

ENTERTAINMENT
DIGITAL
2018

数字娱乐IP改编 移动游戏价值评估报告



伽马数据 (CNG) & 每日经济新闻 联合发布

每 / 经 / 智 / 库 / 出 / 品



数字娱乐IP改编移动游戏价值评估报告

目录 CONTENTS

01 数字娱乐IP市场状况

02 IP改编移动游戏状况

03 端游IP改编移动游戏价值评估

04 移动游戏原创IP价值评估

05 动漫IP改编移动游戏价值评估

06 小说IP改编移动游戏价值评估

07 数字娱乐企业格局分析

08 数字娱乐产业地域格局分析



PART 01

数字娱乐IP市场状况

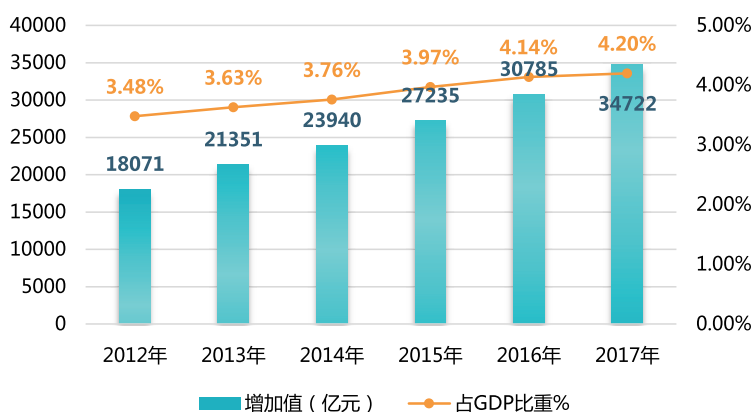
- ★ 中国数字娱乐产业状况
- ★ 数字娱乐IP产业链
- ★ 数字娱乐IP授权状况
- ★ 数字娱乐IP价值变现状况

中国数字娱乐产业状况

文化产业增加值持续提升数字娱乐产业产值突破 5000 亿元

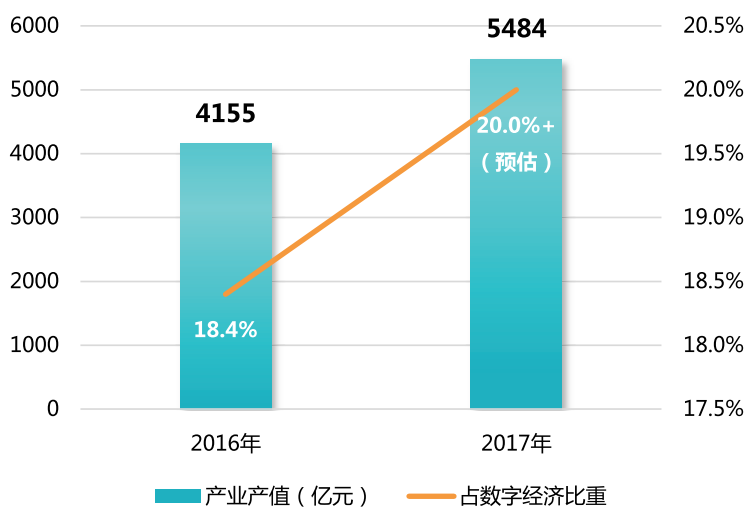
2012-2017 年我国文化产业增加值及占 GDP 比重持续提升，数字娱乐（泛娱乐）产业成为其重要的组成部分并有效推动了文化产业整体的发展。作为文化产业的重要组成部分，2017 年中国数字娱乐产业产值突破 5000 亿元，占中国数字经济比重逾 20%，随着数字娱乐产业的发展这一比重有望继续提升。数字娱乐产业包含了多元的产品形态，其近年的发展也呈现出多点开花的局面，在企业的主导下，游戏、动漫、影视剧、文学等多个行业产值突破百亿元。

2012-2017 年我国文化产业增加值及占 GDP 比重状况



数据来源：国家统计局

中国数字娱乐（泛娱乐）产业产值状况



备注：数字娱乐产业包括游戏、动漫、文学、影视、音乐等与互联网文化相关的多个子产业，数字娱乐又被称为泛娱乐

数据来源：工信部

数字娱乐 IP 产业链

IP 成串联数字娱乐产业关键文化创意均可成为 IP 上游

在现阶段的数字娱乐产业中，IP 已成为贯穿产业链的核心元素，并链接了游戏、动漫、电影、小说等不同数字娱乐产业。随着产业的互相融合与渗透，以产业为主导的上、中游边界划分也变得模糊，具备文化创造能力的产业均可成为 IP 的源头并主导相关产业的发展。

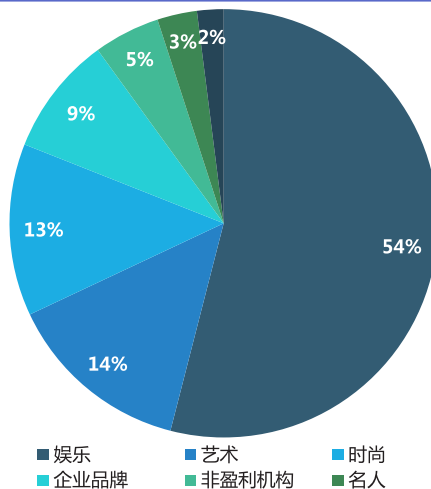


数字娱乐 IP 授权状况

国内半数以上 IP 授权为数字娱乐显著提升相关产品销售额

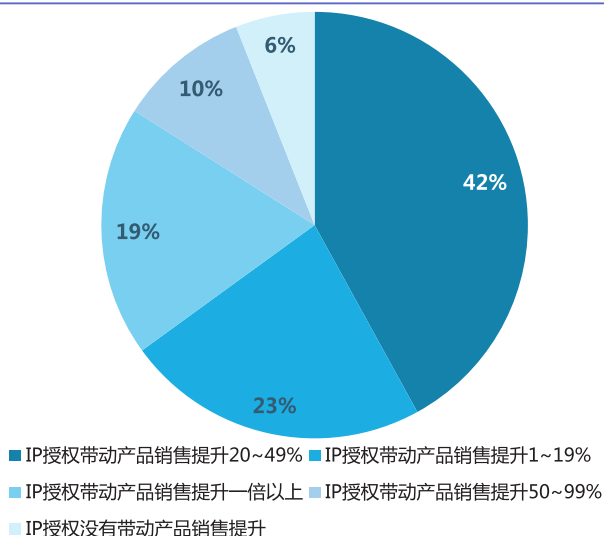
数字娱乐 IP 占据了现阶段活跃在中国授权市场 IP 的 54%，成为最重要的组成部分，而经过 IP 授权的产品销售额也能够得到显著提升，这也使得数字娱乐 IP 的影响力能够更好地辐射到其他产业并完成 IP 变现。随着数字娱乐业的发展，未来其对于玩具、服装、工艺品等其他相关产业也将拥有更强的影响力，并成为促进产业发展的重要推动力。

中国授权市场 IP 品类分布



备注：IP 授权这一产业属于数字经济，娱乐 IP 授权等于数字娱乐 IP 授权

授权产品相对同类产品销售额提升状况

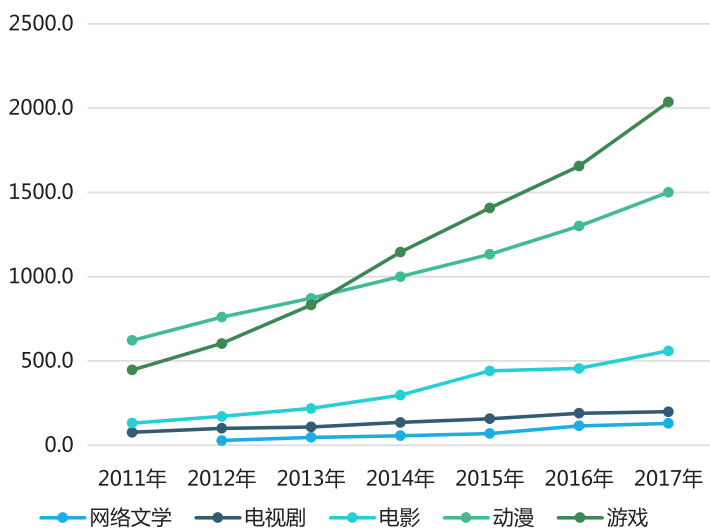


数字来源：《2018 中国品牌授权行业发展白皮书》

数字娱乐 IP 价值变现状况

多个产业规模超百亿元移动游戏变现效率最高

数字娱乐核心产业规模（亿元）



数据来源：伽马数据、艺恩、中国产业信息网

数字娱乐产业的产品形态多元化



围绕数字娱乐领域，游戏、动漫、电影等产业快速发展，多个核心产业规模达到百亿元级别，其中游戏的变现效率最高，产业规模超过2000亿元。在数字娱乐产业整体的发展整合过程中，游戏产业也已经成为重要的核心，一方面，游戏产业能够协同其他产业更好地进行IP价值拓展，通过满足用户的娱乐需求实现IP价值的挖掘；另一方面，随着游戏产品影响力的扩大及核心用户的增多，多款游戏产品占据了数字娱乐产业的上游环节，并通过动漫、影视等相关产业拓展IP价值，带动数字娱乐全产业链的发展。在游戏产业中，移动游戏是目前市场规模最大、增速最快的细分领域，从而对于IP在游戏领域的变现具备较大影响力。



PART 02

IP改编移动游戏状况

- ★ IP改编移动游戏产品状况
- ★ IP改编移动游戏市场规模
- ★ 移动游戏市场IP价值分析
- ★ 移动游戏市场IP来源
- ★ 移动游戏IP价值评估模型

IP 改编移动游戏产品状况

TOP20 产品仅 4 款无 IP IP 来源向多个领域拓展

在 2018 年 TOP20 移动游戏流水测算榜单中，端游 IP 占据了一半的数量，仅 4 款产品无 IP 加持；在 TOP20 榜单中 6 款产品为 2018 年发布产品，均具备了 IP 加持，说明现阶段 IP 加持已成为产品进入头部的重要条件之一。这一类 IP 产品来源涵盖了端游、小说、主机、动漫多个领域，也证明了不同 IP 类别的产品均具备可观的市场潜力。

2018年移动游戏流水测算榜单TOP20(预估)

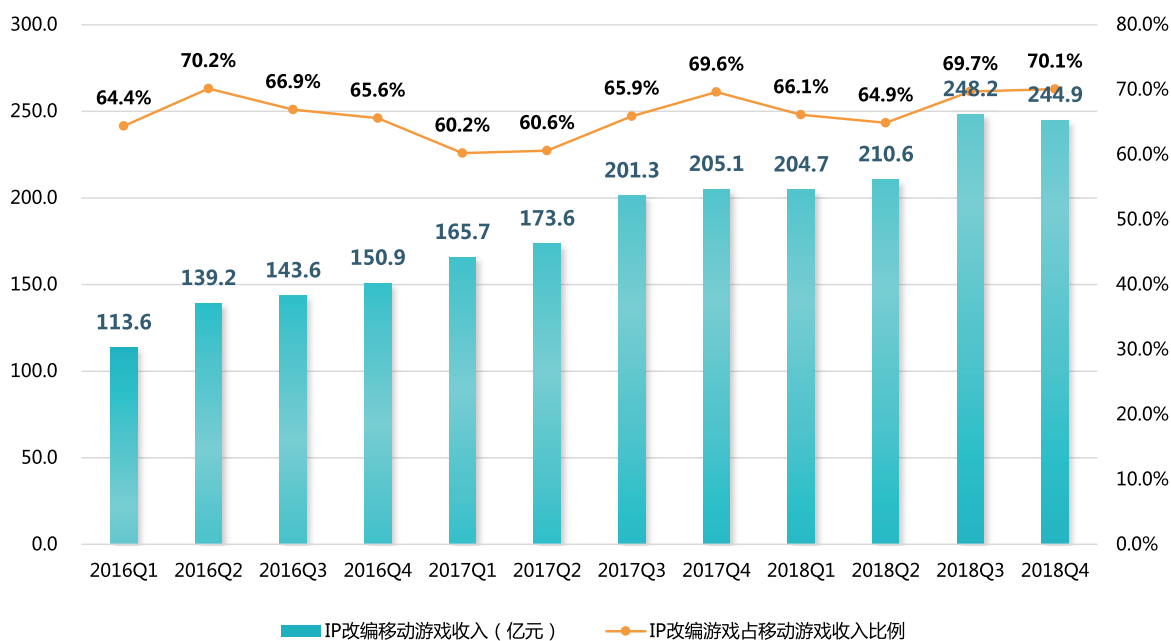
排名	游戏名称	研发商	发行商	上线时间	游戏类型	IP 属性
1	王者荣耀	腾讯游戏	腾讯游戏	2015Q4	MOBA 类	无
2	梦幻西游	网易游戏	网易游戏	2015Q1	回合制 RPG 类	端游
3	QQ 飞车	腾讯游戏	腾讯游戏	2017Q4	竞速类	端游
4	楚留香	网易游戏	网易游戏	2018Q1	MMORPG	小说
5	乱世王者	腾讯游戏	腾讯游戏	2017Q3	SLG	无
6	我叫 MT4	卓越游戏	腾讯游戏	2018Q3	MMORPG	动漫
7	QQ 炫舞	永航科技	腾讯游戏	2018Q1	休闲类 / 音舞类	端游
8	倩女幽魂	网易游戏	网易游戏	2016Q2	ARPG	端游
9	阴阳师	网易游戏	网易游戏	2016Q3	回合制 RPG 类 / 卡牌类	无
10	大话西游	网易游戏	网易游戏	2015Q3	回合制 RPG 类	端游
11	天龙八部手游	畅游	腾讯游戏	2017Q2	MMORPG	端游
12	奇迹觉醒	天马时空	腾讯游戏	2018Q1	MMORPG	端游
13	穿越火线：枪战王者	腾讯游戏	腾讯游戏	2015Q4	FPS/TPS	端游
14	新剑侠情缘	西山居	腾讯游戏	2016Q2	ARPG	端游
15	自由幻想	腾讯游戏	腾讯游戏	2018Q3	MMORPG	端游
16	开心消消乐	乐元素	乐元素	2014Q1	休闲类 / 消除类	无
17	魂斗罗：归来	腾讯游戏	腾讯游戏	2017Q2	横版射击类	主机
18	Fate/GrandOrder	DELiGHTWorks	哔哩哔哩	2016Q3	卡牌类	移动游戏
19	崩坏 3	米哈游	米哈游	2016Q4	ARPG	移动游戏
20	梦幻模拟战	Masaya 工作室	紫龙游戏	2018Q3	策略角色扮演类	主机

IP 改编移动游戏市场规模

IP 改编游戏收入占移动市场六成以上未来增长依然可期

IP 改编游戏占据移动游戏收入比例始终维持在六成以上。目前市场已有 IP 虽然在持续消耗，但企业对于 IP 的储备也在加强，且文化产业的发展也促进了更多不同领域 IP 资源的孵化与发展，并对游戏产品形成了持续的 IP 供给，利好未来 IP 改编移动游戏市场收入的提升。

IP 改编移动游戏市场收入状况

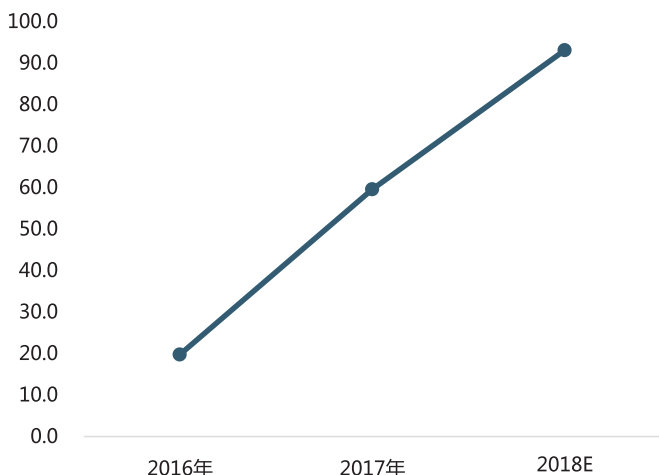


数据来源：伽马数据（CNG）

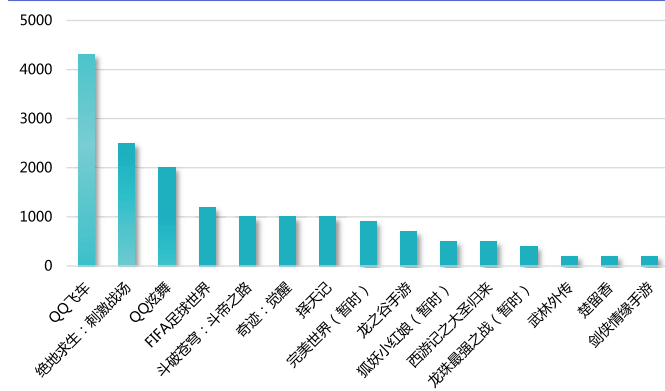
移动游戏市场 IP 价值分析

买量移动游戏成本快速提升 IP 获取流量投入产出比更高

国内买量移动游戏平均 CPA (元)



部分 IP 改编移动游戏上线前预约人数 (万)



数据来源:伽马数据 (CNG)

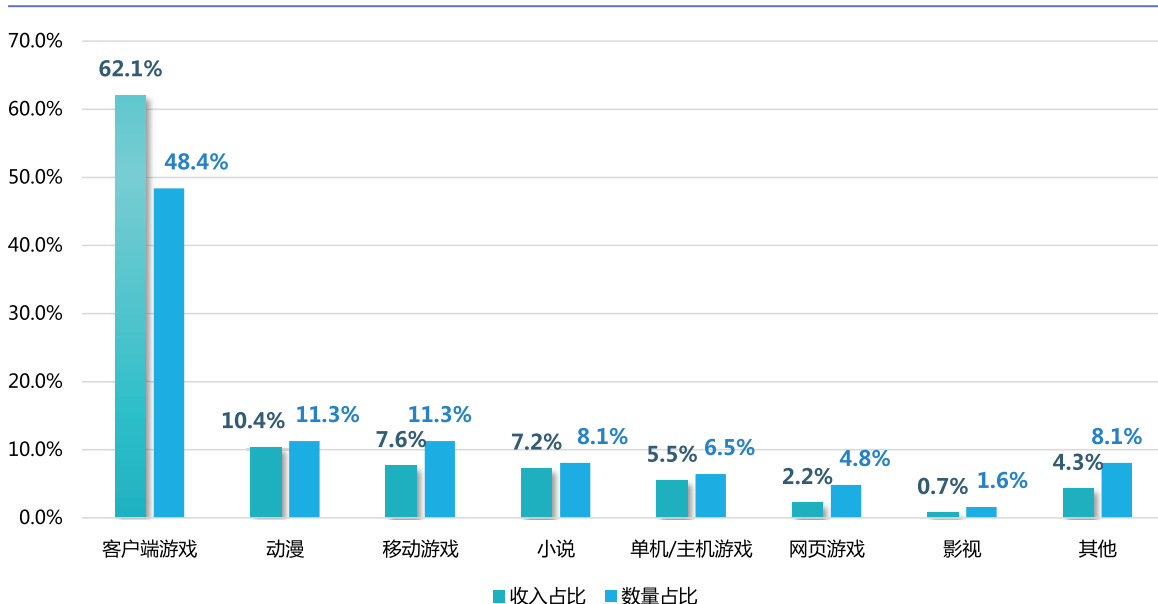
近年以来国内买量移动游戏平均 CPA 快速提升,2018 年这一数值已接近百元,随着买量游戏的增多及市场竞争的加剧,未来这一数值还将继续提升,而 IP 移动游戏则能够有效减少企业在买量上的成本投入。IP 本身具备大量的粉丝基础,改编成移动游戏后能快速获得这一类用户的关注,且粉丝用户对于产品的讨论能够带动产品热度的持续发酵,并将其影响力扩散到更多的用户群体。凭借 IP 影响力产品在上线前期便能获得数百万甚至千万用户的预约,并提供稳定的流量支撑。此外,粉丝用户相比于买量获取的用户具备更高的忠诚度与消费意愿,使得 IP 产品获取的流量具备了更高的投入产出比,这也促使一些企业采用了“IP+ 买量”联合获取用户的方式。以三七互娱为例,在近年买量成本大幅提升的前提下,三七互娱持续推出 IP 产品,通过“IP+ 买量”较好地控制了获客成本,市场营销费用率连续多个季度维持在 30% 左右。

移动游戏市场 IP 来源

端游 IP 占据六成以上收入份额多类 IP 占据 5% 以上收入份额

目前移动游戏的 IP 来源已有向多个领域拓展的趋势，不同领域的 IP 也有着各自不同的现状与发展模式，多类 IP 未来在移动游戏领域的发展前景也将对移动游戏的市场规模产生持续影响。

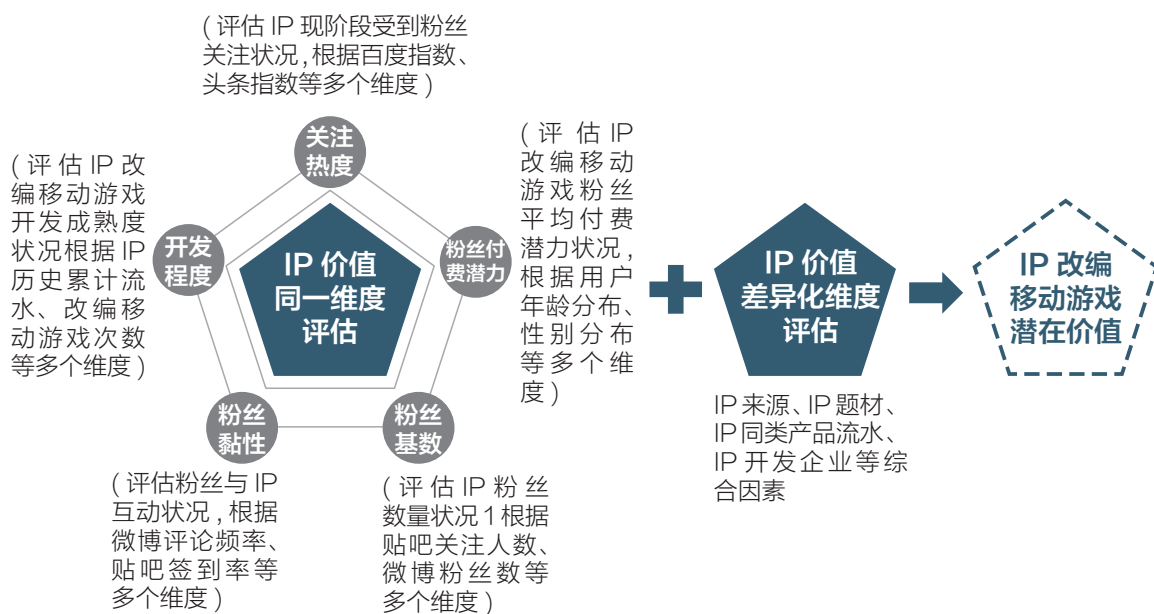
2018 年 TOP100 移动游戏中 IP 改编游戏收入情况



数据来源：伽马数据（CNG）

移动游戏 IP 价值评估模型

在移动游戏 IP 改编的过程中，对其未来价值的评估成为衡量 IP 商业化潜力的重要内容。伽马数据通过构建数据模型，对 IP 进行了统一维度与差异化维度的评估，最终得出 IP 改编移动游戏的价值，并对相关 IP 进行重点分析。



备注：IP 改编移动游戏潜在价值为对该 IP 改编移动游戏在未来三年的收入预估，是通过伽马数据（CNG）所构建的 IP 价值模型以及参考同类 IP 改编移动游戏产品表现综合所得，其中 IP 价值模型中包含对该 IP 的关注热度、粉丝基数、用户黏性、用户付费潜力、IP 开发程度等方面评估。伽马数据 IP 价值的研究范围为国内，具体 IP 价值的监测限于游戏产业



PART 03

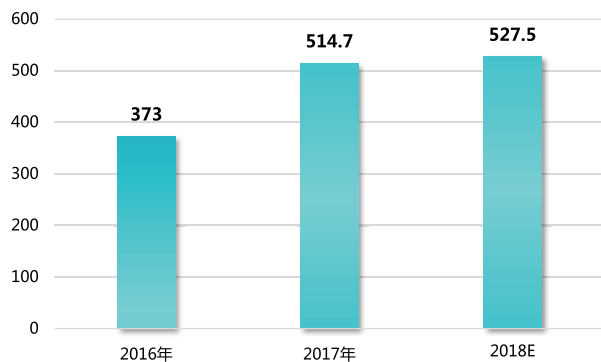
端游 IP 改编 移动游戏价值评估

- ★ 端游IP改编移动游戏案例分析
- ★ 端游IP改编移动游戏状况

端游 IP 改编移动游戏状况

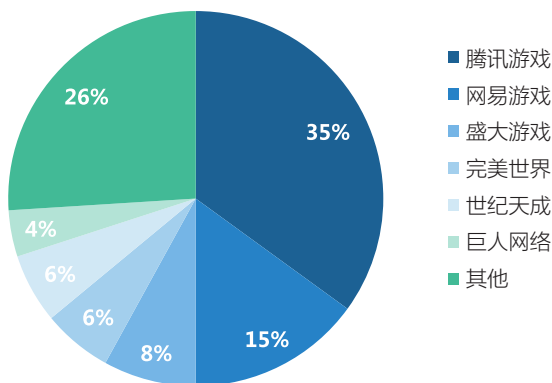
约四成端游 IP 被改编腾讯、网易运营 50 款端游产品

中国客户端游戏 IP 改编移动游戏市场规模（亿元）



数据来源：伽马数据（CNG）

2018 年热度 TOP100 客户端游戏运营企业分布



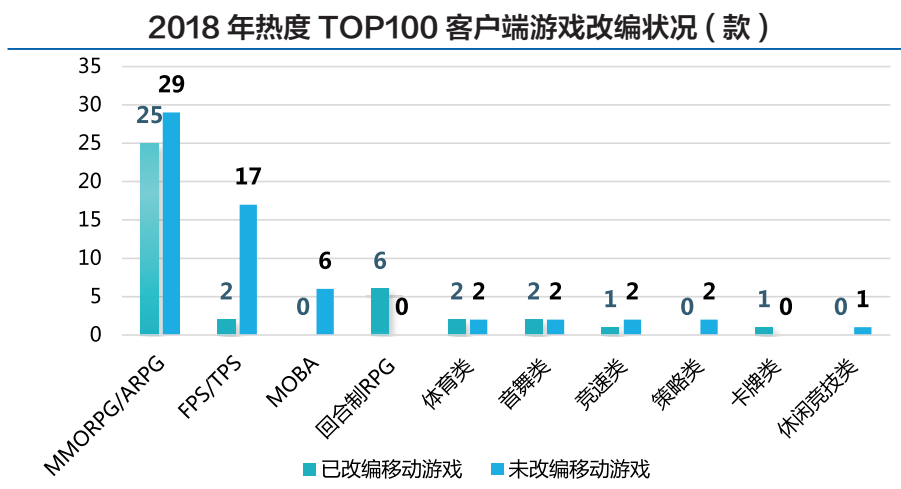
备注：“2018 热度 TOP100 客户端游戏”为伽马数据综合百度指数、头条指数、网吧网游热力榜等数据，通过构建数学模型得出的热度前 100 客户端游戏

数据来源：伽马数据（CNG）

目前热度 TOP100 的客户端游戏中，约四成端游 IP 已被改编成移动游戏，未来端游 IP 还将进一步被消耗。热度 TOP100 客户端游戏中，腾讯、网易运营了其中一半的产品，老牌客户端游戏企业如盛大游戏、完美世界、世纪天成等企业也有多款产品热度处于较高状态。端游 IP 成功率普遍较高，其主要来源于以下三个方面，第一，IP 经过多年的运营已累积了较大的粉丝基础，第二，产品特性经过多年打磨后趋于成熟，第三，相对于其他 IP 具备题材的天然适配性。基于此，目前端游 IP 已成为移动游戏领域价值最高的 IP 资源，企业较少对外进行授权，大多均用于自主研发，这也进一步提升了端游 IP 的价值，未来拥有多款端游 IP 储备的企业在移动游戏领域也更具竞争优势。

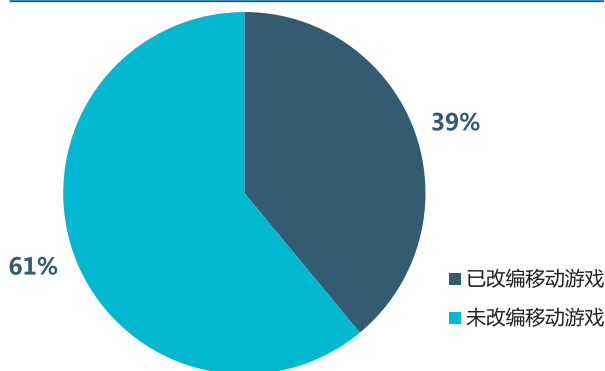
端游 IP 改编移动游戏状况

端游 IP 资源未来进一步消耗竞技类产品将增多



从目前来看，端游 IP 的发展呈现出以下趋势：第一，端游 IP 产出速度减缓，随着客户端游戏市场近年来增速的低迷，多数游戏企业已放弃了对于这一领域的争夺，客户端新品的不足也将造成这一类 IP 产出速度的减缓。第二，已有端游 IP 存量快速减少，在热度 TOP100 客户端游戏中，除了已有约 4 成热门]客户端游戏改编成移动游戏外，数十款端游 IP 的移动游戏产品也正在研发中，企业迫于市场压力，近年来对于端游 IP 的消耗速度也将显著提升。第三，端游 IP 多次开发案例增多，随着头部端游 IP 存量的消耗，一些已经得到移动游戏市场验证的端游 IP，在移动游戏市场积累影响力后，会进行多次开发，进一步拓宽价值，但市场表现较前作将有所下降。第四，端游 IP 改编的竞技类移动游戏产品增多，目前端游 IP 中主要消耗的品类为 MMORPG/ARPG 和回合制 RPG，竞技类 FPS/TPS、MOBA 品类的 IP 库存较多，这主要受制于竞技类产品具备较高的改编难度，但随着现阶段主流竞技类产品特性的成熟，未来由端游 IP 改编的移动竞技类产品也将增多。

2018 年热度 TOP100 客户端游戏改编状况

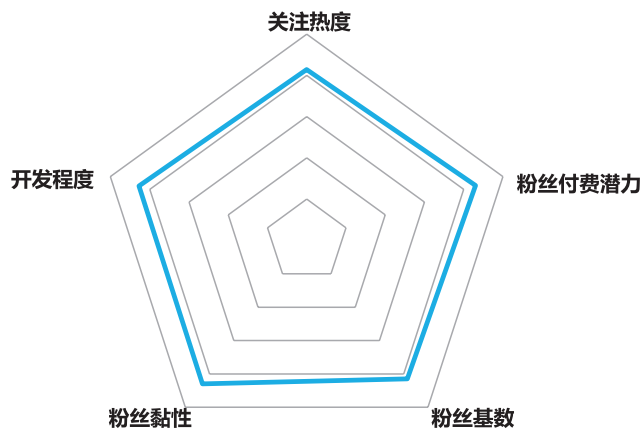


数据来源：伽马数据（CNG）

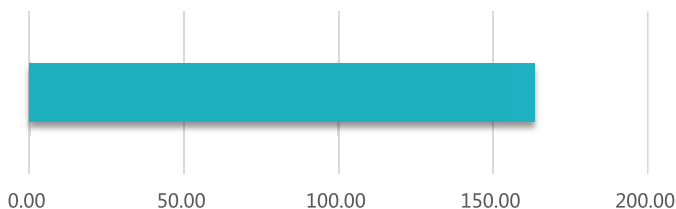
端游 IP 改编移动游戏案例分析—“地下城与勇士”

注册用户超过 3 亿潜在价值超 160 亿元

“地下城与勇士”IP 价值同一维度评估状况



“地下城与勇士”移动游戏领域
潜在 IP 价值评估 (亿元)



- 《地下城与勇士》国内注册用户**超过3亿**
- 据伽马数据测算，《地下城与勇士》国内累计流水**超过700亿元**
- 百度贴吧关注人数**超1000万人**，位于所有游戏**TOP3**

数据来源：伽马数据（CNG）

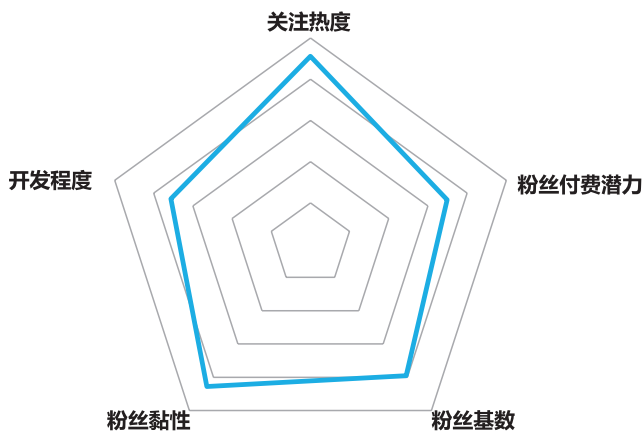
客户端游戏《地下城与勇士》在国内运营超过十年，目前已经累积了超过 3 亿的注册用户，稳定日活维持在数百万。目前这一 IP 的移动游戏也正在开发中，据伽马数据测算，这一 IP 改编成移动游戏的潜在价值已超过 160 亿元，未来有望成为腾讯游戏的重要增长点。在“地下城与勇士”十年的运营过程中，次生文化一直是其打造的重点，诞生了《全职高手》《最后一个使徒》等网络小说，官方动漫《阿拉德-宿命之门》总播放量也超过 6 亿次。“地下城与勇士”从文学、动画、音乐等多个领域着手，丰富用户游戏之外的娱乐时间，同时以圈层号召力加强用户对于这一 IP 的黏性。现阶段其热度、粉丝黏性、粉丝基数等方面仍处于较高水平，并且随着核心粉丝的成长，其粉丝在移动游戏领域也具备了较高的付费潜力。

端游 IP 改编移动游戏案例分析——“绝地求生”

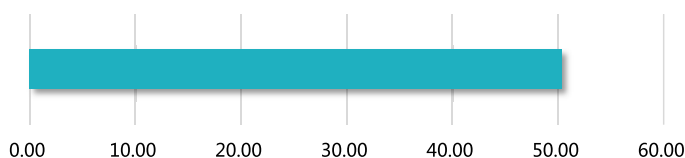
用户量与 IP 价值不成正比受到多类因素制约

“绝地求生”这一 IP 目前仍然在国内具备较高的关注热度，PC 端用户虽然出现下降，但移动端也已经累积了数亿用户，IP 整体影响力仍然位于游戏 IP 前列。据伽马数据监测，若国内移动游戏市场开启付费其潜在价值将超过 50 亿元，这一数值相对于 IP 的用户拥有量来说并不算突出。首先，这主要在于目前 IP 的游戏类型在移动端付费潜力并不高，用户缺乏付费意愿，“绝地求生”海外的商业化成绩也并不突出。同时，与“绝地求生”移动游戏类似玩法的产品也分流了不少用户与市场空间。此外，“绝地求生”这一 IP 相关电竞赛事体系的打造也并未完善，赛事影响力的不足也进一步影响了 IP 价值的提升。

“绝地求生”IP 价值同一维度评估状况



“绝地求生”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



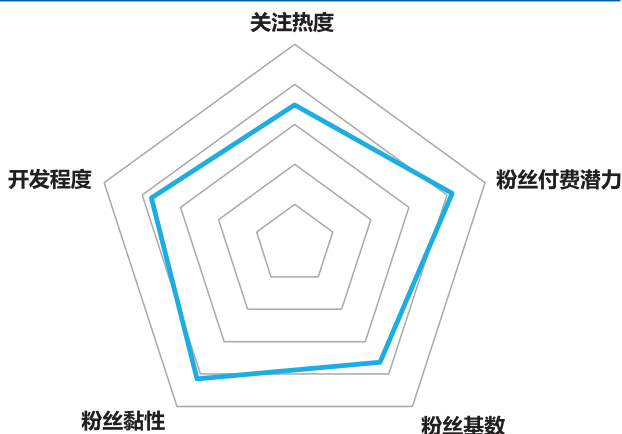
- 根据QuestMobile数据显示，2018年9月《绝地求生：刺激战场》国内月活跃用户超过**1.6亿人**
- “绝地求生”移动游戏海外日活**超过2000万**（不包括日韩）
- 据Sensor Tower数据，海外版《PUBG Mobile》发布 **192天**实现**1 亿美元**收入，《荒野行动》**118天**实现**1亿美元**收入

数据来源：伽马数据（CNG）

端游 IP 改编移动游戏案例分析——“龙之谷”

打造文化圈拓展新用户群体 IP 价值得到持续提升

“龙之谷” IP 价值同一维度评估状况



“龙之谷”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



- “龙之谷” IP 已创造约百亿元的游戏流水收入，“龙之谷”移动端累计流水**超过40亿元**，这一成绩位于所有端改手产品**TOP10**
- “龙之谷”客户端游戏在中国区注册用户**超过1.3亿**，核心用户**超过5000万**

数据来源：伽马数据（CNG）

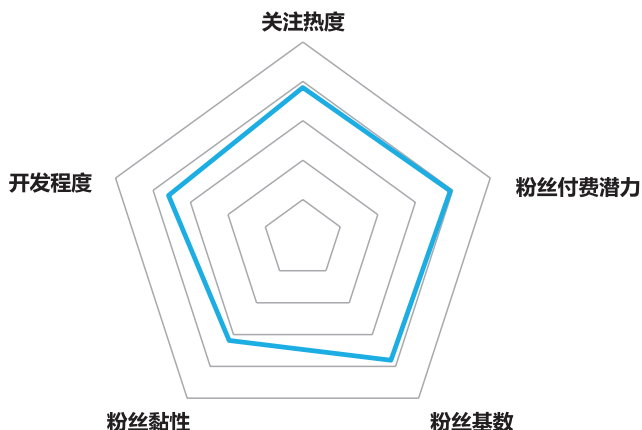
“龙之谷” IP 在国内已累积了数亿的注册用户，客户端与移动端游戏产品均取得了数十亿元的累计流水。在 IP 影响力扩大的过程中，“龙之谷”不断向音乐、动画、电影、漫画、周边、图书等数字娱乐领域拓展，除了为粉丝用户提供更多 IP 内容外，同时吸引更多的新用户进入到“龙之谷”文化圈内。以“龙之谷”对二次元用户的运营为例，“龙之谷”借助改编电影《龙之谷：破晓奇兵》将 IP 文化向二次元领域延伸，票房在全球范围内累计约亿元。在 IP 移动化的过程中，“龙之谷”通过洛天依献唱的游戏主题曲《一起去冒险》吸引了更多二次元用户的关注，并通过《我爱二次元》等综艺节目持续提升 IP 在二次元领域的影响力。此外，“龙之谷”鼓励核心用户产出 IP 优质衍生内容，吸引更多泛二次元用户，并促进龙之谷文化生态圈的良性发展。基于对用户的持续运营，未来“龙之谷” IP 仍有较大的潜在价值可供挖掘。

端游 IP 改编移动游戏案例分析——“完美世界”

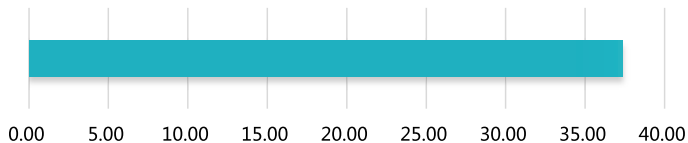
客户端游戏内容保障 IP 粉丝黏性移动游戏预约人数超 900 万

“完美世界”作为经典端游 IP 之一，目前运营已超过 13 年。对于产品较高的更新维护频率及持续的游戏活动内容成为“完美世界”IP 得以持续聚拢用户的关键，以《完美国际 2》为例，2018 年其仍有约百项与用户相关的活动与游戏内容更新，在保障现有客户端游戏产品用户黏性的同时，也提升了用户对于 IP 的忠诚度。得益于用户的持续经营，目前《完美世界》手游官网预约人数已超过 900 万。此外，MMORPG/ARPG 这一品类在移动端的变现潜力及改编成功率普遍较高，这也成为了“完美世界”IP 潜在价值达到数十亿元的重要因素。

“完美世界”IP 价值同一维度评估状况



“完美世界”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



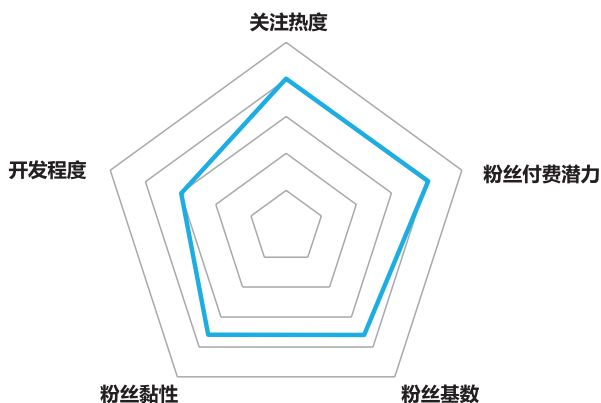
- “完美世界”改编的移动游戏目前官网预约人数已**突破900万**
- 据伽马数据测算，“完美世界”客户端游戏累计流水**超过50亿元**
- 2018年《完美国际2》推出**约百项**活动与更新

数据来源：伽马数据（CNG）

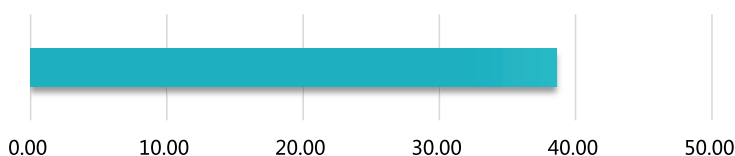
端游 IP 改编移动游戏案例分析——“逆水寒”

PC 端 IP 价值持续沉淀 “楚留香” 市场化经验助力移动端价值释放

“逆水寒” IP 价值同一维度评估状况



“逆水寒” 移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



- 百度指数最高达到**575207**，位于2018年所有新上线游戏产品**TOP3**
- 网易游戏擅长这一类产品的价值开发，“梦幻西游”“倩女幽魂”“大话西游”等多个IP累计流水已达**数百亿元**

数据来源：伽马数据（CNG）

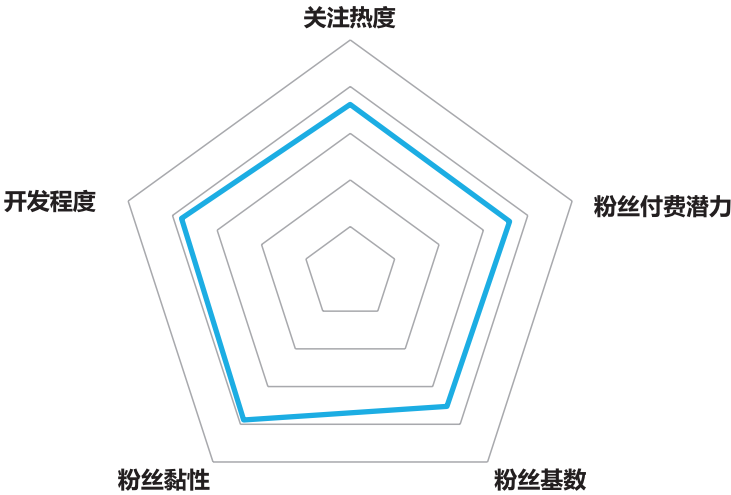
《逆水寒》端游是网易游戏基于温瑞安小说所改编的游戏产品，在推出后热度快速发酵并吸引了大量用户，其采用时间收费的模式，预计该模式将带来长线收入并能够沉淀 IP 的价值，并在未来有望改编成移动游戏。据伽马数据测算，“逆水寒”改编为移动游戏的潜在价值约 60 亿元，这主要来源于网易游戏积累了丰富的“端改手”经验，未来“逆水寒”端改手的产品特性也将得到保障。此外，网易游戏对于经典武侠具备较高的理解能力，同为这一类 IP 改编的《楚留香》已经取得了超过 30 亿元的流水，对于这一类 IP 的研运累积了市场经验，有望延续这一品类的优势。

端游 IP 改编移动游戏案例分析——“诛仙”

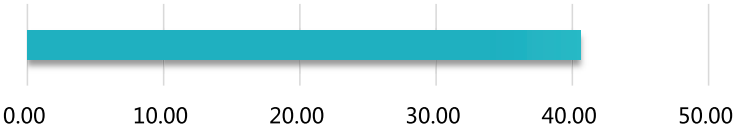
年轻化战略拓展新用户群体 IP 价值得到持续补充

“诛仙”这一 IP 改编成客户端游戏后已运营超过 11 年，累计注册用户过亿，其后续改编的移动游戏也已经取得了一定的市场成绩。得益于相关文化内容的持续补充，“诛仙”的游戏商业价值在释放的同时也能够得到提升。据伽马数据测算，目前“诛仙”在移动游戏领域的潜在价值约 35 亿元，完美世界针对这一 IP 持续进行的年轻化运营成为“诛仙”能持续获取用户的关键。早在客户端游戏时期“诛仙”便签约任贤齐为代言人，并创作了《诛仙我回来》《诛仙恋》等音乐主题曲，与游戏内容进行深入联动，持续拓展新的用户群体。后续“诛仙”开启年轻化战略，与郑爽、王俊凯等明星深度合作，始终保持 IP 在年轻用户群体之中的影响力，这也使得“诛仙”IP 开发多年仍然具备较高的开发价值。

“诛仙” IP 价值同一维度评估状况



“诛仙”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



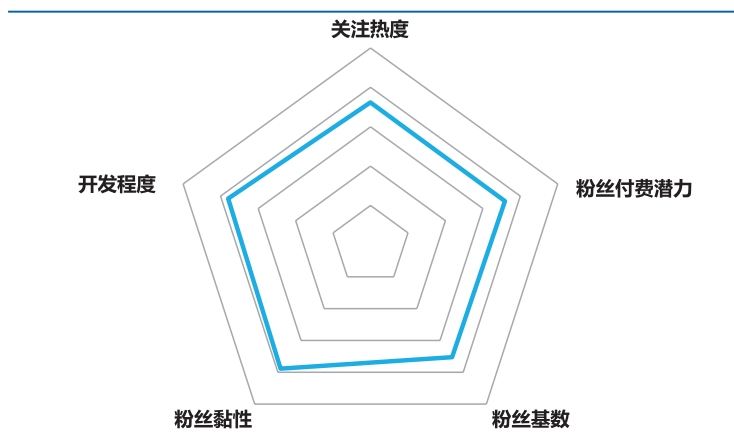
- 微博所有“诛仙”相关话题阅读量**超170亿次**，相关讨论**超过7000万次**
- “诛仙”游戏累计流水已**超过100亿元**
- “诛仙”累计注册用户数已**过亿**

数据来源：伽马数据（CNG）

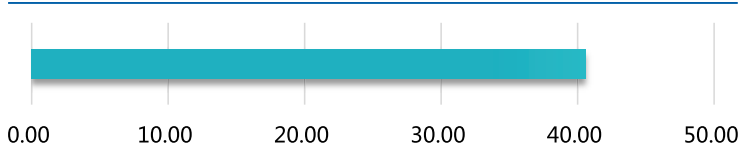
端游 IP 改编移动游戏案例分析——“神武”系列

持续打磨产品特性成熟研发逻辑保障移动游戏产品价值

“神武” IP 价值同一维度评估状况



“神武”移动游戏领域潜在 IP 价值评估（亿元）



- 微博所有“诛仙”相关话题阅读量**超170亿次**，相关讨论**超过7000万次**
- “诛仙”游戏累计流水已**超过100亿元**
- “诛仙”累计注册用户数已**过亿**

数据来源：伽马数据（CNG）

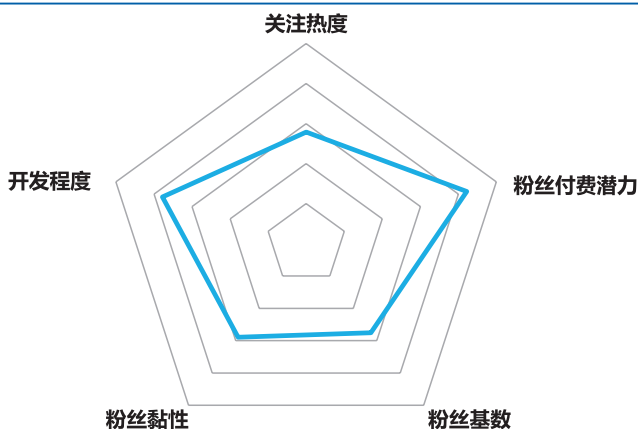
“神武”这一 IP 推出已超过 8 年，对客户端产品特性的持续打磨成为这一 IP 能够维持生命力的关键。在端游 IP 向移动游戏领域延伸的过程中，端游 IP 的研发逻辑也保障了“神武”移动游戏产品的特性，这主要体现在经济系统与社交玩法上。在经济系统上，“神武”客户端游戏构建了成熟经济体系数值，使得移动游戏在免费内容与付费内容设置上更公平合理，得益于此，“神武”移动游戏具备了长线运营的特征。在社交玩法上，移动产品借鉴了客户端游戏的好声音、好友秀等成熟的社交玩法，这也成为移动游戏产品能够持续聚拢用户的关键。经过多年的运营“神武”已具备了稳定的粉丝群体并积累了成熟的 IP 文化，这成为未来“神武”潜在 IP 价值的重要组成部分。

端游 IP 改编移动游戏案例分析——“奇迹 MU” 衍生 IP “大天使之剑”

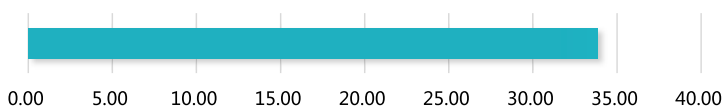
画面风格具备经典端游特征数值体系成 IP 长线运营关键

“大天使之剑”是客户端游戏《奇迹 MU》所衍生的 IP，其画面风格与游戏内容具备经典客户端游戏特征，但随着多款产品商业化的成功及三七互娱对于这一 IP 的持续运营，这一 IP 已形成了自身的内容与玩法体系。类比于其他 IP，“大天使之剑”的特殊之处在于其 IP 系列对于数值体系的继承与持续优化，这使得“大天使之剑”在页游及 H5 游戏领域均能够实现 10 亿元以上的累计流水并进行长线运营。在内容上依托于《奇迹 MU》持续获取用户，在数值、玩法等方面形成了自身的体系，这也使得“大天使之剑”形成了较强的 IP 影响力。未来《大天使之剑》（移动端版本）也将上线，将进一步丰富“大天使之剑”IP 的系列产品，并提升 IP 价值。

“大天使之剑”IP 价值同一维度评估状况



“大天使之剑”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



- “大天使之剑”页游与H5游戏累计流水**超过50亿元**，《大天使之剑H5》为目前国内市场表现最好的H5游戏
- “大天使之剑”由端游IP“奇迹MU”衍生，“奇迹MU”IP产品累计流水已达到**数百亿元**
- “大天使之剑”衍生产品《永恒纪元》国内流水已**超过45亿元**

数据来源：伽马数据（CNG）

国内游戏企业自研客户端游戏状况（部分）

国内游戏企业自研客户端游戏状况（部分）

企业名称	游戏名称	所属分类	移动游戏改编状况
腾讯	英雄联盟	MOBA	尚无相关信息
	QQ 飞车	竞速类	已上线
	逆战	FPS/TPS	研发中
	天涯明月刀	MMORPG/ARPG	研发中
	枪神纪	FPS/TPS	尚无相关信息
	QQ 三国	MMORPG/ARPG	尚无相关信息
网易	逆水寒	MMORPG/ARPG	尚无相关信息
	梦幻西游	回合制 RPG	已上线
	大话西游 2	回合制 RPG	已上线
	新倩女幽魂	MMORPG/ARPG	已上线
	泰亚史诗	MMORPG/ARPG	研发中
	天谕	MMORPG/ARPG	研发中
	天下 3	MMORPG/ARPG	已上线
蜗牛	新大话西游 3	MMORPG/ARPG	已上线
	九阴真经	MMORPG/ARPG	已上线
盛大游戏	龙之谷	MMORPG/ARPG	已上线
	传奇世界	MMORPG/ARPG	已上线
	彩虹岛	MMORPG/ARPG	研发中
完美世界	诛仙 3	MMORPG/ARPG	已上线
	完美国际 2	MMORPG/ARPG	研发中
	武林外传	MMORPG/ARPG	已上线
巨人网络	征途	MMORPG/ARPG	已上线
	仙侠世界 2	MMORPG/ARPG	研发中
	神武 3	回合制 RPG	已上线
多益网络	梦想世界	回合制 RPG	已上线
	新天龙八部	MMORPG/ARPG	已上线
畅游	刀剑英雄	MMORPG/ARPG	尚无相关信息
	剑侠情缘 3	MMORPG/ARPG	已上线
金山软件	反恐行动	FPS/TPS	研发中
	梦三国 2	MOBA	研发中
电魂网络	魔域	MMORPG/ARPG	已上线

备注：企业海外子公司或控股公司研发产品也划分为国内游戏企业自研 IP



PART 04

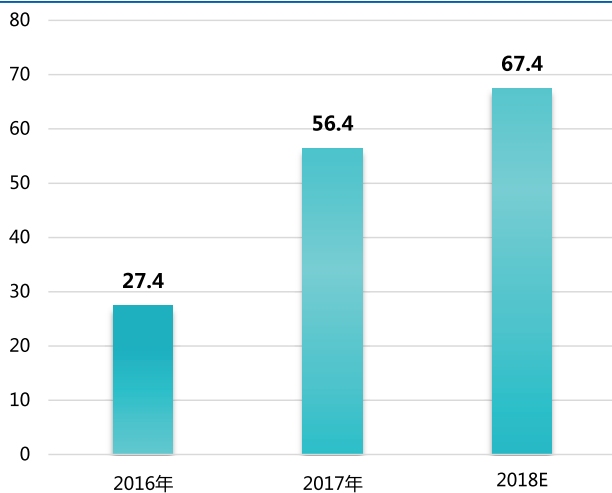
移动游戏 原创 IP 价值评估

- ★ 移动游戏原创IP状况
- ★ 典型移动游戏原创IP案例分析

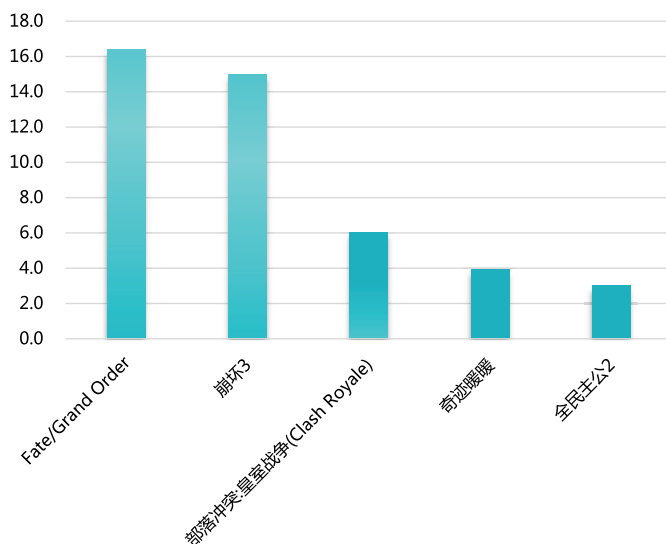
移动游戏原创 IP 状况

现有头部原创 IP 并未开启续作变现未来市场规模有望持续提升

中国移动游戏原创 IP 市场规模 (亿元)



2018 年代表性移动游戏原创 IP 产品市场收入 (亿元)



数据来源: 伽马数据 (CNG)

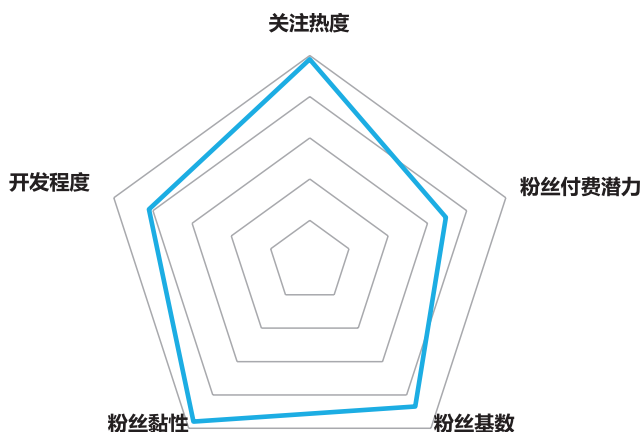
由于移动游戏近年来才得到快速发展,市场的头部 IP 如“王者荣耀”“开心消消乐”等并未开启 IP 续作的研发。但目前,市场已经出现移动游戏原创 IP 续作的成功案例,如“Fate/Grand Order”“崩坏”等。随着移动游戏市场的发展及相关 IP 价值的累积,未来中国移动游戏原创 IP 市场规模也有望持续提升。

移动游戏原创 IP 案例分析——“王者荣耀”

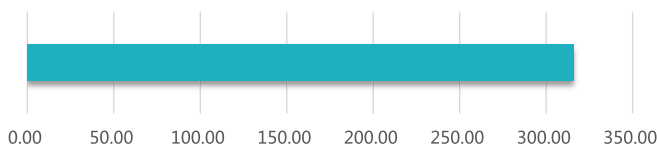
潜在价值超 300 亿元数字娱乐布局成价值持续提升关键

“王者荣耀”是国内移动游戏领域价值最高的原创 IP，目前其生命周期仍然维持稳定，数亿活跃用户助推其在移动游戏领域的潜在价值超过 300 亿元。除了产品本身的特性外，数字娱乐全产业布局成为“王者荣耀”IP 价值提升的关键。首先，“王者荣耀”在音乐、综艺等多领域进行布局，借助明星的热度使得游戏产品实现了跨行业的传播，并为用户提供了丰富的次生内容。同时，“王者荣耀”的赛事体系与直播生态构建完善，稳定输出了更多赛事内容，有效稳固了 IP 的生命周期。此外，在游戏内容的打造上，“王者荣耀”融入了古典文化与历史元素，赋予了 IP 更多的文化内涵。不过，“王者荣耀”在发展过程中同样面临未成年人沉迷、颠覆历史等问题这对其价值的释放存在影响。目前，腾讯正在着手于加强防沉迷建设，并通过开展《王者荣耀历史课》、组织长城保护计划等方式建立正面品牌形象，具体效果还要看后续表现。

“王者荣耀”IP 价值同一维度评估状况



“王者荣耀”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



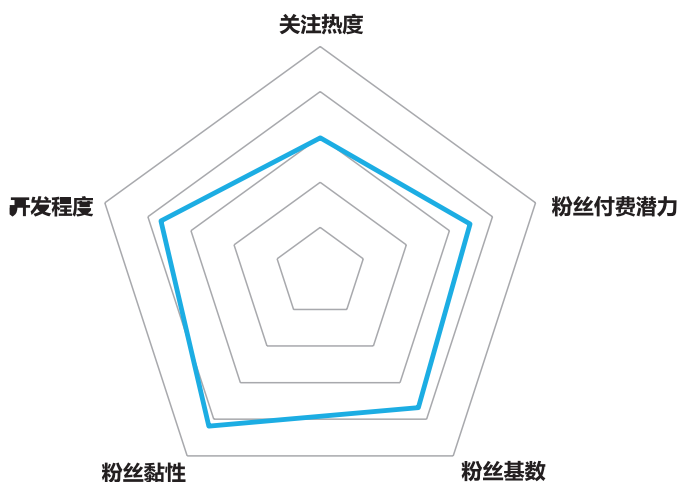
- 最高日活曾**超过1亿**，根据QuestMobile数据，2018年9月《王者荣耀》月活跃用户**超过1.8亿人**
- 目前累计流水已**超过500亿元**，已连续**9个季度**位于CNG移动游戏流水测算榜**第一名**

数据来源：伽马数据（CNG）

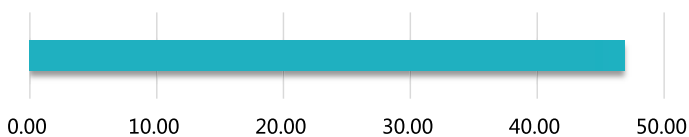
移动游戏原创 IP 案例分析——“崩坏”

粉丝服务体系带来超过 45 亿元潜在价值获客成本仅为买量游戏的 30% 甚至更低

“崩坏” IP 价值同一维度评估状况



“崩坏” 移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



- 目前“崩坏”全球累计注册用户约**1亿人**
- “崩坏”在bilibili粉丝数**超过百万**，相关视频播放量**约亿次**
- “崩坏”系列漫画累计点击**超过4亿次**，其中《崩坏3rd》点击**超过3.1亿次**

数据来源：伽马数据（CNG）

“崩坏”是国内二次元游戏领域重要的原创 IP 之一，据伽马数据监测，目前其系列产品国内累计流水约 40 亿元，潜在价值超过 45 亿元。这主要来源于“崩坏”IP 的漫画、动画、轻小说等衍生文化布局完善，并拥有较高口碑，围绕粉丝构建了完善的文化服务体系。未来“崩坏”还将持续深耕这一 IP，并从移动游戏领域获得更多的商业化成果。“崩坏”IP 的影响力也使其获取用户成本更低，在国内社交网站、二次元社区等“崩坏”文化得以深入渗透的领域，“崩坏”获取付费用户的成本仅为 20 至 30 元之间，这一数值仅为买量获取游戏用户产品的 30% 甚至更低，而在“崩坏”文化圈并未形成的日本等地区，获客成本往往达国内的 10 倍以上。



PART 05

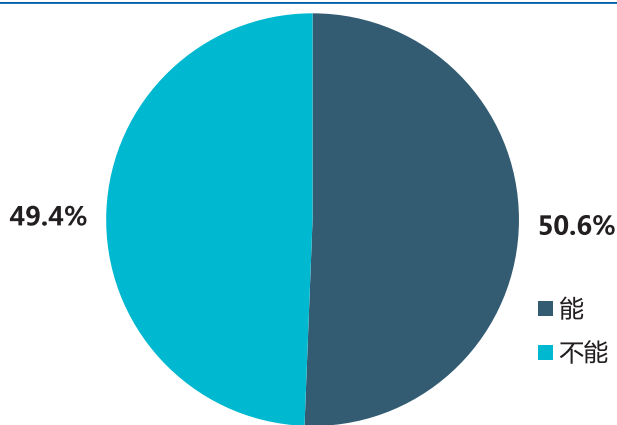
动漫 IP 改编 移动游戏价值评估

- ★ 动漫IP改编移动游戏状况
- ★ 动漫IP改编移动游戏案例分析

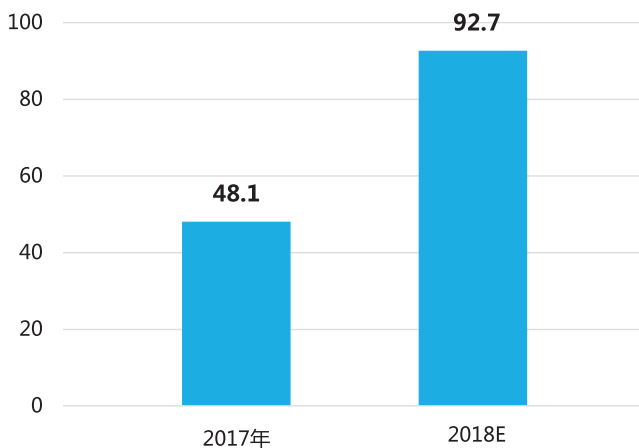
动漫 IP 改编移动游戏状况

动漫 IP 移动游戏市场规模超 90 亿元国漫发力提振整体市场

调研：拥有动漫 IP 能否成为二次元游戏
对您的吸引力？



中国动漫 IP 移动游戏市场规模（亿元）



数据来源：伽马数据（CNG）

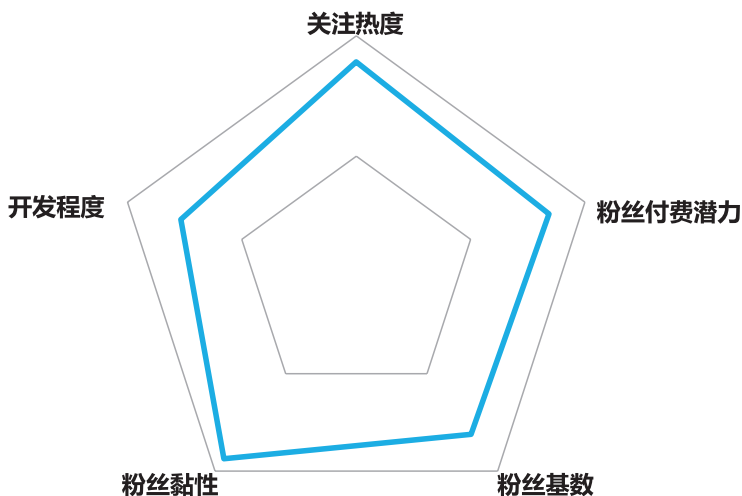
随着二次元用户群体规模的扩大，国内二次元移动游戏也得以快速发展。根据伽马数据调研显示，动漫 IP 对于一半以上二次元游戏用户具备吸引力，这也推动了 2018 年动漫 IP 移动游戏市场规模将达到 92.7 亿元，在第 3 季度，其对市场增长的贡献度已经超过了端游 IP。日漫改编的产品仍然是动漫 IP 移动游戏市场的主力，包括“航海王”“火影忍者”“七龙珠”等 IP 改编的游戏累计流水都达到了数十亿元的规模。同时，得益于国漫的快速发展，国漫 IP 改编移动游戏的产品流水也出现快速增长，包括“葫芦娃”“十万个冷笑话”等国漫也陆续改编。其中“我叫 MT”改编的产品《我叫 MT4》在 2018 年流水预计超过 30 亿元，成为 2018 年国内流水最高的动漫 IP 产品。此外，“狐妖小红娘”“一人之下”等国漫都将被改编成移动游戏产品，目前预约人数均达到百万级别，未来更多的国产动漫也将进一步释放出 IP 价值。

动漫 IP 改编移动游戏案例分析——“航海王”

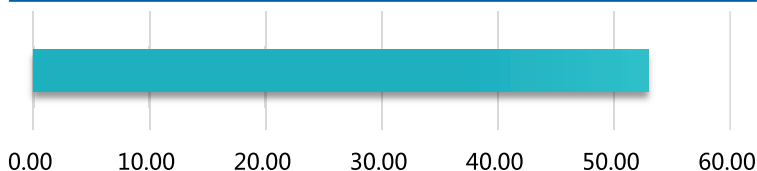
实现价值处于相对较低水平未来 IP 产品机会较大

“航海王”是目前国内最受关注的二次元 IP 之一，虽然经过了多次改编，但其实现价值相较于相同量级的 IP 产品却显得不足，这也说明未来这一 IP 仍然具备深度的潜力可供挖掘。目前《航海王》系列动漫正处于连载中，IP 热度也维持在较高状态，短期内仍然有数款 IP 改编产品推出，其中包括中手游的《航海王：热血航线》等产品，基于中手游的上一款“航海王”IP 产品《航海王：强者之路》累计流水超过 10 亿元的市场表现，《航海王：热血航线》这一款产品也有望复制其道路，并成为“航海王”在移动游戏领域 50 亿元潜在价值的重要组成部分。

“航海王”IP 价值同一维度评估状况



“航海王”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



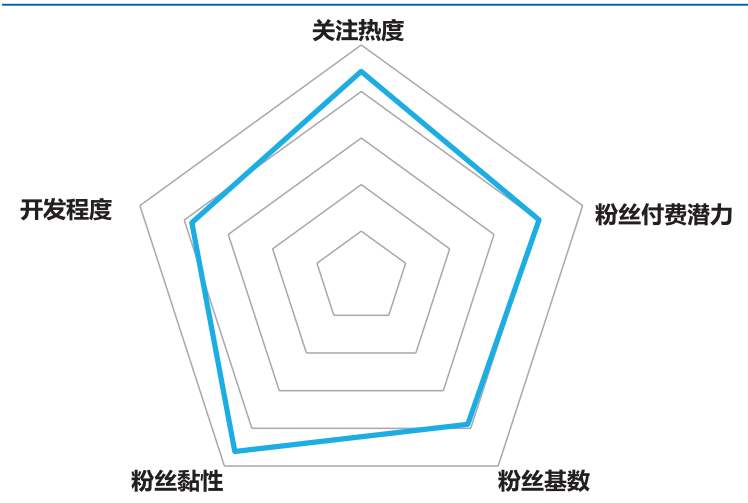
- 《航海王》在国内播放量**突破百亿**，创造日漫在国内的最高播放记录
- 《航海王》百度贴吧关注人数**超过850万**，发帖量**超3亿**，这两项数据均位于所有动漫**第一**
- #海贼王#这一话题微博阅读量**超过70亿**，讨论超过**590万**，位于所有动漫**TOP3**

数据来源：伽马数据 (CNG)

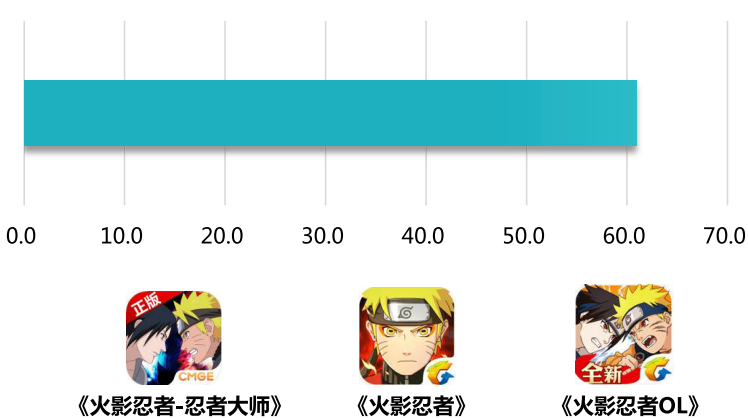
动漫 IP 改编移动游戏案例分析——“火影忍者”

实现价值位于动漫 IP 前列新品预约人数超 1300 万

“火影忍者” IP 价值同一维度评估状况



“火影忍者” 移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



数据来源：伽马数据（CNG）

“火影忍者”已实现价值超过 65 亿元，在所有动漫 IP 中处于前列，其已开发移动游戏产品包括腾讯的《火影忍者》、中手游的《火影忍者忍者大师》等产品。目前“火影忍者”系列漫画虽然已经完结，但其粉丝群体的黏性仍然较高，对于“火影忍者”的相关讯息也展现出了较高的关注热度。在 IP 改编产品上，腾讯游戏研发的《火影忍者OL》已接近上线，目前预约用户已超过 1300 万，这款产品也有望成为“火影忍者”超过 60 亿元潜在价值的重要组成部分。除了万代南梦宫授权的腾讯游戏外，中手游也拥有聚逸株式会社授权的“火影忍者”移动游戏改编权，未来也将继续推出相关的移动游戏产品，并进一步提升“火影忍者”的 IP 价值。



PART 06

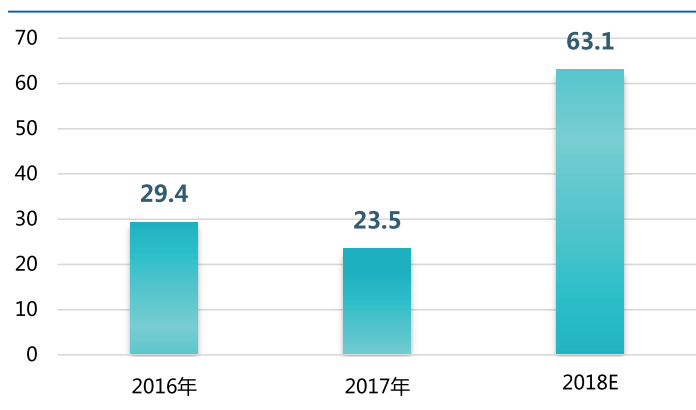
小说 IP 改编 移动游戏价值评估

- ★ 小说IP改编移动游戏状况
- ★ 小说IP改编移动游戏案例分析

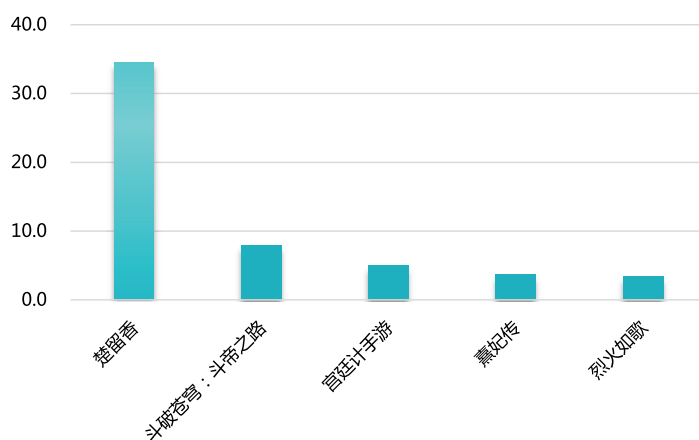
小说 IP 改编移动游戏状况

市场受《楚留香》驱动大未来仍需重点关注网文 IP

中国小说 IP 移动游戏市场规模 (亿元)



2018 年代表性小说 IP 移动游戏市场收入 (亿元)



数据来源：伽马数据 (CNG)

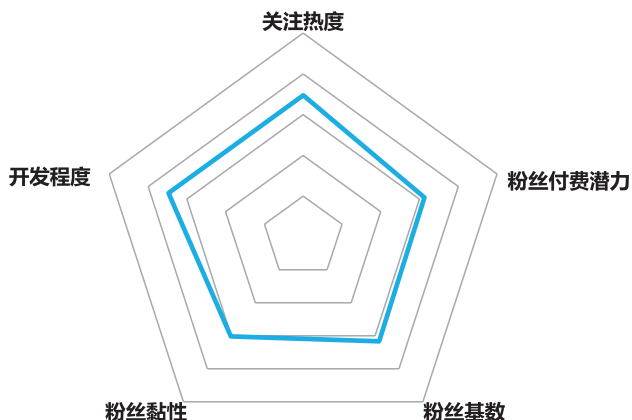
2018 年小说 IP 移动游戏市场得到大幅提升，这主要得益于《楚留香》这一传统武侠小说 IP 产品的突破，市场受单款产品的驱动因素较大。从小说 IP 来源来看，网文 IP 仍然是市场改编的主力，这主要因为传统文学适合改编移动游戏的 IP 较少，且都已被大型企业所占据，网文 IP 适合改编移动游戏，目标受众年轻，现阶段产出数量与质量也较高，从而受到了游戏企业的重点关注。但网文 IP 改编移动游戏的成功率目前普遍较低，这主要因为网络文学在连载期间热度最高，一旦连载结束用户将会出现大规模流失，后续移动游戏产品面向市场的时候也受到了较大影响。但目前大量的网文 IP 也被改编成了影视剧或动漫等不同形式的产品，并能够与移动游戏产品形成联动，《斗破苍穹：斗帝之路》《烈火如歌》都因为影视剧的热播而带动了移动游戏关注度的提升。未来网文 IP 开发模式一旦进一步成熟，将能持续促进小说 IP 移动游戏市场规模的提升。

小说 IP 改编移动游戏案例分析——“楚留香”

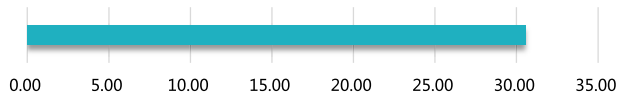
流水位于小说 IP 第一 扩大经典武侠 IP 市场空间

作为面世超过 51 年的经典武侠 IP，“楚留香”的商业价值在移动游戏领域得到了较大程度的释放。据伽马数据测算，《楚留香》手游 2018 年全年流水约 35 亿元，这一成绩在 2018 年发布的新品中位列第一。其商业化的成功主要来自于三方面：首先，“楚留香”这一 IP 在面世后已经历了数十次的影视剧作品改编，其影响力得到了持续的放大，并成为经典的 IP 形象，IP 知名度较高。同时，网易游戏本身具备较强的研发实力，并擅长这一类题材，以产品画面为例，“楚留香”画风精致，再配合动态的光影系统，更好地展现了 IP 内容，使得产品特性得到保障。最后，网易游戏在营销上以游戏内容为载体，结合 CV、主播、明星等进行社交媒体营销，使得产品热度快速提升。未来“楚留香”仍具备超过 30 亿元的潜在价值等待挖掘，而网易游戏对于这一经典武侠 IP 的开发与运营模式，也使得这一类型的经典 IP 受到了更多游戏企业的关注，同时也扩大了经典武侠 IP 改编移动游戏的市场空间。

“楚留香”IP 价值统一维度评估状况



“楚留香”移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



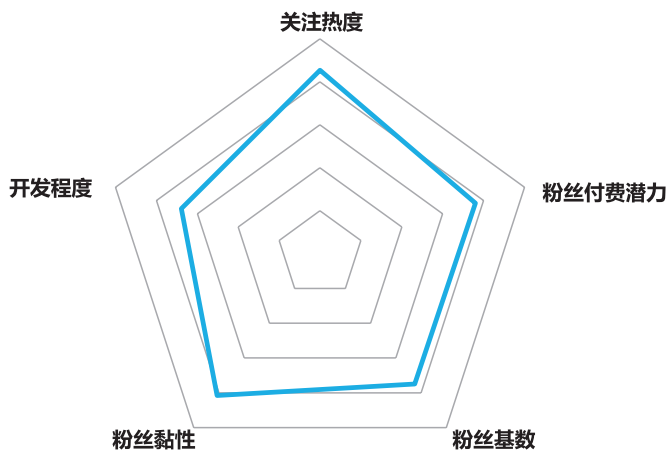
- 《楚留香》手游流水**达35亿元**，是国内由小说IP直接改编为移动游戏产品的最高流水收入
- 《楚留香传奇》小说面世已**超过51年**，据不完全统计，“楚留香”改编影视剧次数**超过20次**

数据来源：伽马数据（CNG）

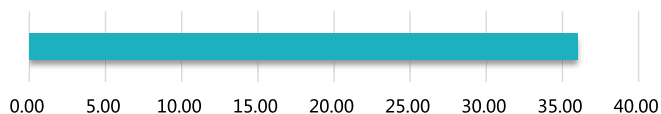
小说 IP 改编移动游戏案例分析——“斗破苍穹”

实现价值与关注度不成正比未来潜在价值有望得到释放

“斗破苍穹” IP 价值同一维度评估状况



“斗破苍穹” 移动游戏领域潜在 IP 价值评估 (亿元)



- “斗破苍穹” 小说在起点中文网连载，总点击数**超过2亿**
- “斗破苍穹” 电视剧截至11月12日，网络累计播放量**达到51.8亿次**，微博相关话题阅读量**超过70亿**
- “斗破苍穹” 动画在腾讯视频累计播放次数**超过31亿次**，漫画在多个平台人气、点击达到**数十亿次以上**

数据来源：伽马数据（CNG）

“斗破苍穹”是网络文学中影响力较大的 IP，已被改编成影视剧、动漫、网页游戏、移动游戏等不同形式的数字娱乐产品，且均在各自领域获得了一定用户的关注。但目前“斗破苍穹”在游戏领域的相关产品累计流水并不算突出，与其 IP 影响力相比这一数据尚处于较低水平。其主要原因在于，网络文学 IP 在连载期间属于热度最高时期，相关衍生产品的开发并没有跟上小说热度，在小说完结后大量用户随即将注意力转向了其他网络文学，且游戏企业早期对于网络文学改编游戏产品的开发经验积累不足，使得产品特性并未得到保障。现阶段随着“斗破苍穹”；影视剧的推出，移动游戏产品也展开了影游联动并取得了月流水达到数亿元的成绩，随着对于网文 IP 开发模式的成熟，未来“斗破苍穹”在移动游戏领域的潜在价值也有望得到进一步释放。



PART 07

数字娱乐 企业格局分析

★ 腾讯、网易、完美世界、三七互娱、
盛大游戏、多益网络、中手游

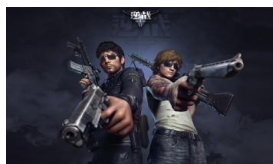
数字娱乐企业格局分析——腾讯

具备 IP 造血能力全产业链布局提升 IP 价值

腾讯未来重要IP改编移动游戏产品：



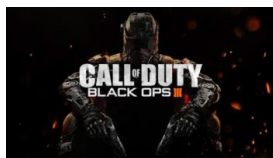
《地下城与勇士》



《逆战》



《天涯明月刀》



《使命召唤》



腾讯作为国内最早布局数字娱乐产业的游戏企业，其已围绕 IP 构建了完善的生态体系，并具备了持续的 IP 造血能力，通过不同产业将 IP 价值实现层层放大，从而最大程度释放 IP 价值。目前腾讯的多款产品已在不同领域取得了一定成绩，以《择天记》为例，其已经实现了文学、游戏、影视、动漫领域的联动发展。未来腾讯还将对更多 IP 进行联动发展，并将 IP 的不同版权出售给其他企业进行商业合作，在内部发展的同时借助外部资源最大化 IP 价值。现阶段腾讯已成为国内最大的 IP 资源储备企业，并拥有腾讯文学、腾讯动漫、腾讯视频等多个 IP 创造基地。在 IP 移动游戏领域，腾讯下一阶段的主要增长点在于《地下城与勇士》《逆战》《天涯明月刀》等端游 IP 产品的发力。

数字娱乐企业格局分析——网易

原创 + 引入逐渐形成成熟 IP 产业链

目前网易的 IP 储备主要包含企业培育 IP、古龙系列 IP 与其他引进 IP 三大类。在企业培育 IP 上，网易既拥有“梦幻西游”“大话西游”等经典端游 IP，又具备“阴阳师”这一类型的原创 IP，网易在这一类 IP 上擅长长线运营，持续丰富游戏内容与强化数字娱乐布局使得 IP 价值得到提升，企业培育 IP 成为网易游戏营收维持稳定的关键。在古龙 IP 储备上，网易拥有古龙 50 余部作品的游戏改编权，虽然 2018 年前推出的多款改编产品并未取得较好的市场表现，但这些产品也使得网易在古龙 IP 的改编上积累了丰富的市场化经验，在 2018 年网易推出的《楚留香》《流星蝴蝶剑》累计流水都达到了亿元级别，这也将对其未来还未改编成移动游戏的多个知名 IP 产生积极影响，古龙 IP 也将成为网易游戏营收能否更进一步增长的重要因素。此外，网易也加强了其他 IP 的引进，这一领域或将成为网易未来 IP 布局的又一重点。

网易培育 IP

- 《梦幻西游》
- 《阴阳师》
- 《大话西游》
- 《新倩女幽魂》

网易其他引进 IP

- 《逆水寒》（温瑞安）
- 《功夫少林寺》
- 《功夫熊猫》
- 《猫和老鼠》

网易重要古龙 IP 储备 （已改编移动游戏）

- 《楚留香传奇》
- 《流星蝴蝶剑》
- 《小李飞刀》
- 《飞刀又见飞刀》
- 《三少爷的剑》
- 《绝代双骄》
- 《珧小凤侍奇》

网易重要古龙 IP 储备 （未改编移动游戏）

- 《武林外史》
- 《大旗英雄传》
- 《萧十一郎》
- 《边城浪子》
- 《圆月弯刀》
- 《孔雀翎》

数字娱乐企业格局分析——完美世界

大文化发展战略推动 IP 积累与价值释放

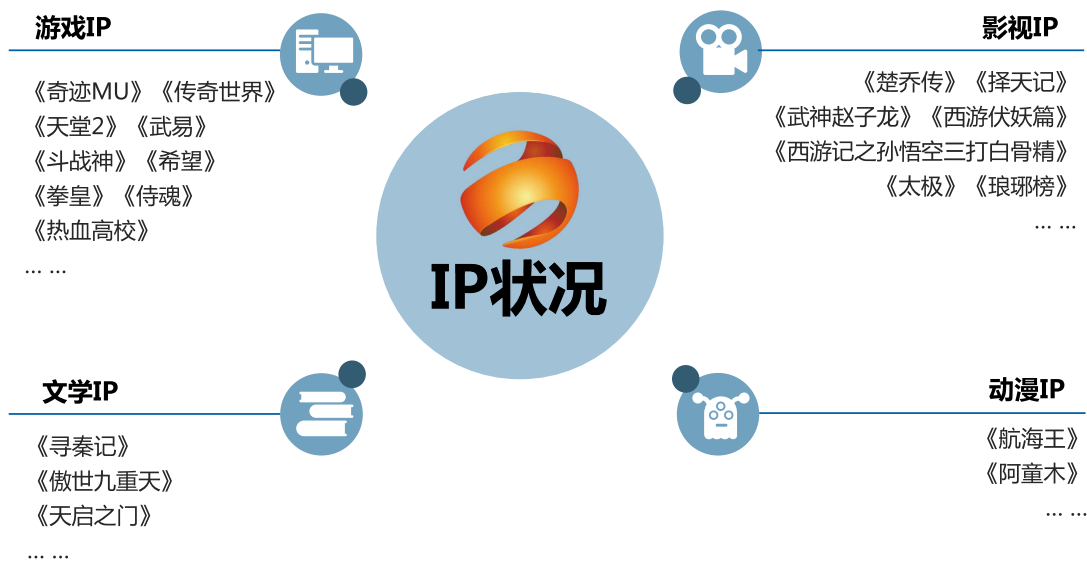
完美世界推行大文化发展战略，在游戏、影视、动画、文学等多个领域深入布局，推动 IP 的积累与开发运营。早在客户端游戏时期，《诛仙》《武林外传》等产品便借助 IP 影响力积累了一定的核心用户，并基于对 IP 的精细化运营，形成了一套成熟的 IP 开发体系。据伽马数据测算，2018 年完美世界推出的 IP 产品《武林外传》《新诛仙》全年流水均位于 CNG 测算榜 TOP50，这两款经典 IP 虽然推出超过十年，但在完美世界的运营下仍然具备较高的 IP 价值。同时，完美世界持续对新型 IP 进行探索，其原创 IP 新品《烈火如歌》横跨游戏与影视两大领域，移动游戏产品全年流水突破 3 亿元。



数字娱乐企业格局分析——三七互娱

“IP+ 买量” 推动产品快速变现多产业联动提升 IP 价值

IP 是三七互娱在移动游戏领域的重点布局，三七互娱通过购买、投资、战略合作等多种方式取得了众多热门 IP 的版权。以 IP 产品为基础，三七互娱展开了最为擅长的流量运营，将 IP 文化与游戏内容相结合进行买量推广，这一方式能够持续导入用户并推动 IP 产品快速变现。此外，三七互娱还投资了影视、动漫等多个与数字娱乐产业相关的企业，并围绕 IP 展开了多领域的产业联动布局，在促进 IP 多产业变现的同时，也使得 IP 能够持续得到更多文化内容的补充，并提升 IP 价值，进而维持 IP 的生命力。未来三七互娱也将进一步加强 IP 产品的开发与储备，利用 IP 资源推动自身营业收入的增长。



备注：根据三七互娱 2017 年度报告资料整理

数字娱乐企业格局分析——盛大游戏

IP 储备注重质与量已形成成熟开发模式

作为最早的客户端游戏企业之一，丰富的端游 IP 储备 是盛大游戏重要的资源。目前端游 IP 在改编移动游戏上也是成功率最高、市场规模最大的 IP 类型。在端游 IP 改编移动游戏的过程中，盛大游戏也具备了成熟的开发模式。在产品开发上，盛大游戏保留端游 IP 核心玩法的同时，对 IP 的内容进行重新构架，完善并丰富原 IP 的世界观，丰富的文化内涵也成为后续衍生内容的基础。在用户运营层面，盛大游戏契合年轻用户的价值观和审美观，打造不同形态的数字娱乐 IP 产品，将 IP 影响力渗透到其他领域，从而扩大 IP 用户群体。这一开发模式也使得盛大游戏的“龙之谷”“热血传奇”“传奇世界”在移动游戏领域实现了价值释放，未来也将影响到其他端游 IP 产品的开发。此外，盛大游戏还在小说 IP、二次元 IP、单机游戏 IP 等多领域进行布局，运用 IP 战略带动移动游戏收入的增长。

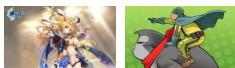
文学IP

《星辰变》
《盘龙》
《鬼吹灯》
.....



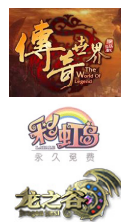
二次元IP

《神无月》
《超级绿》
.....



端游IP

《传奇世界》《彩虹岛》
《热血传奇》《龙之谷》
《地城之光》《冒险岛》
《千年》端游



单机游戏IP

《辐射避难所》
.....

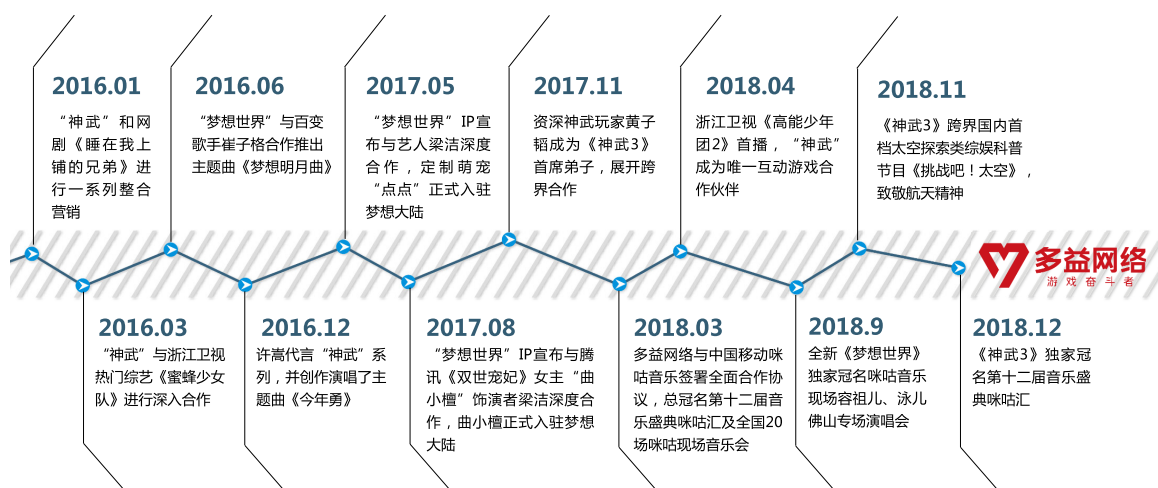


IP储备

数字娱乐企业格局分析——多益网络

“跨界合作 + 年轻化用户” 提升 IP 价值

目前，多益网络已在音乐、综艺、影视等多个领域进行跨界合作，围绕游戏 IP 持续推出多元化内容，借此切入年轻化的用户群体，在完成产品推广的同时进而实现游戏品牌的年轻化，提升 IP 价值。“梦想世界”系列和“神武”系列等在内的多个 IP 均采用了跨界合作的方式，通过与综艺节目和偶像明星的合作方式，结合趣味的营销方式从而为产品带来了可观的年轻用户流量，在持续提升产品营收的同时，对 IP 粉丝的年龄结构进行优化。未来多益网络也将在更多 IP 产品上进行跨界联动，进一步挖掘 IP 产品价值、释放潜力。



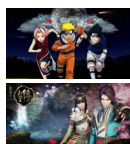
数字娱乐企业格局分析——中手游

储备 94 个 IP 构建成熟 IP 产品获取、开发、发行体系

中手游 IP 通过原创、购买、投资版权方等方式储备 94 个 IP，涵盖游戏、动漫、小说、影视等多个领域，其中包括多个全球性 IP 的移动游戏开发授权。在 IP 的获取、IP 开发、产品发行上，中手游已经积累了成熟的方法与体系。在 IP 的获取上，中手游通过对 IP 文化的深入研究与理解，从而获得了版权方的信任，与海外的版权方建立了持续的合作关系，获取更多 IP 资源；在 IP 开发上，中手游一方面选择契合自身研发特点的产品进行自主开发，并持续提升自研实力，另一方面与一些研发商进行合作开发，目前建立合作关系的游戏研发商已经达到 69 家，从而保持优质 IP 产品的持续产出；在产品发行上，中手游通过自身多年积累的资源将产品推向市场，解决用户获取难题。

动漫 IP

《航海王》《龙珠 Z》
《火影忍者》《行尸走肉》
《阿拉蕾》《家庭教师》
《妖精的尾巴》
《画江湖之杯莫停》



端游 IP

《传奇世界》
《魔域》
《龙族》



单机 / 主机游戏 IP

《SNK 全明星》
《刺客信条》
《大富翁》《仙剑奇侠传》
《轩辕剑》《真三国无双》
《明星志愿》《天使帝国》



文学 IP

《四大名捕大对决》
《择天记》《飞剑问道》
《斗罗大陆》
《修真聊天群》



CMGE
中手游
IP 储备

其他 IP

《少林寺》



PART 08

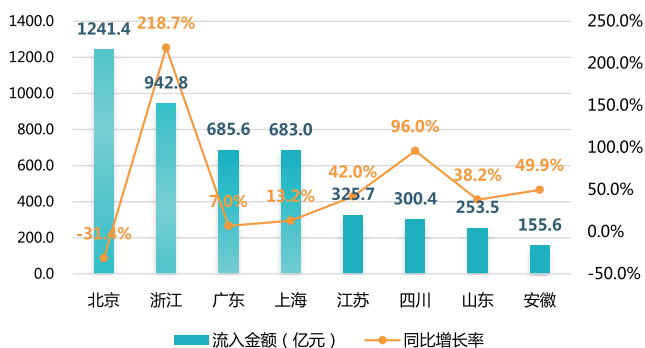
数字娱乐 产业地域格局分析

- ★ 数字娱乐产业地域格局状况
- ★ 数字娱乐产业地域案例分析——成都

数字娱乐产业地域格局状况

区域化文创产业发展重要特征成都有望成西部地区文创中心

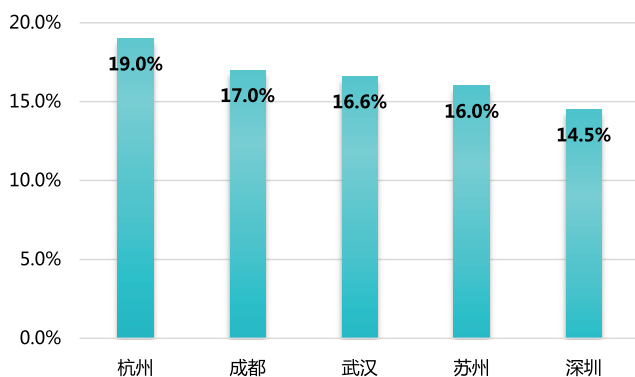
2017 年文化创意产业资金流入头部地区状况



备注：这里头部地区指资金流入大于 150 亿元的地区

数据来源：新元 - 文化金融数据中心

2017 年文创产业增加值同比增长最快的城市



数据来源：各城市统计公报

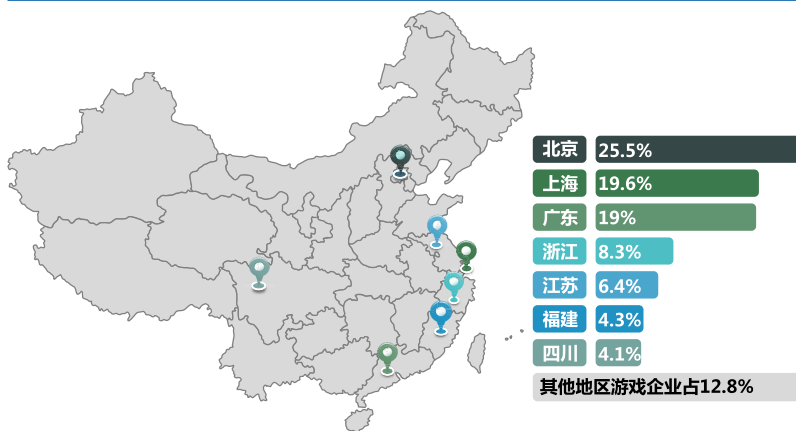
数字娱乐作为文化创意产业的重要组成部分，其发展受到资本、政策等相关文创产业环境的主导，而我国的文化创意产业发展在资本、政策等方面除国家统一方针外，主要发展动力来自各个地区的自主推动，所以也呈现出了以城市或省份为主导的区域化协同发展特征。在文创产业的区域化发展上，沿海地区由于起步较早，资本、人才等方面的相互流动性也较强，普遍呈现出了较好的发展态势。除东南沿海地区外，在政策、资本等方面支持下，四川近年来文创产业也得到了快速发展，在资金流入增长速度上，四川位于所有头部地区第二，其资金流入规模位列非沿海地区第二，仅次于北京，这也使得四川省会城市成都的文创产业快速发展，2017 年成都文创产业增加值的同比增长率达到 17%，在全国中仅次于杭州。未来随着成都文创产业的进一步发展，其有望成为西部地区的文创中心，并带动西部地区整体的文创产业发展。

数字娱乐产业地域案例分析——成都

文创产业快速发展助力四川游戏企业数量位列西部地区第一

近年来成都大力发展文创产业，这在为成都提升经济效益，增加就业岗位的同时，资本与政策等方面优势也吸引了更多文创企业的入驻，为更多数字娱乐 IP 的产生提供了孵化土壤，其中游戏产业也成为了主要的受益产业之一。依托于成都的政策、资本、人才等多方面因素支撑，成都天象互动、尼毕鲁等众多本土游戏企业得到快速成长。同时，成都还吸引了腾讯、育碧、金山软件等众多全球范围内具备影响力的游戏企业入驻，得益于成都游戏企业的快速增长，四川成为了西部地区游戏企业数量最多的城市。目前成都本土化研发的多款移动游戏产品如《王者荣耀》《剑侠情缘》等累计流水均达到十亿元以上级别，成为了中国移动游戏市场的重要支柱。其中《王者荣耀》这一 IP 还与成都的文创产业进行了深度结合，并成为了成都重要的文化名片之一，负责将成都的文化向国内其他地区乃至海外进行输出。

中国游戏企业地域分布（截至 2018 年 6 月底）



数据来源：中国游企版图

- 2017 年，成都文创产业增加值占 GDP 比重 5.7%；从事文化创意产业活动的法人单位有 15470 家，从业人员 56 万人，同比增长 15.5%；实现营业收入 3237 亿元，同比增长 23.5%
- 成都设立规模 100 亿元的市级文创产业投资引导基金，目前百亿资金已经到位
- 2017 年 8 月，“成都建设西部文创中心专场活动”在香港举办，集中签约 14 个文创项目，协议总金额达 196.46 亿美元
- 成都市共有国家级文化产业示范园区（基地）8 家、省级文化产业示范园区（基地）23 家、市级文化产业示范园区（基地）18 家（截止 2016 年底）

数字娱乐产业地域案例分析—成都

成都游戏企业分布（部分）

类型	企业名称	代表产品
上市企业	腾讯成都分公司	王者荣耀
	完美世界成都分公司	诛仙
	成都育碧	孤岛惊魂 5
	金亚科技	WCA 赛事
	迅游科技	手游加速器
	云图控股	电竞馆
	博瑞传播	侠义道、战地指挥官
上市企业背景 (母公司为上市游戏企业或被上市企业并购)	盛大成都分公司	热血传奇
	西山居世游	剑侠情缘
	天象互动	花千骨
	天上友嘉	新仙剑奇侠传、圣斗士星矢：重生
	摩奇卡卡	雪魔领主 2、还珠格格
	炎龙科技	布武天下、王之霸业
	锦天科技	风云、盘龙
新三板企业	哆可梦	天使圣域、斗罗大陆神界传说
	雨神电竞	重返战场、天庭战争
	朋万科技	神创天下、神鬼无双
	页游科技	天珠变、仙逆
非上市企业	墨灵科技 (母公司墨麟科技)	梦貂蝉、花样爷爷
	尼毕鲁	战地风暴、野蛮时代
	卓杭科技	放置奇兵、星河防线
	龙渊网络	兰空 VOEZ
	墨龙科技	烈火封神
	游戏工厂	欢乐修仙、真王 H5
	数字天空	龙之力量、雄霸天下
	简乐互动	龙纹三国
	风际游戏	洛奇英雄传：永恒、三剑豪
	岂凡游戏	女武神、赏金射手
	掌娱天下	栀子花开 2015、合金子弹
	好玩一二三	大圣归来、战龙之刃
	游魂网络	帝国舰队、帝国军团
	格斗科技	苍翼之刃
	泥巴网络	三国演义

数字娱乐产业地域案例分析——成都

地区文化助力“王者荣耀”诞生“王者荣耀”促进文创产业建设

“王者荣耀”这一移动游戏 IP 目前已经与成都的文创产业进行了深度融合。首先，“王者荣耀”内容元素大量取材于历史，由于产品在成都研发，蜀文化相关的角色也成为了“王者荣耀”内容的重点，在通过游戏向年轻用户传递蜀文化历史人物形象的同时，《王者荣耀历史课》也将更多的历史内容向年轻用户普及，历史文化的传播使得成都受益。同时，“王者荣耀”已成为国内关注度前三的电竞项目，而其半数以上的电竞俱乐部与重要赛事均位于成都，这也对于成都电竞产业的发展形成了积极的影响。最后，“王者荣耀”针对于数字娱乐全产业链的布局也已经展开，包括音乐、动漫等文化产业均有布局，其周年音乐盛典便为成都带来了较高的曝光。未来“王者荣耀”还将与成都进行更多联动，在提升游戏 IP 文化内容的同时，促进成都相关文创产业的发展。

