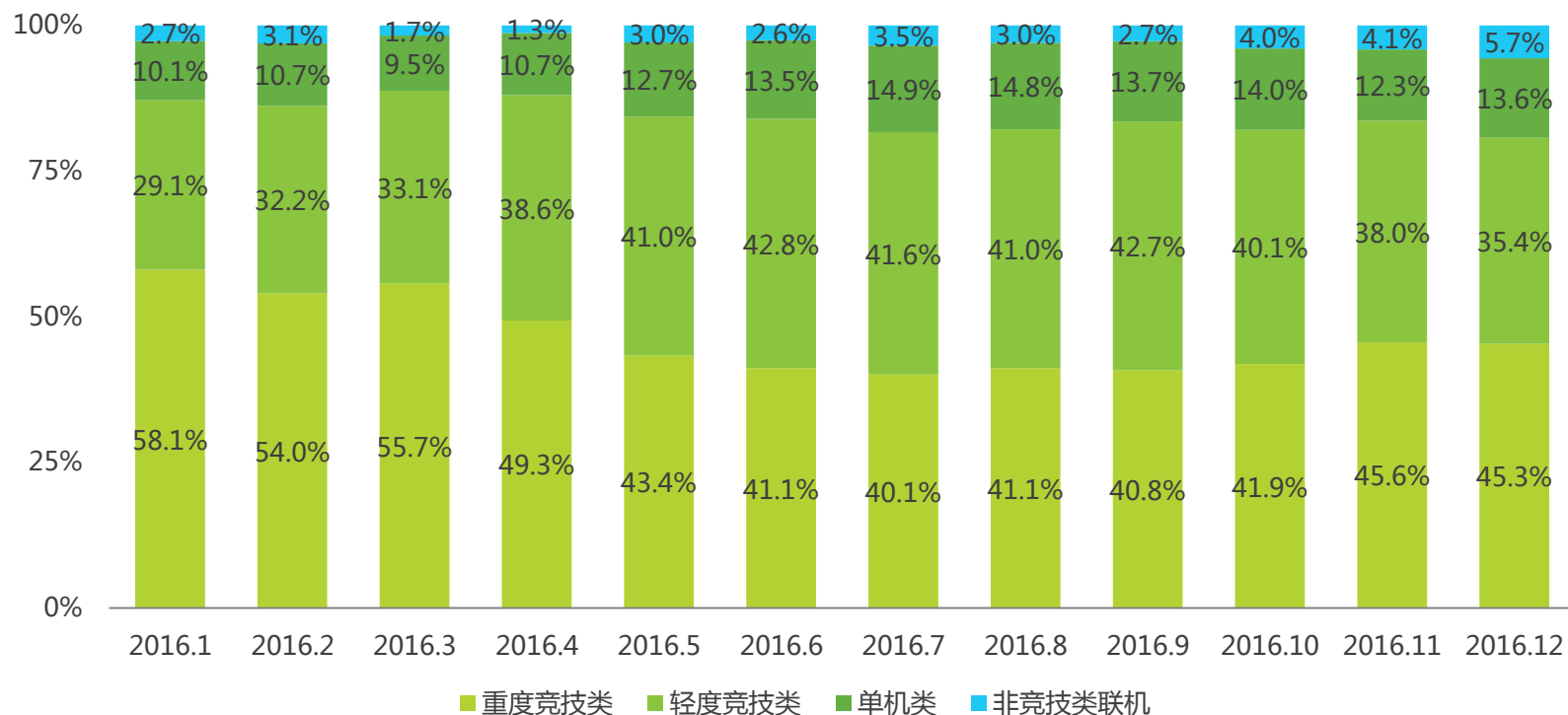
来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手全平台日均用户活跃数为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

四类手游直播观众分布情况分析

竞技类手游直播是观众最爱，手游直播品类正逐步多元化

2016年全年超八成手游直播平台观众选择了观看竞技类手游的直播。2016年Q4，重度竞技类手游直播收视占比再度攀升，超越轻度竞技类手游内容，成为年度观众最偏爱的直播类型。艾瑞咨询认为，多场重量级年度手游竞标赛的举办是帮助重度竞技类手游直播在年末吸引流量的最主要原因。值得注意的是，与年初分布情况相比，单机类及非竞技类联机类手游的直播收视占比也有不同幅度的提升，可见移动游戏直播平台的直播品类正逐渐变得多元与丰富。

2016年中国四类手游观众指数占比统计



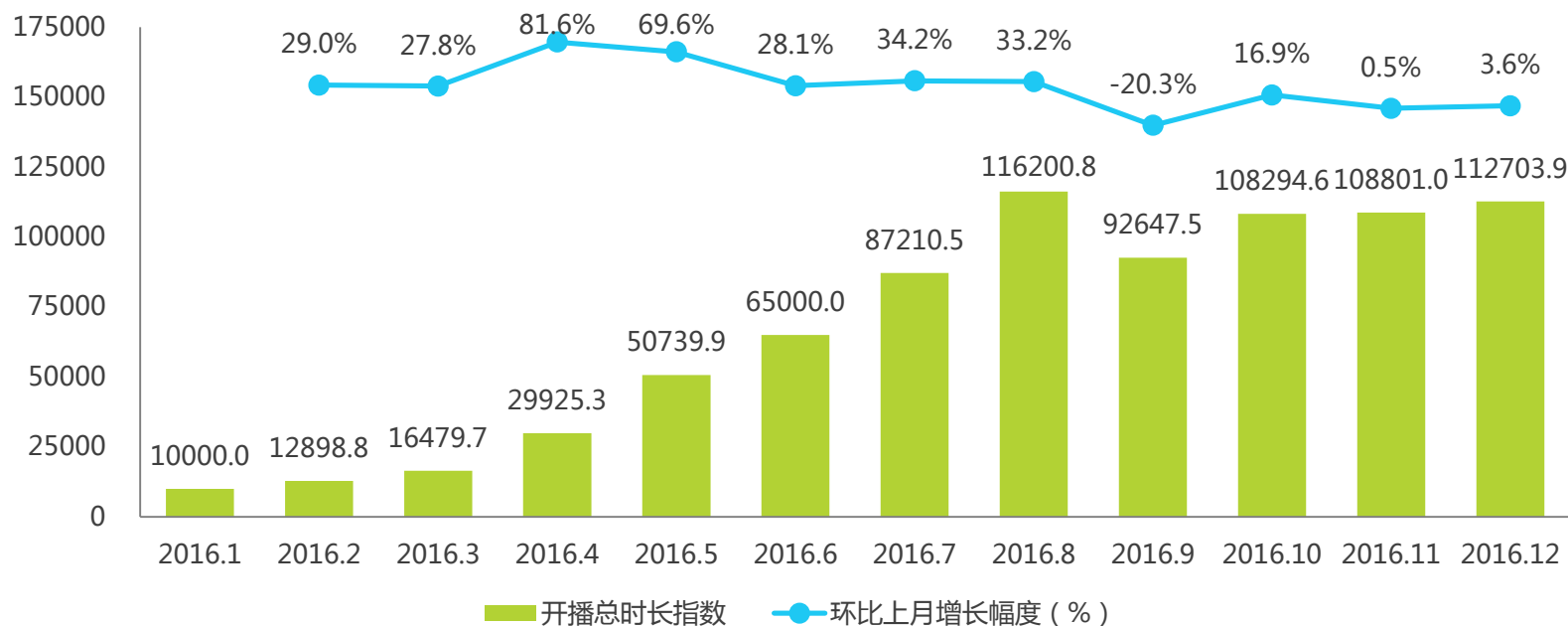
来源：触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据。

2016年竞技手游开播时长指数

竞技手游月开播增速年末放缓，新年两大契机有望再迎爆发

与年度手游观众指数走势类似，竞技手游开播时长指数在经历了上半年的高速增长后，在年末阶段趋于平稳。目前平台的老用户往往已经有了几个固定关注的手游主播，且年末阶段正值学期中段学生用户观看时长难以保障，再加上2016年末也未有爆款新游上线，新人主播的入门门槛被明显提高。以上原因虽导致了手游直播平台规模在2016年末增速放缓，但随着新一年寒假、春节假期及多款新游的陆续发布，手游直播平台有望迎来新一轮爆发期。

2016年中国竞技手游开播时长指数



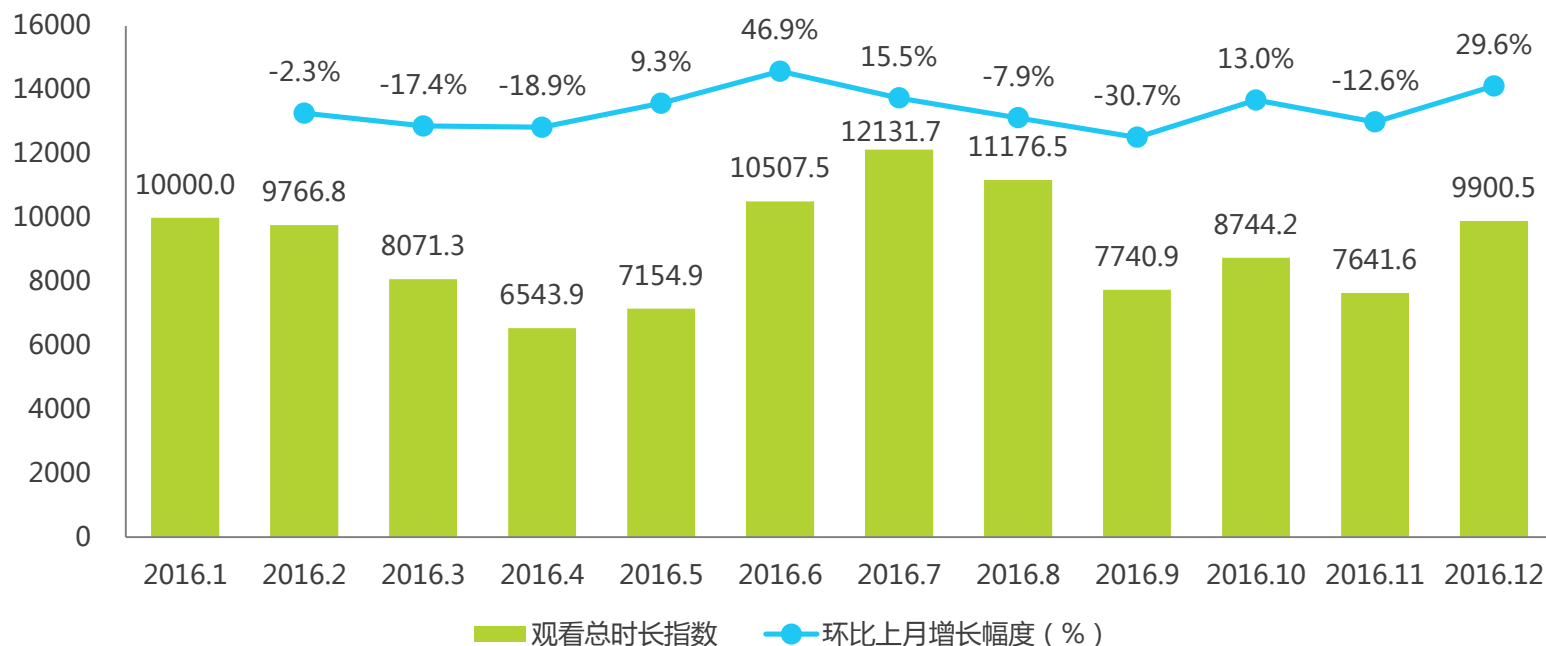
来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手主播开播日均总时长为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

2016年竞技手游日均观看时长指数

手游直播平台的用户热度走势与学生假期高度相关

手游直播用户日均观看时长上的整体曲线与学生用户群的学期/假期进程高度相似。1、2月份，即使当时的手游直播平台尚不算热门，但在寒假及春节的假期推动下，平台观众日均观看总时长依然维持在较高的水准。而此后直到临近暑假的6月份日均观看时长才迎来回暖，并在暑假的7月份迎来年度高峰此后的9月份由于新学期开学，竞技手游日均观看时长再次大幅缩短。由此可以推测，整体手游直播市场中的用户年龄普遍偏小，其中学生用户占比较大。

2016年中国竞技手游日均观看时长指数



来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手用户日均观看总时长为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

2016Q4行业发展态势浅析	1
2016年度竞技手游指数发布	2
重度竞技类手游市场解读	3
2016年度竞技手游榜单发布	4
附录	5

四大手游类型定义



重度竞技类 手游

例：



定义：联机类手游，游戏中的玩家对抗、竞技环节是整个游戏的核心部分且游戏的操作难度较高，单局游戏时间往往偏长。游戏已具有较强的电竞赛事概念。



轻度竞技类 手游

例：



定义：联机类手游，游戏中具有一定玩家间对抗的竞技环节。但游戏的入门门槛不高，单局游戏时间一般不长。游戏中具有一定的电竞概念，但并非其全部内容。



单机类 手游

例：



定义：除好友名单、榜单外没有其他联网内容的手机游戏。



非竞技类 联网手游

例：



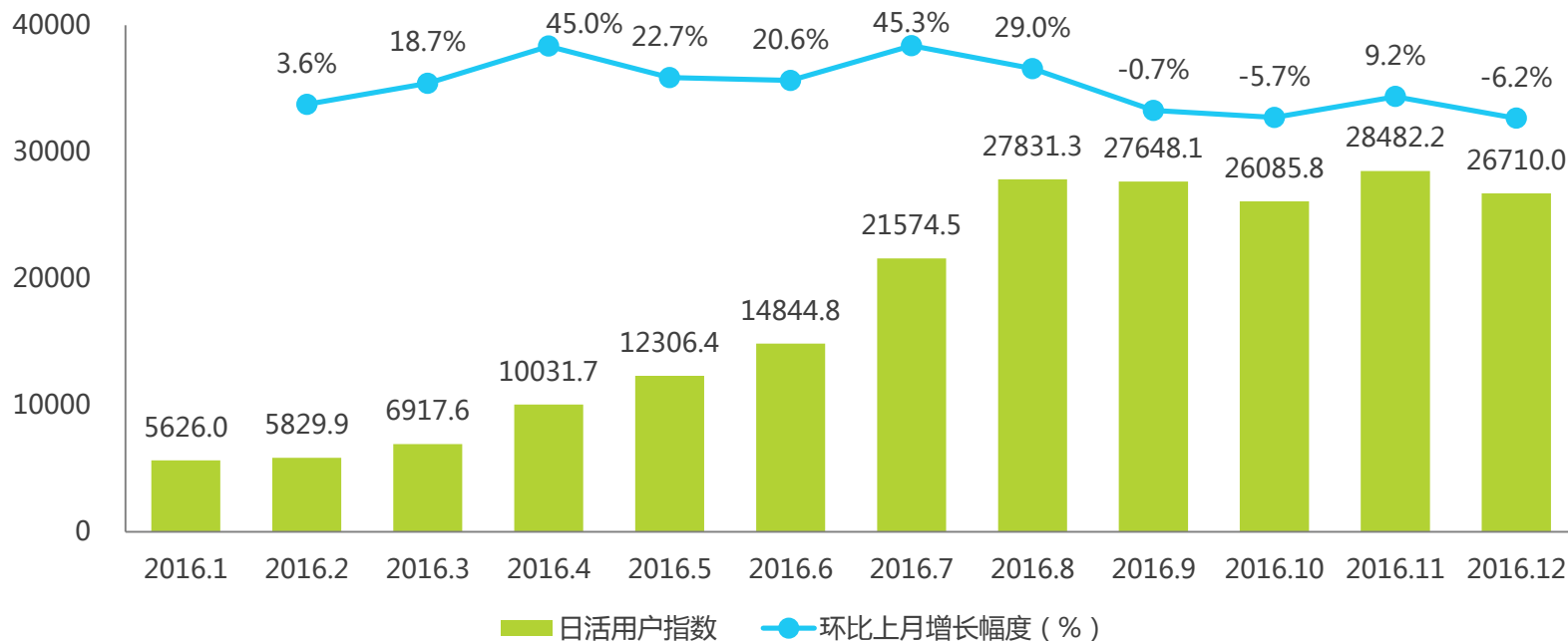
定义：联网手游，但整个游戏内容以收集、通关等单机玩法为核心，不注重玩家间的对抗，仅包含小部分异步对战内容。

2016年度重度竞技手游观众发展趋势

全年重度竞技类手游观众日活指数增长幅度高达474.8%

重度竞技类手游观众指数的增长趋势与整体手游直播观众指数增势较为相近。随着手游直播平台在2016年的兴起，重度竞技类手游直播热度在上半年持续升温，并在暑期阶段达到巅峰。此后，随着直播平台发展规模增长减缓以及学校普遍开学迎来新学期，观众指数在第四季度未获增长。最终，2016年度重度竞技类手游观众日活总增长幅度高达474.8%。

2016年中国重度竞技类手游观众指数



来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手全平台日均用户活跃数为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

用户最爱玩的重度竞技手游类型Top3

手游热门游戏品类受端游影响较大，团队型游戏受玩家欢迎

2016年重度竞技手游用户最爱玩的游戏类型Top3



玩家
热度
指数

100.0

42.2

8.7

游戏
特性

- ◆ **端游玩家基数极大**，多数玩家拥有一定游戏基础
- ◆ **适合组队游戏**，容易形成高粘性游戏/朋友圈
- ◆ 对操作及游戏理解要求高，玩家间实力差距明显

- ◆ **端游玩家基数较大**，多数玩家拥有一定游戏基础
- ◆ **适合组队游戏**，容易形成高粘性游戏/朋友圈
- ◆ 对操作及反应力要求较高，玩家间实力差距明显

- ◆ 创新玩法创新思路，游戏新鲜感普遍较强
- ◆ 单人对战为主，也有适量单机内容供玩家休闲娱乐
- ◆ 对玩家游戏理解及策略运用要求极高，游戏门槛较高

热门
游戏



注释：Q1. 请问您目前在玩下列哪些类型的手机游戏？；整体玩家热度指数MOBA类手游用户热度为基准值（100），其他相关数据相应进行指数化调整。
样本：N=3168，于2017年2月通过触手TV联机调研获得。

用户最爱看的重度竞技手游直播Top5

重操作的多人对战类游戏受热捧，腾讯系游戏人气高涨

2016年Q4 重度竞技手游观众指数Top5



01 王者荣耀

10,384.2



02 穿越火线

4,568.2



03 全民枪战

1,326.8

MOBA

五人团

电竞概念

腾讯系

重操作

FPS

八人团

电竞概念

腾讯系

重操作

FPS

四人团

电竞概念

英雄互娱

重操作



04 自由之战

929.5



05 皇室战争

461.7

MOBA

五人团

电竞概念

盖娅互娱

重操作

卡牌策略

1V1

电竞概念

腾讯系

重策略

来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手全平台日均用户活跃数为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

重度竞技手游用户画像分析

相对而言重度竞技手游用户更年长、男性多、付费率更高

网络调研数据显示：相比非竞技类手游用户，重度竞技类手游用户的男性比率要更多，16岁以下的低龄用户占比也相对更少。考虑到重度竞技类手游往往对用户操作要求较高，因此16岁以上年龄段男性用户为主的基础画像也基本符合市场定位。此外，在直播付费方面重度竞技类用户58.1%的付费率也要稍高于非竞技类用户，可见此类用户在平时休闲娱乐时的付费习惯较强。

2016年中国重度竞技类手游用户基础属性分析

性别



男性 重度竞技用户 **80%**
非竞技类用户 76%



女性 重度竞技用户 **20%**
非竞技类用户 24%

年龄



调研中高达**71.9%**的手游观众为**学生**用户，其中：

64.2%的重度竞技用户年龄在16岁及以上

51.0%的非竞技类用户年龄在16岁及以上

付费



58.1%的重度竞技用户会在手游直播平台进行消费

55.4%的非竞技类用户会在手游直播平台进行消费

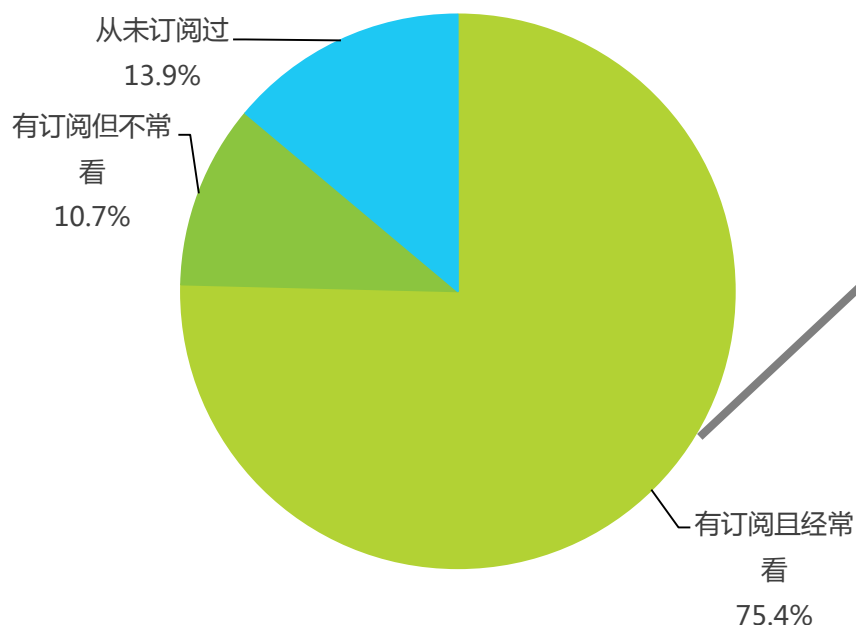
注释：Q14.请问您的性别是？；Q13.请问您的年龄是？；Q9.请问您是否曾在观看手游直播时产生过消费？
样本：N=3168，于2017年2月通过触手TV联机调研获得。

重度竞技手游用户画像分析

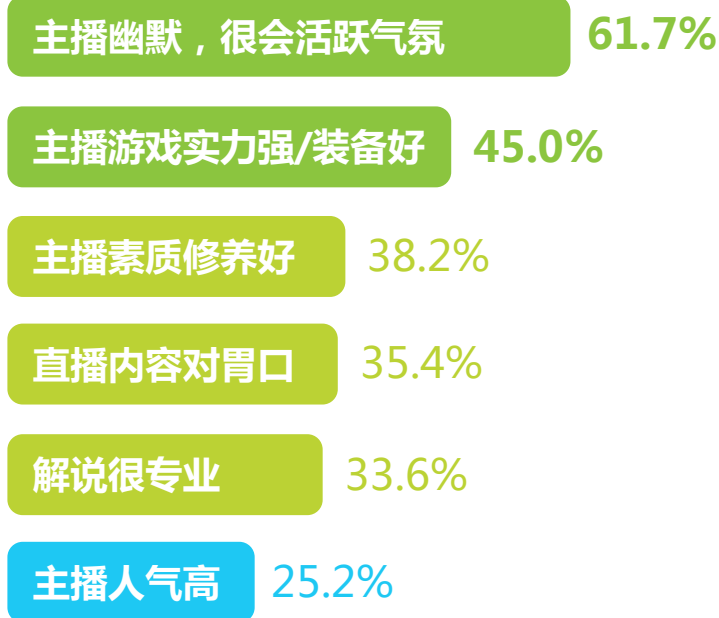
用户拥有较高的订阅率，主播的幽默感及个人实力被看重

网络调研数据显示：重度竞技类手游用户中高达86.1%的用户曾订阅过游戏主播，而用户选择订阅主播的两大主要原因是主播有幽默的直播风格以及主播的游戏实力很强/装备豪华。从调研结果看来，仅25.2%的用户会单纯因为主播拥有较高的平台人气而选择订阅，因此主播的个人魅力才是吸引用户订阅的关键因素。

2016年重度竞技类手游观众对主播的订阅情况



2016年用户选择订阅主播的主要因素



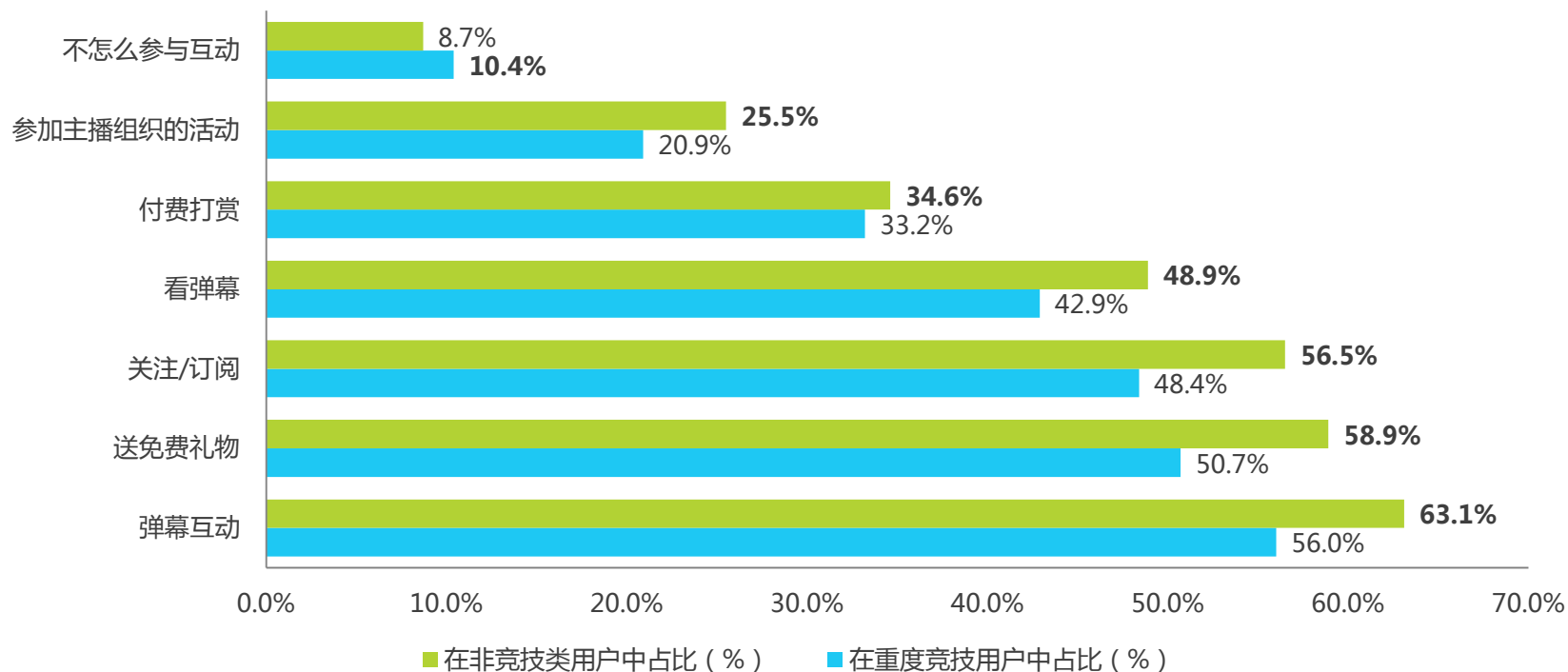
注释：Q10.您在观看手游直播时，是否曾订阅过某个主播？；Q10_1.您一般会因为什么原因而关注这些手机游戏直播的主播？
样本：N=3168；2675，于2017年2月通过触手TV联机调研获得。

重度竞技手游用户画像分析

重度竞技类手游用户的整体直播互动积极性低于平均水准

网络调研显示：重度竞技类手游用户对网络直播互动的参与积极性要低于非竞技类手游用户。从下表中可以看到，在各类手游直播互动内容中重度竞技类用户的积极性都要略低于非竞技类用户。由此可以推测，重度竞技类用户在观看手游直播时更注重的是主播的表现及内容的质量，而非平台活动或是直播间互动内容。

2016年中国手游直播观众参与互动情况对比统计



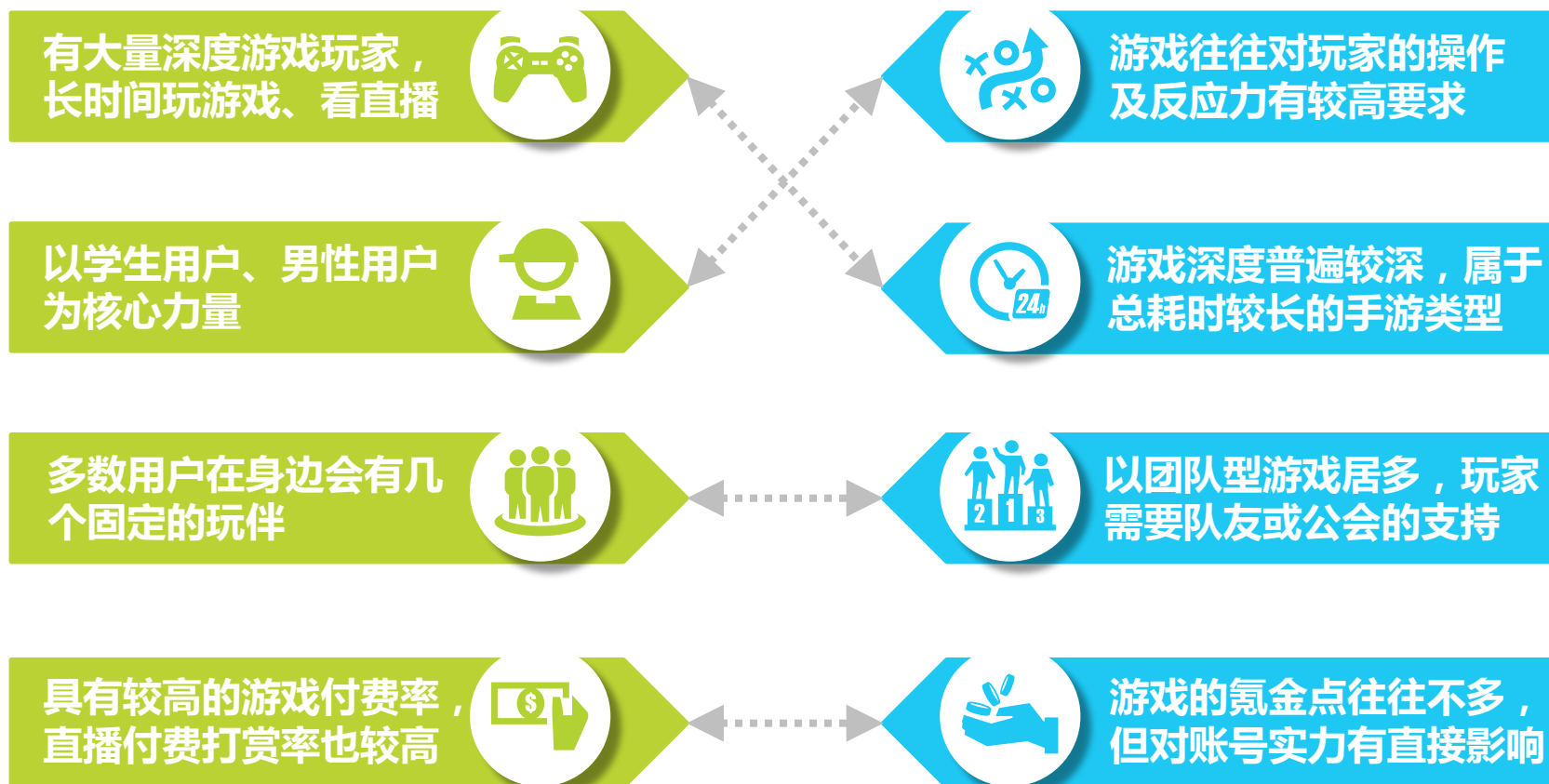
注释：Q12.您在观看手机游戏直播的过程中，是否会参与互动？
样本：N=3168，于2017年2月通过触手TV联机调研获得。

重度竞技类手游市场特性总结

市场用户特性与重度竞技类手游特性息息相关

重度竞技类用户特性

重度竞技类手游特性



2016Q4行业发展态势浅析	1
2016年度竞技手游指数发布	2
重度竞技类手游市场解读	3
2016年度竞技手游榜单发布	4
附录	5

3.1: 游戏指数榜单

2016年手游直播观众指数Top10

《球球大作战》成为2016年度最受观众欢迎的竞技手游

2016年度中国竞技手游观众指数Top10



01 球球大作战

6761.9

2016年Q4排名
No.2



02 王者荣耀

5792.6

2016年Q4排名
No.1



03 穿越火线

5578.7

2016年Q4排名
No.3



04 天天酷跑

3747.2

2016年Q4排名
No.4



05 我的世界

2701.2

2016年Q4排名
No.5



06 全民枪战

1842.5

2016年Q4排名
No.6



07 自由之战

1356.4

2016年Q4排名
No.7



08 部落冲突

516.6

2016年Q4排名
No.8



09 虫虫大作战

457.9

2016年Q4排名
No.11



10 蛇蛇大作战

432.5

2016年Q4排名
No.10

■ 手游观众指数

来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手用户日均观看总时长为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

2016年重度竞技手游观众指数Top10

MOBA类、FPS类游戏成为最受观众欢迎的重度竞技手游

2016年度中国重度竞技手游观众指数Top10



01 王者荣耀

5792.6

游戏介绍

15年11月底公测的MOBA类手游，由腾讯游戏开发及发行。目前国内最火爆的MOBA手游。



02 穿越火线

5578.7

游戏介绍

由Smilegate与腾讯联合开发的FPS手游，15年10月首发。由于游戏内容酷似CF端游版而深受用户喜爱。



03 全民枪战

1842.5

游戏介绍

由畅游科技研发，英雄互娱发行的FPS手游，2014年首发。是国内首批面世的FPS手游大作，拥有一批稳定的忠实玩家。



04 自由之战

1356.4



05 虚荣

368.2



06 全名超神

311.6



07 皇室战争

298.8



08 刀塔西游

266.6



09 时空召唤

248.6



10 全民突击

26.3

■ 手游观众指数

来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手用户日均观看总时长为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

2016年轻度竞技手游观众指数Top6

《球球大作战》、《天天酷跑》领跑轻度竞技手游观众榜

2016年度中国轻度竞技手游观众指数Top6



01 球球大作战

6761.9

游戏介绍

由uperpop&Lollipop研发的休闲对战类手游，2015年6月正式上线。游戏参与门槛低但所涉及的游戏策略则十分丰富。因此受到了全年龄段及许多女性玩家的认可。



02 天天酷跑

3747.2

游戏介绍

由腾讯游戏研发的横版跑酷类游戏。早在2012年就已发行，是国内智能手机时代第一批成功的移动游戏作品。经过多次版本更迭通过发布新角色、道具及游戏模式来不断吸引着用户的关注。



03 虫虫大作战

457.9

游戏介绍

由次元猫科技研发的休闲对战类手游。是两款经典手游“贪食蛇”与“球球大作战”游戏理念的结合体。游戏同样以低门槛强策略的特点吸引着大批游戏用户。



04 蛇蛇大作战

432.5



05 火影忍者

388.5



06 怪兽大作战

218.0

■ 手游观众指数

来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手用户日均观看总时长为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

2016年非竞技类手游观众指数Top5

兄弟产品《部落冲突》、《海岛奇兵》垄断非竞技类观众榜

2016年度中国非竞技类联机手游观众指数Top5



01 部落冲突

516.6

游戏介绍

由Supercell研发的经营策略类战争手游。该游戏于2012年起在全球范围内陆续上市，是智能手机时代第一批提出全球同服概念的经营类手游。



02 梦幻诛仙

157.6

游戏介绍

由祖龙娱乐开发，腾讯代理发行的回合制MMORPG手游。游戏以《诛仙》小说背景为依托，人物采用Q版卡通形象，场景基于实景采风素材制作，游戏视觉效果表现优秀。



03 海岛奇兵

110.3

游戏介绍

同样是由Supercell研发的经营策略类战争手游，2014年8月于中国上线。该游戏通过不同的内容题材与个别新颖的创意设计来尝试吸引经营策略类市场上除COC外的其他潜在玩家。



04 梦幻西游

36.1



05 阴阳师

30.3

■ 手游观众指数

来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。

注释：以2016年1月触手用户日均观看总时长为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

2016年单机类手游观众指数Top4

沙盒类、生存冒险类游戏成为单机手游观众的最爱

2016年度中国单机类手游观众指数Top4



01 我的世界

2701.2

游戏介绍

由Mojang研发的像素沙盒类游戏。该游戏在PC、主机、移动端等多平台同时运营。该游戏给予玩家极高的自由度来开发、探索甚至破坏，因此受到了大批极具幻想、创造能力的年轻用户的喜爱。



02 饥荒

223.6

游戏介绍

由Klei研发的生存冒险类游戏。该游戏同样是跨PC、主机、移动端等多平台运营。游戏给了玩家较高的建造、破坏、研发的自由度，当然还有较高的生存与过关难度。此外，游戏赋予了不同游戏角色极具特色的技能以支持玩家通过不同方式与角度来尝试过关。



03 贪吃蛇大作战

175.7

游戏介绍

由武汉Weipei网络科技有限公司研发的一款类虫虫大作战的休闲竞技游戏，游戏中不仅比拼玩家手速，更考验玩家的策略。由于目前游戏中的玩家主要都是与电脑NPC对战。因此暂时被划分为单机类手机游戏。



04 生存战争

175.5

游戏介绍

由Candy Rufus Games研发的沙盒类生存游戏。游戏在画风与玩法上都与我的世界十分相似，比较特殊的是由于《生存战争》是以移动端为核心平台研发的游戏，因此在游戏的功能及内容设计上会更加吻合移动端用户的操作习惯。

手游观众指数

来源：以触手直播2016年1-9月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。
注释：以2016年1月触手用户日均观看总时长为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

3.2: 主播指数榜单

2016年Q4触手最受欢迎主播榜

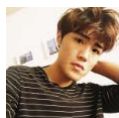
头部主播整体热度较Q3有所提升，触手“一哥”宝座易手



01 蓝烟々 ↑ 1
12265.0

主播介绍

《王者荣耀》集实力与幽默于一体的主播，自称“国服第一全能”，是集实力与搞笑于一体的综合性优秀主播。



02 花花 ↓ 1
10086.4

主播介绍

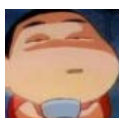
《球球》及《部落冲突》游戏技术派主播，具有极强的技战术素养，定期产出高质量的教学视频。



03 王者荣耀-若月
9404.2

主播介绍

《王者荣耀》技术派主播，在韩信时有很强的Carry水准，平时喜欢开发独具特色的套路与玩法。



04 实力派~小新
7059.0

主播介绍

《王者荣耀》实力派主播，韩信500星路人王，可适应多个位置及英雄，常与忆寒开黑的实力主播。



05 鲨鱼哟 ↑ 11
6848.8

主播介绍

《球球》主播，擅长“藏球”，凭借刺激的游戏玩法及幽默风趣的解说风格赢得了大批观众的青睐，是近期触手平台人气涨幅最快的主播之一。

06 王者荣耀、忆寒

5761.4 ↓ 1



07 mds、剑仙

5267.1 ↑ 15



08 圣光

4926.8 ↑ 11



09 鹿眸

3487.6 ↑ 12

10 文博同学

3485.6

来源：以触手直播2016年1-12月流量数据后台统计数据为基础，经艾瑞咨询指数化处理获得。

注释：以2016年Q3全季度触手主播“花花”日均用户活跃数为基准值（10000），其他相关数据相应进行指数化调整。

2016年Q4触手增速最快头部主播榜单

剑仙“出鞘”，录制类视频帮助实力派主播快速升温

2016年度触手主播热度指数成长力Top3

1、mds、剑仙

2016Q4观众数环比
增幅：**237.2%**



《王者荣耀》人气主播，号称国服第一李白，平时喜欢录制各类精彩锦集，话虽不多但凭借惊人的微操及五杀锦集赢得大批观众。

实力

2、鲨鱼哟

2016Q4观众数环比
增幅：**143.3%**



《球球》主播，擅长“藏球”，凭借幽默风趣的解说风格及挑战观众心跳的独特玩法获得认可，已连续两季攻入榜单，增势喜人。

幽默

3、圣光

2016Q4观众数环比
增幅：**114.9%**



《球球》主播，游戏技术全面解说语速较快，能够根据场上不同局势迅速解读出自己的想法及操作，是玩家学习技术与思路的优质选择。

实力

录制视频帮助实力派主播“花式”吸粉

在2016年末之际，mds、剑仙以自己的实际行动证明了，实力派主播即使不用花巧的讲解也能吸引到非常可观的用户关注度。

在触手TV主播视频区，剑仙录制了一系列“国服第一李白五杀视频”视频中虽然没有解说配音，但其中华丽的操作及惊人的临场反应仍然吸引到了最高620万次的点击播放。新年伊始，剑仙更是录制了一段视频MV，以自编歌曲为自己的精彩片段进行配音，再次吸引到420万次的用户播放。这一系列的优质视频，成功帮助剑仙快速吸粉，并在2016年Q4晋升为触手平台增速最快的手游主播。

由于缺乏即时互动性，录制类游戏视频在近几年渐渐被游戏直播所替代，但触手平台通过直播+视频相结合的方式成功激发出了录制视频在可控性及留存性方面的优势，并为部分主播开拓出了一条全新的吸粉道路。

2016Q4行业发展态势浅析	1
2016年度竞技手游指数发布	2
重度竞技类手游市场解读	3
2016年度竞技手游榜单发布	4
附录	5

数据发布的核心意义

1. 以触手TV为手游直播平台代表，通过对该平台真实数据的归纳总结，研究一些手游用户的行为、偏好与习惯，梳理手游直播行业发展现状。
2. 通过对手游直播市场现状及手游直播用户网络调研数据分析，进一步解析整体手游市场发展情况及未来趋势。



与触手合作的原因



触手TV是国内手游直播领域的先行者且保持在行业头部位置，**企业走势对手游直播业态有较强参照价值**



触手TV是纯正的手游直播平台，不涉及其他的终端游戏直播，因此**平台用户具有极强的手游用户代表性**



触手TV的**纯手游直播间数量在国内领先，平台覆盖手游数量众多，主播及用户资源丰富**

直播手游分类汇总——截至2016Q4

具体游戏款项会根据榜单发布时间实时更新，排名不分先后

轻度竞技类

穿越火线	王者荣耀	自由之战	全民枪战	时空召唤	虚荣	跑跑卡丁车	街篮
炉石传说	火线精英	刀塔西游	枪战英雄	全民突击	三国杀	梦三国手游	无尽争霸
时空猎人	全民超神	皇室战争	坦克世界	巅峰战舰	魔霸英雄	一起来飞车	英魂之刃

重度竞技类

天天酷跑	翻滚球球	火影忍者	球球大作战	问道	天天炫舞	怪兽大作战	蛇蛇大作战
影之刃2	拳皇98	爆爆堂	虫虫大作战	小小足球	唱舞团	少年三国志	少女咖啡枪
雪鹰领主	全民奇迹	天天炫斗	战斗吧剑灵	节奏大师	舞动青春	列王的纷争	欢乐大星球

单机类

我的世界	饥荒	生存战争	开心消消乐	NBA2K	雷霆战机	植物大战僵尸
神庙逃亡	地铁跑酷	FIFA	3D像素射击	全民飞机大战	口袋妖精	贪吃蛇大作战

非竞技类网络手游

不良人2	御龙在天	崩坏学园2	征途	口袋妖怪	剑侠情缘	封神英雄榜	仙剑奇侠传3D
阴阳师	龙珠激斗	全民斗战神	海岛奇兵	奇迹暖暖	花千骨	倚天屠龙记	命运冠位指定
莽荒纪2	战舰少女	琅琊榜手游	保卫萝卜3	少女前线	钢铁少女	列王的纷争	热血传奇手游
梦幻诛仙	梦幻西游	百万亚瑟王	部落冲突	剑侠情缘3	大话西游	镇魔曲	小小军团合战三国
迷城物语	如果的世界	Pokemon Go	六龙争霸3D	仙境传说	大唐无双	剑侠奇缘	倩女幽魂 枪魂

来源：艾瑞研究院自主研究及绘制。

公司介绍/法律声明

公司介绍

艾瑞集团是专注于中国互联网及全球高成长领域的洞察咨询与企业服务集团，业务领域包括大数据洞察与预测、行业研究与企业咨询、投资与投后服务等。

艾瑞咨询成立于2002年，是最早涉及互联网研究的第三方机构，累计发布数千份互联网行业研究报告，为上千家企业提供定制化的研究咨询服务，成为中国互联网企业IPO首选的第三方研究机构。2015年艾瑞咨询在海外建立研究中心，研究范围扩展至全球高成长领域，建立中国与世界优秀企业的链接。

版权声明

本报告为艾瑞集团制作，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，本报告只提供给购买报告的客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。

联系我们

咨询热线 400 026 2099

集团网站 <http://www.iresearch.com.cn>

生活梦想 科技承载

TECH DRIVES BIGGER DREAMS



艾 瑞 咨 询