

全球移动游戏市场

趋势，数据 & 机遇



newzoo

games market research

www.newzoo.com

内容取材于以下NEWZOO报告与数据

- 全球移动游戏市场报告高级版（季报）
- 全球电竞市场增长报告（季报）
- 中国移动游戏市场监测报告（月报）
- 27国消费者洞察报告（未完）



POWERED BY



TalkingData
Mobile·Data·Value

NEWZOO 简介

全球首屈一指的游戏市场研究公司

Newzoo是一家富有创新精神的国际市场研究公司，主要关注游戏行业。我们为客户提供了客户调研、交易数据以及财务分析等多种多样的产品及服务，范围涵盖全世界所有地区、游戏平台和商业模式。我们希望能够始终站在全球和本土趋势前沿，为客户提供广阔视野下的切实数据分析。

市场趋势 | 消费者洞察 | 数据模型数据 | 预测性分析



以下公司目前均为NEWZOO客户



NEWZOO市场研究

历史趋势

市场趋势

市场规模预估

消费者洞察

平台数据

游戏/应用指标

预测性分析



POWERED BY
TalkingData
Mobile·Data·Value

全球架构下的完整产品配置


newzoo
games market research



你在从全球层面思考吗？

本地和海外机遇估测

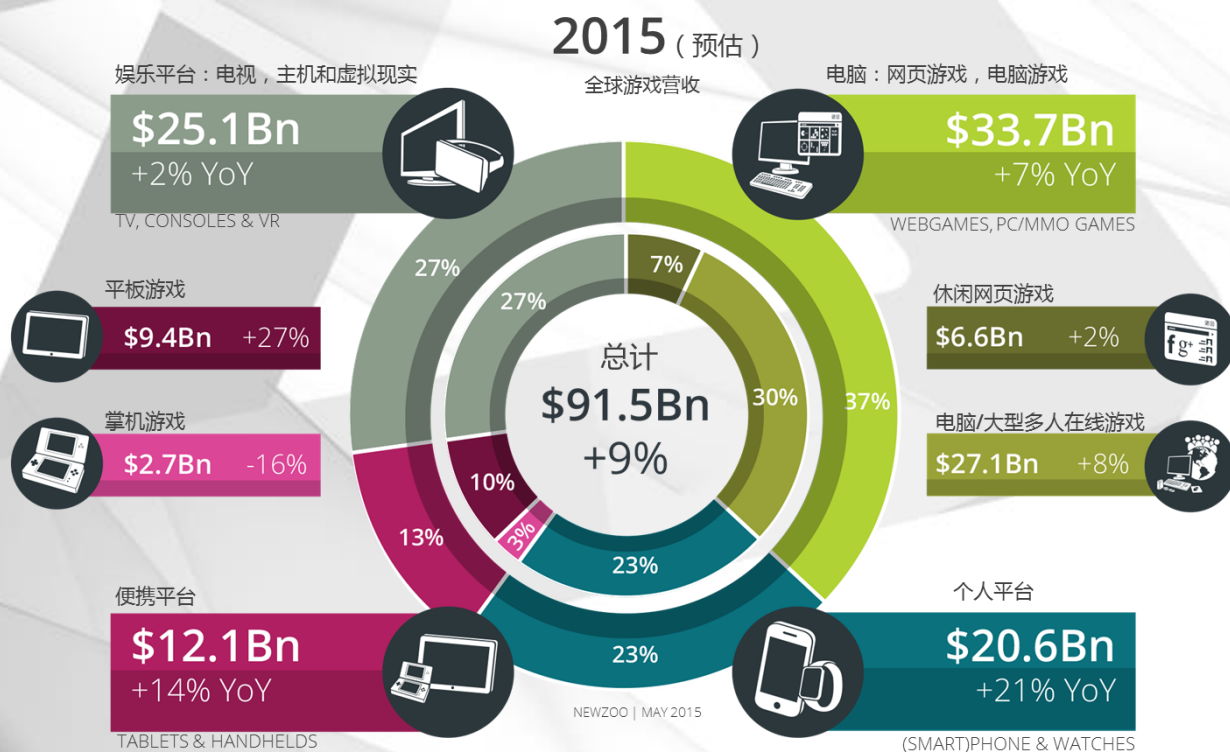


取材于NEWZOO
2015全球游戏市场报告

所涉趋势、玩家人数与收益预测均采用主流国际游戏、媒体和硬件厂商标准

移动游戏占据三分之一游戏市场

2015年各平台/部门游戏营收



2015年，移动游戏市场营收
预计将达300亿美元，占全球游戏
市场总营收

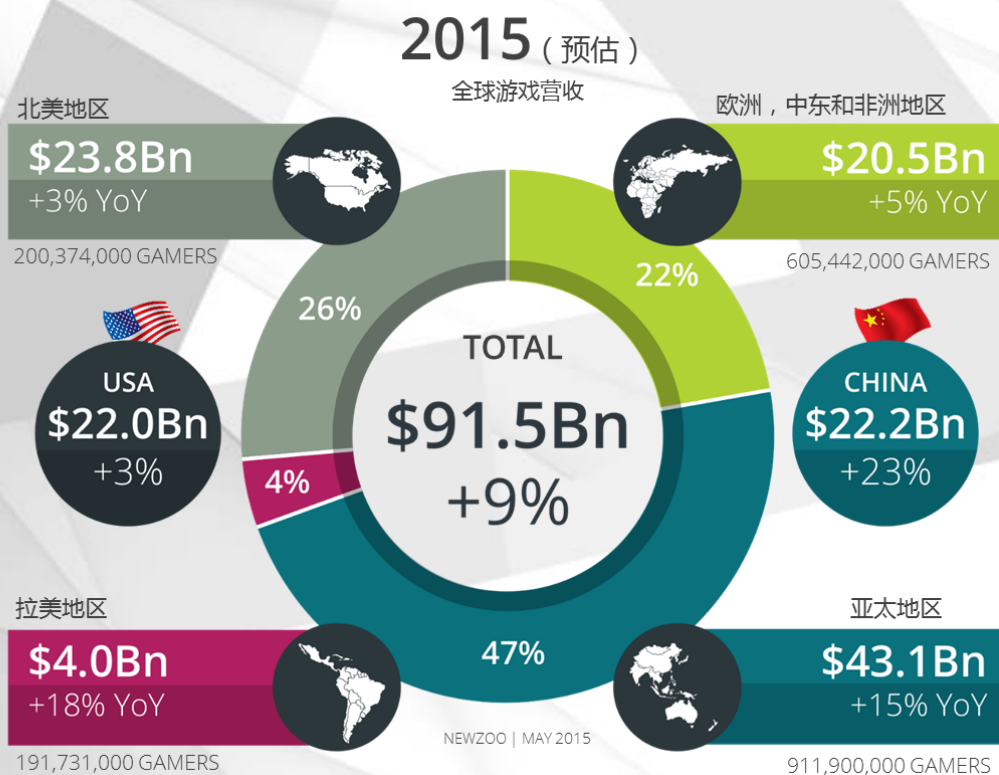
33%



，其中23%来自智能手机。

中美角逐市场榜首

2015年各地区游戏营收



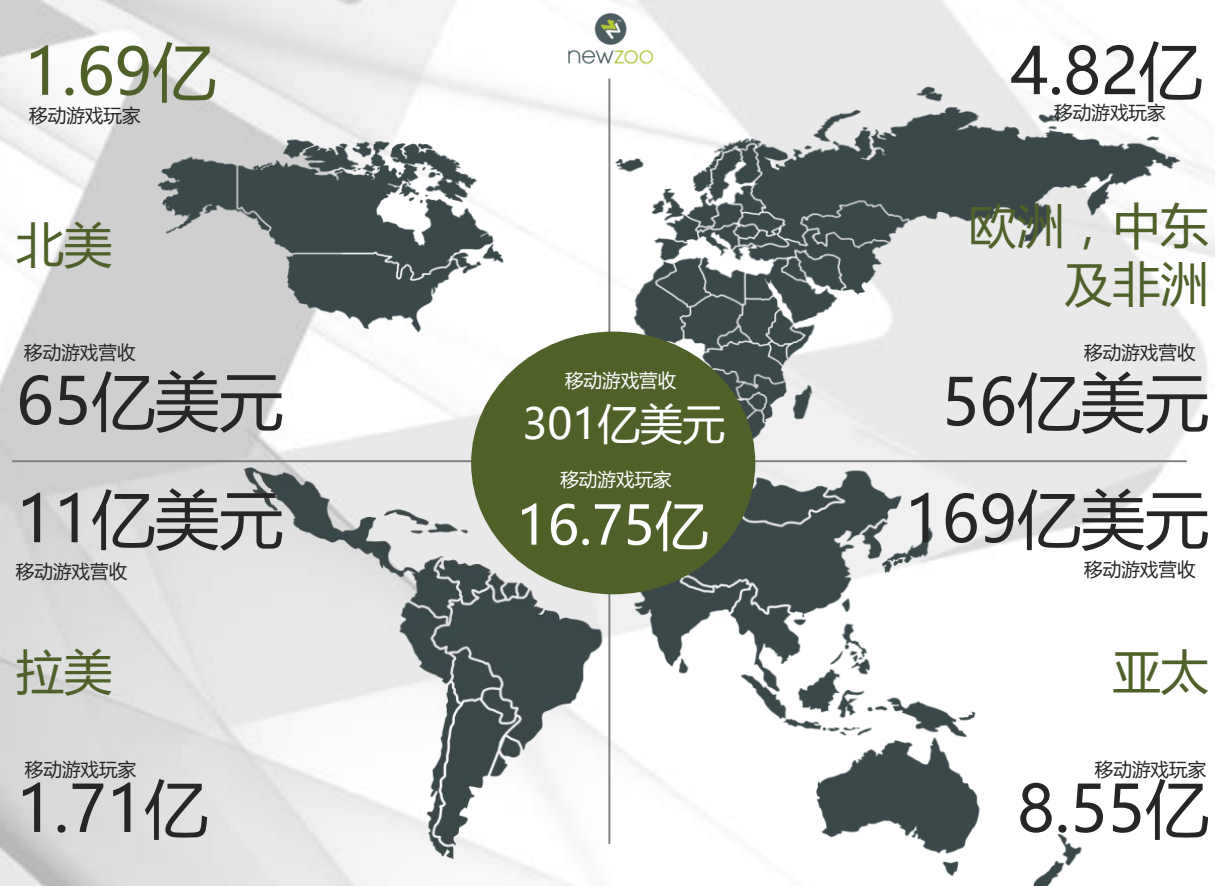
2015年，中国以外市场游戏行业
营收总计：

693亿美元

其中238亿美元来自北美市场，欧
洲、中东和非洲市场总营收为205
亿美元。

亚洲在移动游戏市场处于领先地位 | 2015

2015年各地区游戏玩家人数与营收



18.5亿美元
占游戏市场6%



61.9亿美元
占游戏市场21%



65亿美元
占游戏市场22%

49% 145.4亿美元
全球移动游戏市场份额

2015年各地区移动游戏营收排名

2015年各地区移动游戏营收排名

排名	国家	2014-2018 复合年增长率
1.	中国	+43%
2.	日本	+5%
3.	美国	+19%
4.	韩国	+13%
5.	英国	+9%
6.	德国	+16%
7.	法国	+18%
8.	加拿大	+20%
9.	澳大利亚	+7%
10.	中国台湾	+25%
11.	俄罗斯	+21%
12.	巴西	+51%
13.	印度	+134%
14.	意大利	+11%
15.	墨西哥	+62%
16.	土耳其	+48%
17.	中国香港	+52%
18.	泰国	+72%
19.	西班牙	+9%
20.	马来西亚	+58%

中国

2014-2018年复合增长率

+16.1%

中国：2015年移动游戏市场份额

22%

65亿美元

全球
第一

东南亚

2014-2018年复合增长率

+30.2%

东南亚：2015年移动游戏市场份额

2.8%

8.32亿美元

增速
最快

西欧国家前五位



29亿美元



你把电子竞技纳入策略了吗？

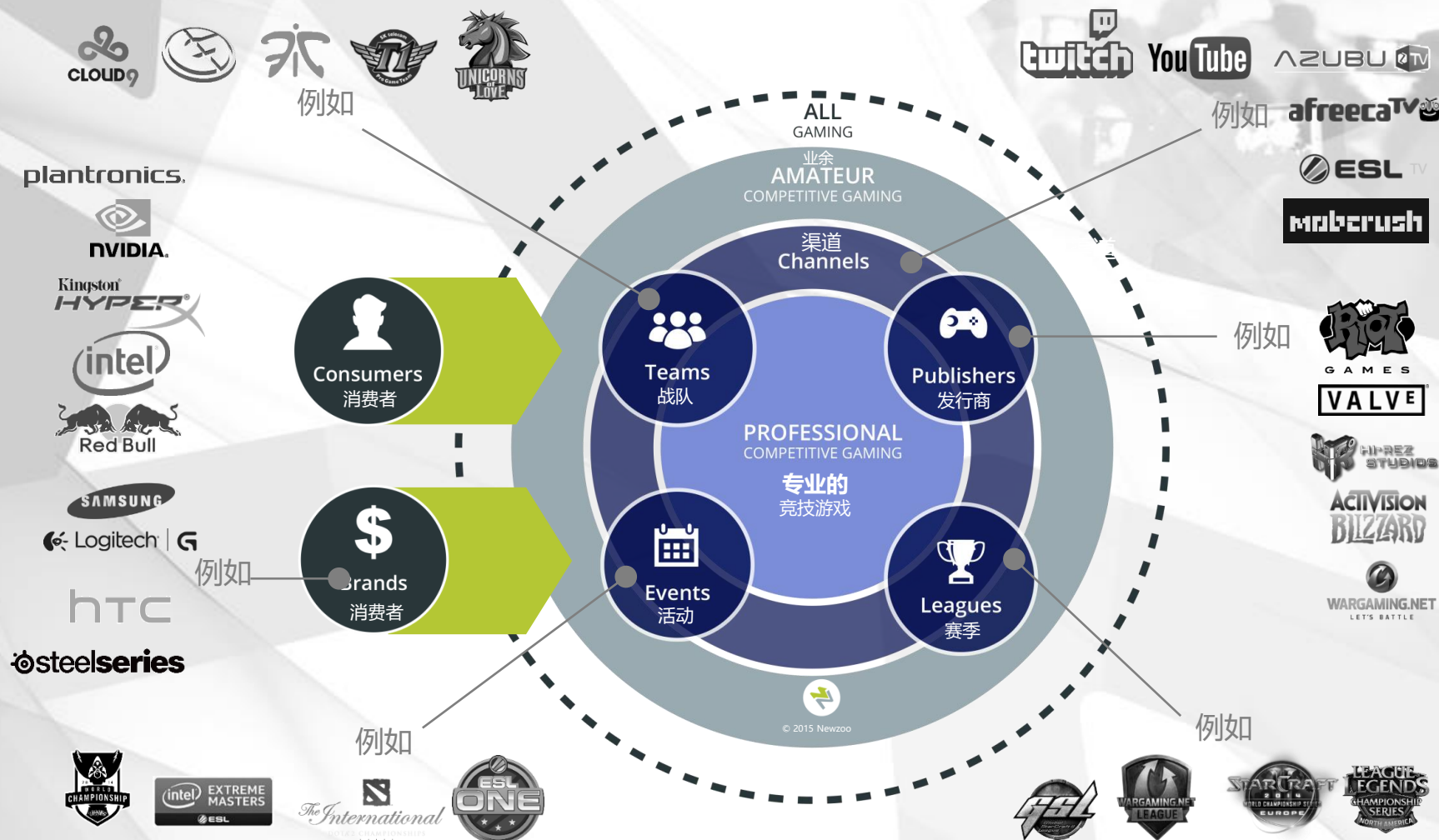
电子竞技经济与流媒体发展

取材于NEWZOO 2015全球电子竞技增长报告

这是一份关于全球电子竞技经济的季度资料，
内容包括现在起至2018年的全球各地电竞
爱好者情况和营收预测。

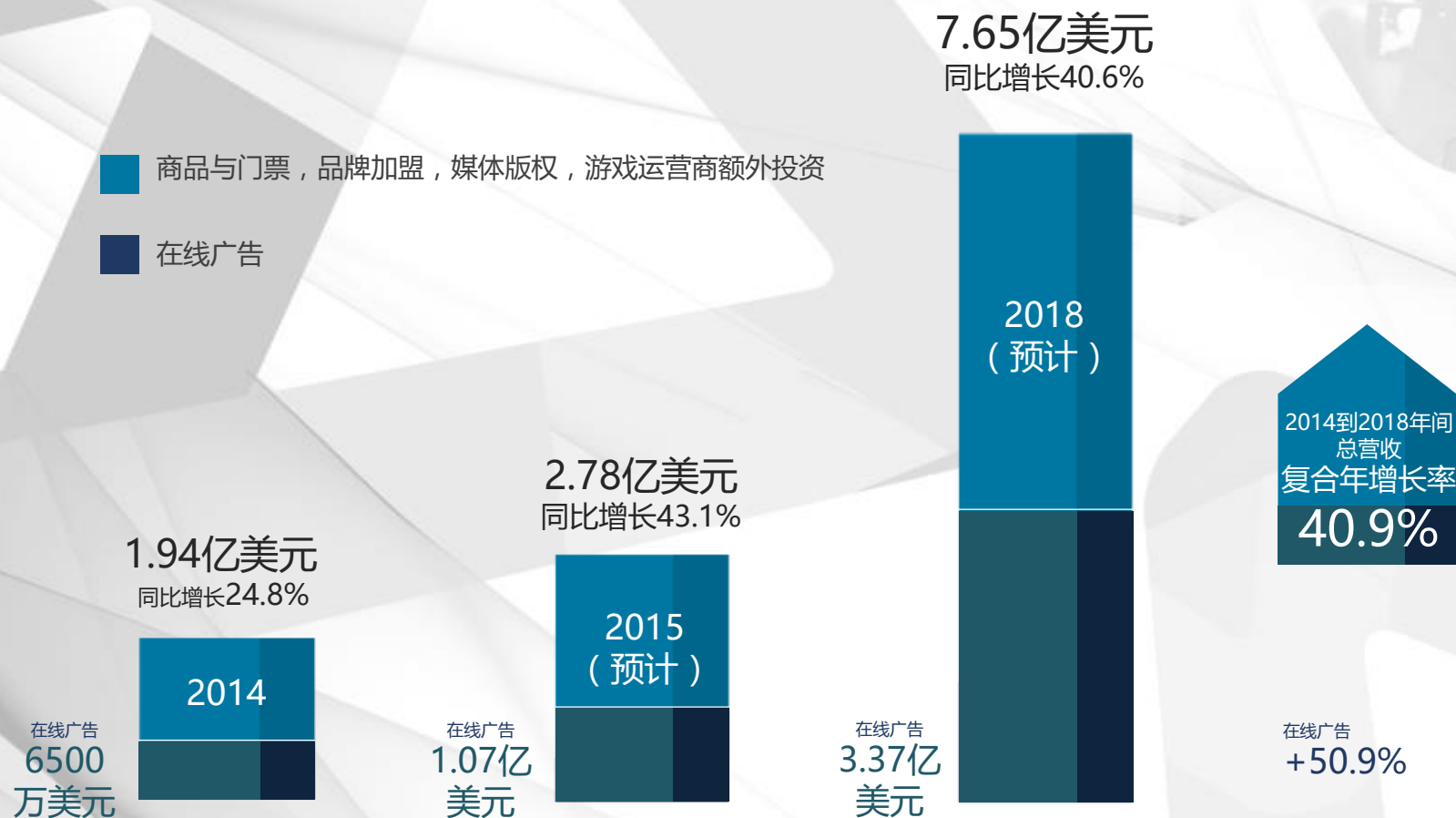


电子竞技经济正在日趋成熟



全球电子竞技营收将迎来爆炸性增长

全球电子竞技营收 | 2014, 2015 & 2018



2018年全年全球
电子竞技营收预
计将达到

7.65亿
美元

其中在线广告将
产生3.37亿美元
的收益

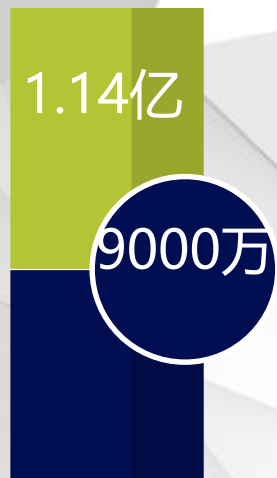
全球电子竞技参与度日益增加

全球电子竞技观众 | 2014, 2015 & 2018

临时起意型观众 (少于一个月一次)

电竞爱好者 (多于一个月一次)

2014



2015 (预计)



2018 (预计)



2014到2018年间
电竞爱好者
复合年增长率
+16.5%

2014到2018年间观
众总人数复合年增长
率
+12.3%

到2018年全球将

有 **1.65**
亿

电竞爱好者，复
合年增长率达
16.5%

电子竞技迈向10亿以上美元产业规模

2015年营收（体育爱好者人均）
平均每名体育爱好者带来的全球收益



© 2015 Newzoo

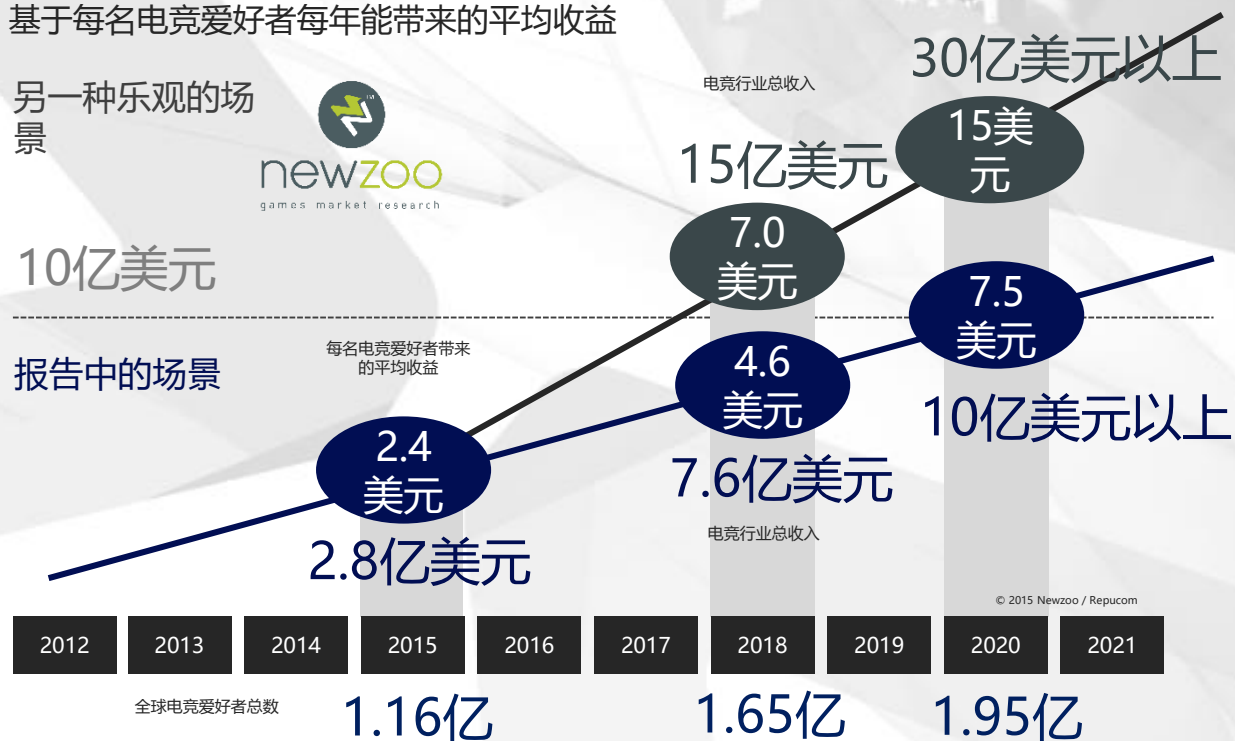
电竞领域的增长：平均每名电竞爱好者能为之带来的收益
基于每名电竞爱好者每年能带来的平均收益

另一种乐观的场
景



10亿美元

报告中的场景



来源：全球成电子竞技增长报告 高级版/ 2015年9月 | www.newzoo.com/esportsreport

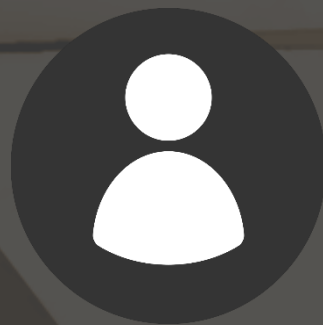
移动游戏玩家开始涉足电竞领域

2015年7月15日
20,000美元奖金



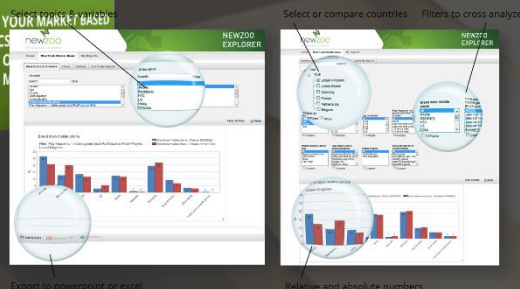
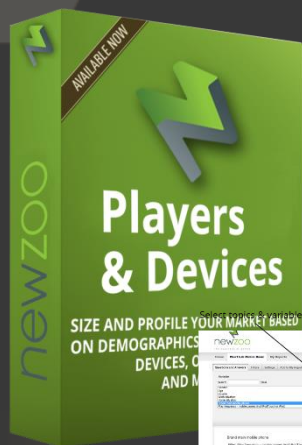
2015年8月10日
26,000,000美元资金





谁在移动游戏上花了最多的钱？

深入分析蹭玩型与土豪型玩家



取材于NEWWZOO 2015全球消费者洞察报告

了解27国消费者深度观察与数据分析，根据你的目标群体做出合理市场预估

游戏时长是高级玩家和普通玩家的分水岭吗？

单一国家范围调查：美国



移动游戏付费玩家与免费玩家分别的游戏时长

© 2014 Newzoo | Source: Newzoo Data Explorer

游戏时长	移动游戏玩家			
	所有移动游戏玩家	付费玩家比例	付费玩家人数	免费玩家人数
总计	1.199亿	43.2%	5190万	6800万
每周少于3小时	7690万	36.0%	2770万	4920万
每周3到10小时	3140万	54.8%	1720万	1420万
每周超过10小时	1.17亿	59.8%	700万	470万

470万“蹭玩型”玩家
潜在的营销对象群体？

图表中游戏时长和付费玩家比例关系一目了然。然而仍有

470万

蹭玩型 玩家，他们花大把时间在游戏上，却从不在其中消费

花钱多少是是高级玩家和普通玩家的分水岭吗？

单一国家范围调查：美国



移动游戏消费VS游戏时长

© 2014 Newzoo | Source: Newzoo Data Explorer

所有付费玩
家

付费较少玩家

中等付费玩家

土豪型玩家

游戏花费



总计	5190万	3120万	1640万	420万
每周少于3小时	2770万	2090万	560万	120万
每周3到10小时	1720万	850万	780万	80万
每周超过10小时	700万	190万	290万	220万

420万土豪玩家
优先营销对象？

美国有

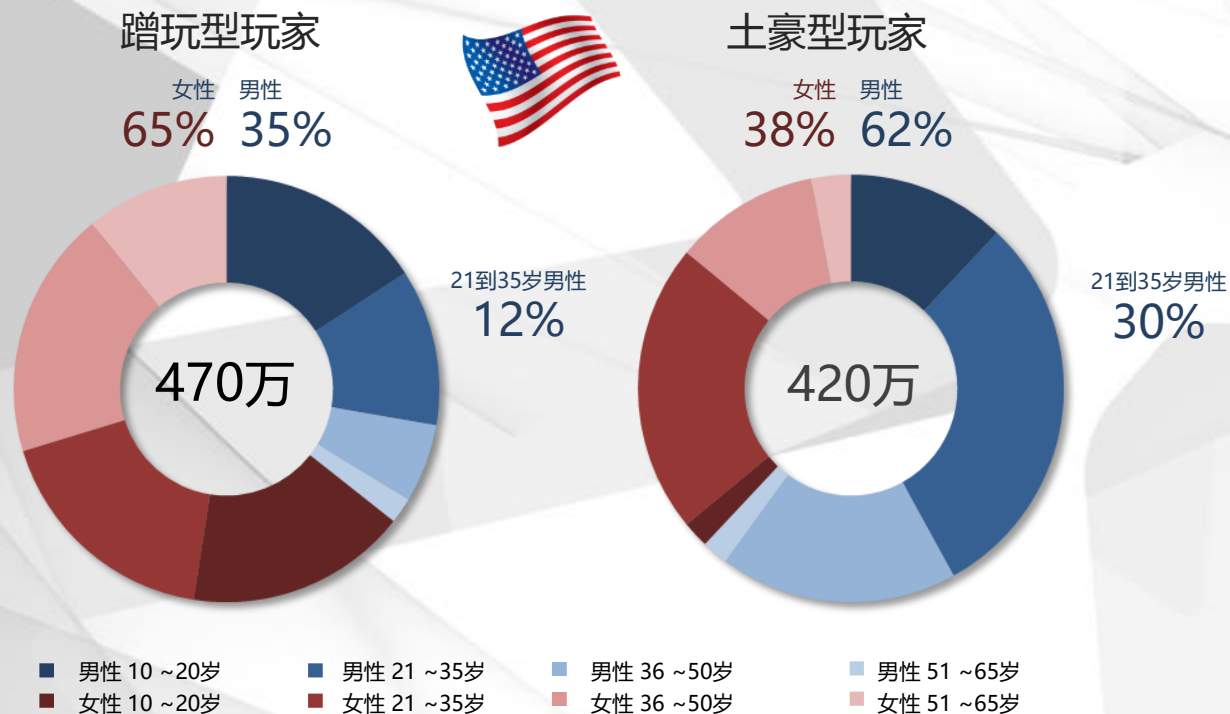
420万

土豪型玩家，他们在游
戏上花很多钱，但并不是
所有人都在上面花很多时
间。

高级玩家都是些什么人？

美国移动游戏玩家花费时长与金额分析

© 2014 Newzoo | Source: Newzoo Data Explorer



美国的土豪型玩家中, 21岁至35岁的男性玩家 (典型游戏爱好者) 占据了

30%

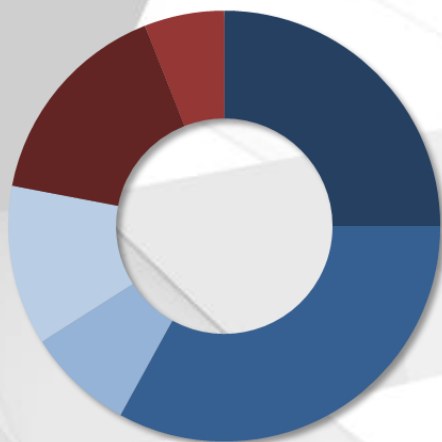
的大比例, 而这一年龄群体在蹭玩型玩家中占12%。

中国和东南亚地区的土豪型高级玩家

移动游戏土豪玩家年龄/性别比例 | 东南亚 VS 中国

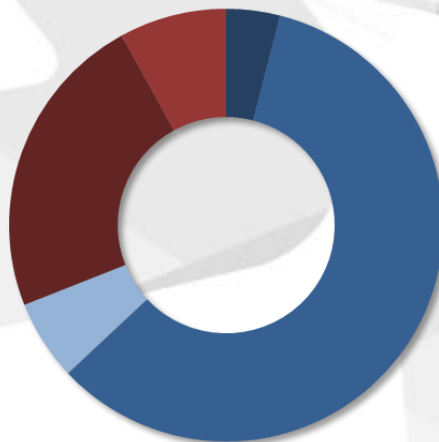
东南亚土豪玩家

女性 男性
34% 66%



中国土豪玩家

女性 男性
31% 69%



■ 男性 10 ~ 20岁
■ 女性 10 ~ 20岁

■ 男性 21 ~ 35岁
■ 女性 21 ~ 35岁

■ 男性 36 ~ 50岁
■ 女性 36 ~ 50岁

■ 男性 51 ~ 65岁
■ 女性 51 ~ 65岁

东南亚地区的土豪玩家中，意外地有

25%

年龄在10到20岁之间，而这一年龄段在中国同一群体中占4%。

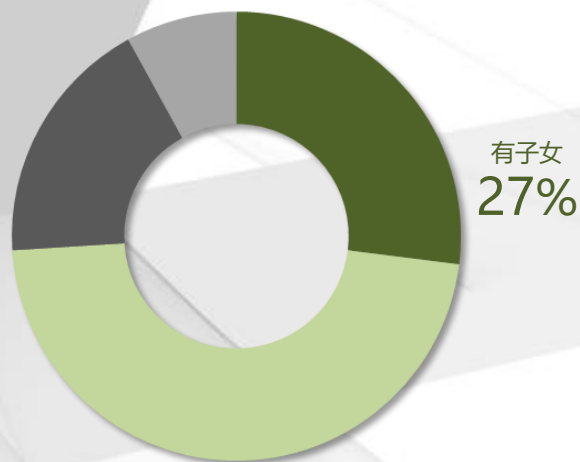
中国和东南亚地区的土豪型高级玩家

移动游戏土豪玩家家庭情况 | 东南亚 VS 中国

© 2014 Newzoo | 数据来源: Newzoo Data Explorer

东南亚土豪玩家

离开家人居住 26%
与家人同住 74%



■ 与家人同住有子女

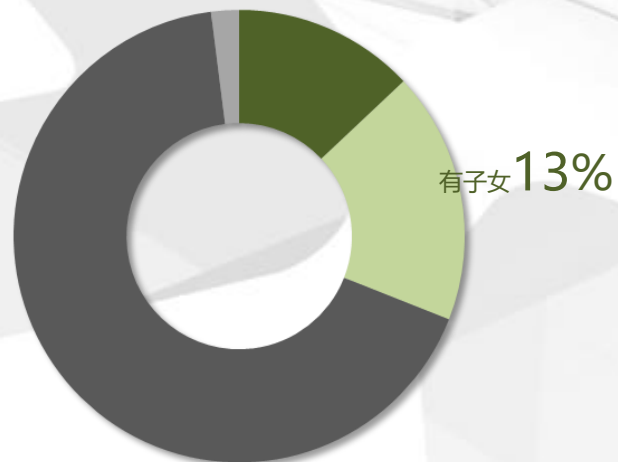
■ 与父母住在一起

■ 与家人同住无子女

■ 独居

中国玩家

离开家人居住 69%
与家人同住 31%



中国的土豪型玩家中，仅有

31%

和家人同住，而这一比例在东南亚地区则高达74%。



你掌握中国移动游戏市场生态了吗？

持续监测中国移动游戏市场多种生态

POWERED BY



取材于NEWZOO 中国移动游戏市场监测报告（月报）

监测中国移动游戏生态系统的规模 and 变化。
从设备、iOS和安卓应用商店到最受欢迎的
游戏和重要游戏指标。

中国移动游戏市场生态

中国

移动智能设备品牌



ANDROID STORES INCLUDE 安卓渠道包括



360 Mobile Assistant



Huawei App Store



CMCC Mobile App Market



Kingsoft Mobile Assistant



Myapp (Tencent)



Anzhi Market



Lenovo Store



Zhuoyi Market



Baidu Mobile Assistant



91 Mobile Assistant



Sogou Mobile Assistant



Meizu



MIUI App Store (Xiaomi)



Google Play



Coolpad Store



Vivo



HiMarket



Oppo Store



China Telecom Tianyi Store



Gionee Anzhuaopk



Wandoujia



China Unicom WoStore



Tao App (Taobao)



App China

IOS STORES



iPhone



iPad

MONTHLY REPORT



24 Pages

www.newzoo.com

安卓应用商店排名

中国安卓应用商店覆盖情况 | 2015年6月

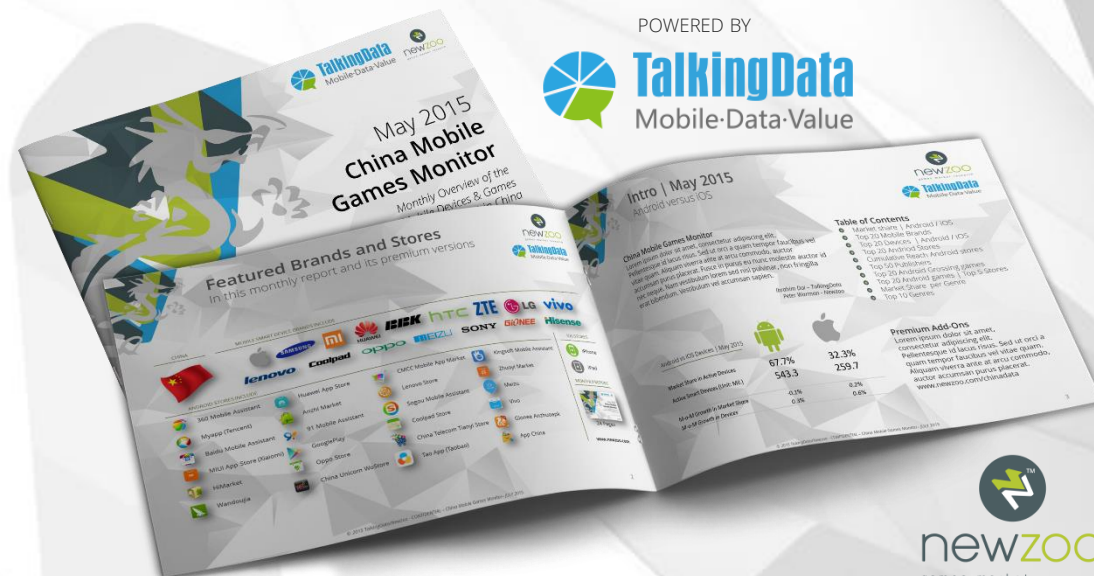
排名	名次变化	应用商店 (英文)	应用商店 (中文)	安装次数 (百万)	安装次数(增 幅)	月活跃用 户人数 (百 万)	月活跃用户人数 (增幅)	活跃指数
1	+1	360 Mobile Assistant	360手机助手	142.0	2.1%	112.1	3.4%	79%
2	-1	Myapp (Tencent)	腾讯应用宝	138.1	-1.8%	101.0	-3.6%	73%
3	+1	MIUI app store (Xiaomi)	小米应用商店					
4	-1	Baidu Mobile Assistant	百度手机助手					
5	+2	Huawei App Store	华为应用市场					
6	-1	HiMarket	安卓市场					
7	+3	Vivo	步步高应用商店					
8	-	Google Play	谷歌					
9	+2	Oppo Store	可可软件商店					
10	-4	Wandoujia	豌豆荚					
11	-2	Anzhi Market	安智市场					
12	+3	Meizu	魅族应用商店					
13	-1	91 Mobile Assistant	91助手					
14	-	China Unicom WoStore	中国联通沃商店					
15	+1	Lenovo Store	联想乐商店					
16	+1	Coolpad Store	宇龙酷派应用商店					
17	+1	Sogou Mobile Assistant	搜狗手机助手					
18	+4	Zhuoyi Market	卓易市场					
19	+4	Gionee Anzhuoapk	金立应用商店					
20	-1	China Telecom Tianyi Store	中国电信天翼空间					

机密
本数据已被收入Newzoo/TalkingData中国移动游戏市场监测报告（月报）中。

详情请访问：

www.newzoo.com/chinamobile

POWERED BY



平台数据与游戏指标

中国市场上各类iOS和安卓游戏付费（转换）率 | 2015年6月

安卓	Casual 休闲游戏	Puzzle 智力游戏	Role play 角色扮演	Action 动作游戏	Strategy 策略游戏	Simulation 模拟类	Casino 棋牌游戏	Cards 卡牌游戏
----	----------------	----------------	-------------------	----------------	------------------	-------------------	----------------	---------------

付费率	2.7%	1.9%	4.3%
人均游戏数量	3.53	4.22	4.28

iOS	Casual 休闲游戏	Puzzle 智力游戏	Role play 角色扮演	Simulation 模拟类	Cards 卡牌游戏
-----	----------------	----------------	-------------------	-------------------	---------------

付费率	3.2%	3.2%	4.8%
人均游戏数量	3.73	3.79	5.49

本数据已被收入Newzoo/TalkingData中国移动游戏市场监测报告（月报）中。
详情请访问：
www.newzoo.com/chinamobile

机密



全球移动游戏市场

趋势，数据与机遇



newzoo

games market research

www.newzoo.com

内容取材于以下NEWZOO报告与数据

- 全球移动游戏市场报告高级版（季报）
- 全球电竞市场增长报告（季报）
- 中国移动游戏市场监测报告（月报）
- 27国消费者洞察报告（未完）



POWERED BY



TalkingData
Mobile·Data·Value