

# 游戏背景说明

讲师：萨缪尔 Samuel



# 萨缪尔老师

网易数据分析教研负责人

前盛大游戏战略规划总监、前腾讯游戏商业智能中心Leader

上海交通大学高金硕士、《哈佛管理导师》外部导师

- 知乎大V：「萨缪尔」主要聚集与商业分析、行业与战略分析、Python数据分析等
- BAT互联网巨头商业洞察分析 & 咨询公司战略咨询背景
- 擅长行业趋势研究和战略管理咨询工具，为20多家上市公司提供战略发展决策建议



课程

亮点

1

游戏市场概况

2

游戏市场格局

3

游戏案例背景

# 游戏市场概况

1

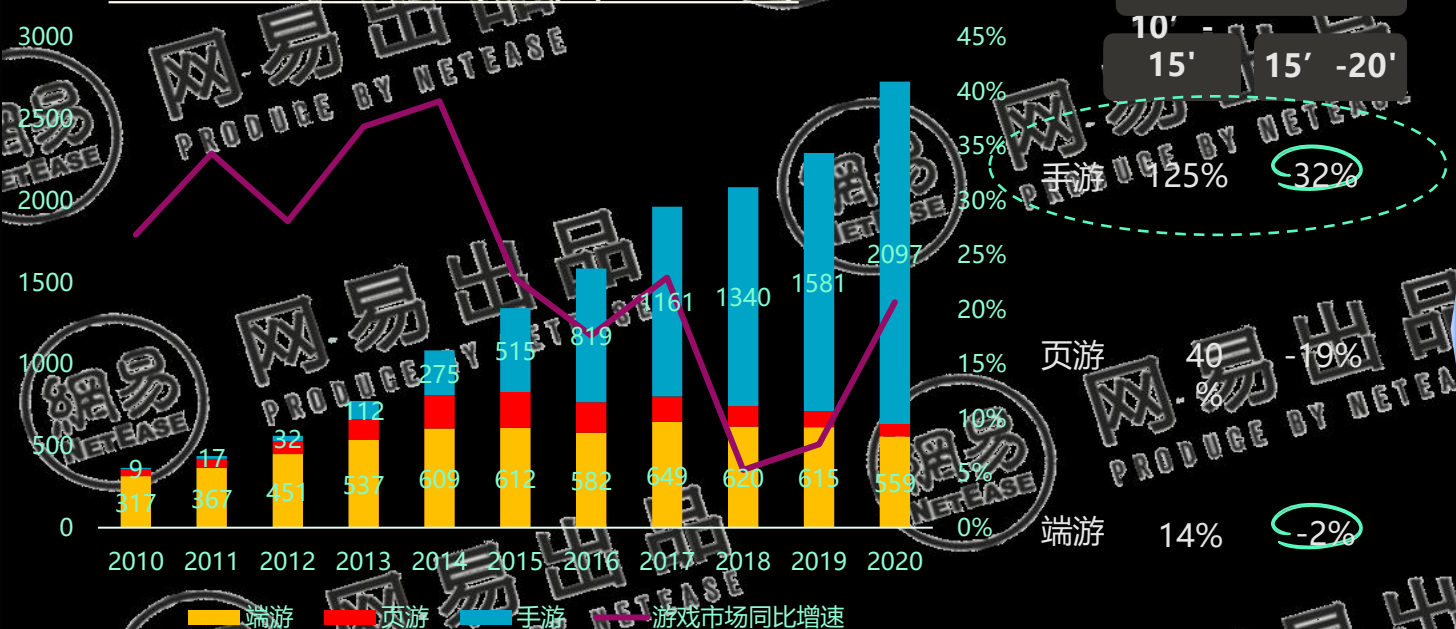


# 游戏十年：技术进步促使手游高速发展，手游成为主流

端游页游持续下滑，手游成为游戏主体

影响增速的主要因素PEST

中国网游市场收入规模（亿元）（2010-2020）



手游

- 端游手游化等因素促成部分高端付费用户群体从端游向手游转移；
- 终端硬件性能提升，推动了高品质手游的普及；
- 宽带提速、4G网络普及，提升了游戏用户覆盖率和用户体验；
- 移动化趋势显著，时间碎片化使得很多用户更倾向于选择手游，大幅推动手游的增长；
- 文创不同领域互动，为游戏产业提供了新的血液，如影游联动、漫改手游。

页游

- 操作简便门槛低，易于快速扩大用户群数量，但移动化驱使用户向手游转移；
- 联合运营模式撬动互联网剩余流量资源，大幅增加网民覆盖率。

端游

- 端游IP手游化分流了端游用户，造成端游收入的下滑；
- 各种分流用户的因素显著，影响端游增长；
- 新端游用户的整体增长空间越来越有限。



# 网络游戏核心价值链

## 网络游戏研发商

游戏研发商位于产业链最上游，是整个市场的创造者。游戏研发商通过拟订游戏开发计划，组织策划、美工、编程等各种资源完成网络游戏的初步开发，再经过内外部的多轮测试加以完善后向玩家正式推出运营。

## 网络游戏发行商

利用自有资源并协调游戏开发商、游戏渠道商等合作方进行产品发行推广、业务维护、收益结算以及客户服务等业务。

## 网络游戏运营商

游戏运营商负责提供网络游戏的运营平台，通常负责为游戏开发商提供以下服务：包括推广、游戏运营、帐号管理、玩家服务、数据采集分析等，架设服务器组安装服务器端软件等。

## 网络游戏渠道商

游戏渠道商是游戏运营商和终端游戏用户之间的中间商，通过其渠道优势为游戏运营商提供销售游戏币的服务，一般包括线上渠道商和线下渠道商。

## 用户



# 游戏市场格局



# 发行市场竞争格局

50%以上收入集中于腾讯和网易，其他发行商根据上线产品波动。

2016年4月发行排行榜			
排名	公司名称	收入占比	重点产品
1	腾讯	32.1%	王者荣耀、热血传奇、龙珠激斗、火影忍者、全民飞机大战、穿越火线、拳皇98、六龙争霸、天天酷跑
2	网易	22.0%	梦幻西游、大话西游、炉石传说
3	Supercell	4.4%	皇室战争、部落冲突
4	中手游	2.1%	射雕英雄传
5	中清龙图	2.0%	剑与魔法
6	苏州蜗牛	1.5%	九阴
7	智明星通	1.5%	列王的纷争
8	乐元素	1.4%	开心消消乐
9	恺英网络	1.3%	全民奇迹
10	雷霆网络	1.2%	问道

2016年5月发行排行榜			
排名	公司名称	收入占比	重点产品
1	腾讯	30.6%	王者荣耀、征途、热血传奇、龙珠激斗、火影忍者、全民飞机大战、穿越火线、拳皇98、六龙争霸、天天酷跑
2	网易	20.0%	梦幻西游、大话西游、倩女幽魂
3	雷霆网络	5.3%	问道
4	Supercell	3.4%	皇室战争
5	中手游	2.3%	射雕英雄传
6	上海纵游	1.7%	圣斗士星矢
7	苏州蜗牛	1.6%	九阴
8	智明星通	1.4%	列王的纷争
9	乐元素	1.4%	开心消消乐
10	百度游戏	1.4%	沙巴克传奇

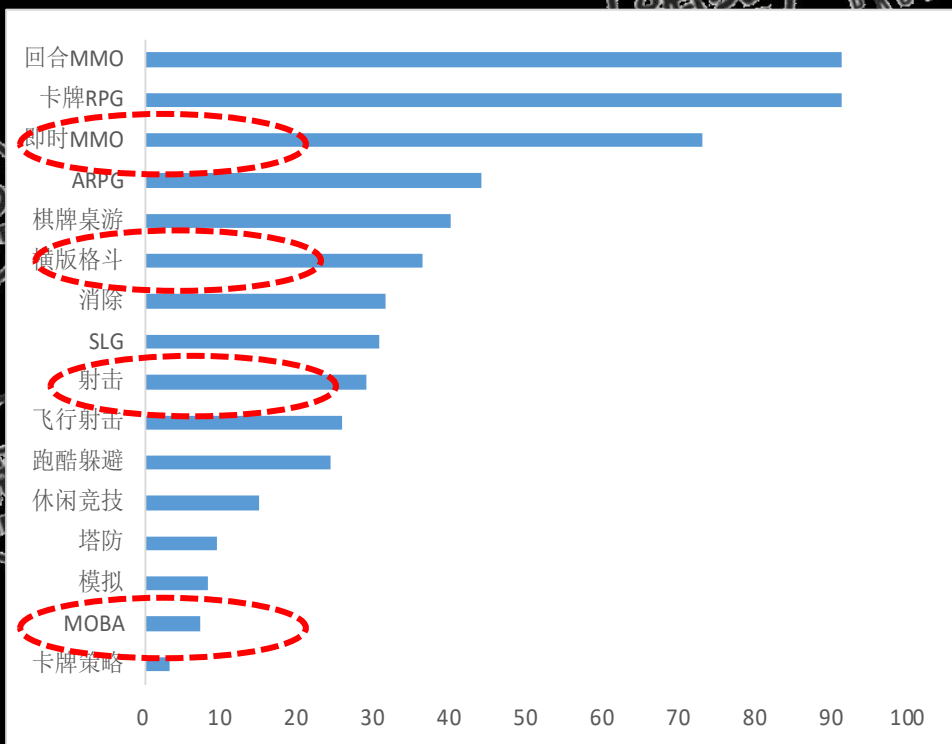


# 手游品类格局

手游品类格局向端游看齐，Moba、射击、即时MMO、横版格斗领域存在机会，最终选择四个品类均作布局

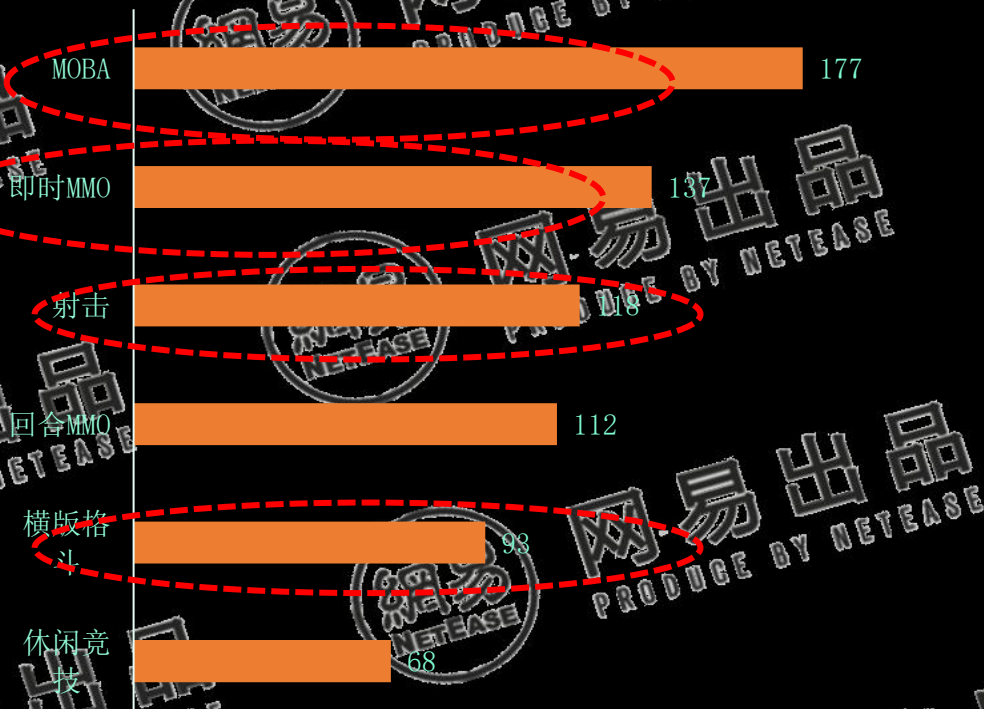
对比思维

2015年手游各细分游戏市场规模预估 (亿元)



数据来源：上市公司财报、APPANNIE、萨缪尔预估

2015年端游分品类收入规模预估 (亿元)



注 Moba、射击、横版格斗、即时、回合MMO等来自于游戏上市公司财务报表推导分析。

# 游戏案例背景





# 游戏数据分析的重要性

即时MMO手游以移植端游为主要路径

2001	热血传奇	热血传奇
2002	MU XI SEASON	MIRACLE MU
2003	剑侠情缘	剑侠情缘
2005	魔兽世界	?
2006	征途	征途
2007	天龙八部	天龙八部
2009	剑侠情缘叁	手游在研
2013	剑灵	手游在研
2015	天涯明月刀	手游在研

现已上线

**技术：**选择Unreal4引擎开发高品质游戏

**玩法：**即时MMO+开放世界

**IP：**原创IP VS 端游IP VS 文学IP

# 课程总结

- 1 游戏市场概况：目前游戏市场以手游为主
- 2 游戏市场格局：腾讯和网易占市场大头，其他游戏厂商随游戏变动
- 3 通过即时MMO手游现状，介绍数据分析在游戏的重要性