

2026 出海手游+AI 营销洞察报告

2026 AI Marketing Insights Report for Global Mobile Game Expansion

广大大数据研究院 × Youdao Ads x Funtap Games 联合出品

广大大 SocialPeta × youdao Ads × funtap games

目录 / Contents

01 **2026H1 全球手游市场营销概览**

全球出海手游市场营销规模、TOP20热门广告主

02 **手游出海AI营销实践**

Youdao Ads 2026年H1手游出海营销实践经验总结

03 **AI驱动的广告投放策略**

Funtap Games利用AI提速，分享其一线营销经验和案例

04 **热门广告主营销观察**

策略、模拟、RPG手游广告主AI实操案例解析

05 **优质AI素材鉴赏及展望**

优质AI素材内容赏析以及未来AI+手游营销发展趋势洞察

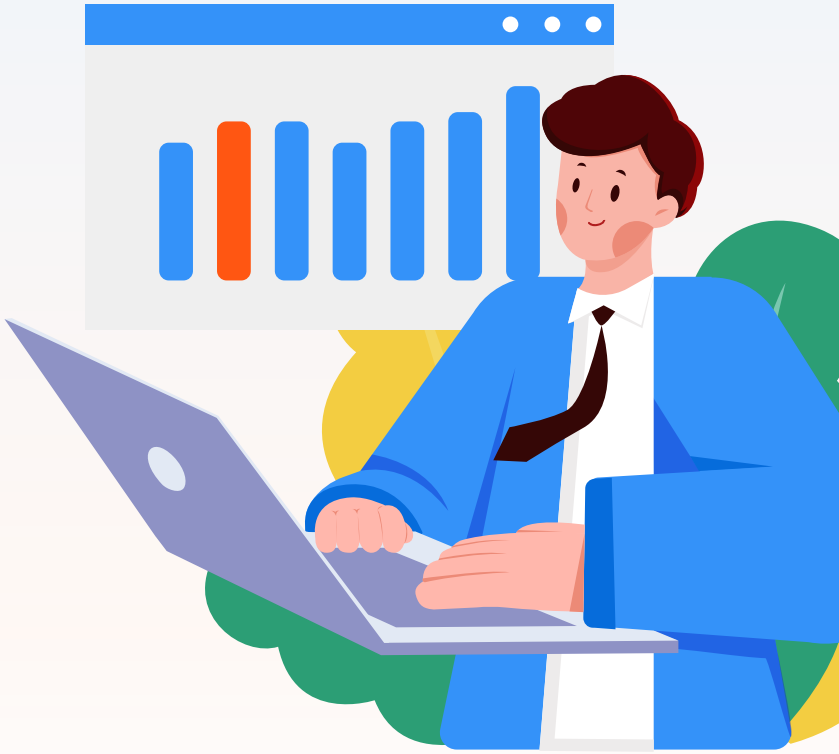
ABOUT 广大大 SocialPeta

全球领先广告营销平台，AI加持快速定位全球爆款创意

使用广大大洞察竞争对手的广告数据，可通过全球渠道、媒体、广告主的不同维度广告数据获取信息和灵感。我们覆盖超70个国家/地区，80+全球广告渠道。比如Facebook，X(原Twitter)，YouTube，TikTok，Unity等知名广告渠道，全部广告创意已经达到17亿级别，并保持小时级别更新频率。

通过**投放天数、展现曝光、热度、互动、人气值**5大指标，我们可以快速定位出在投优质素材，为您提供实时的市场营销参考。

广大大作为全球领先的广告营销平台，凭借庞大的数据库和服务上千家移动应用客户的经验，为移动营销从业者提供更切实可行的方法论，助力打造出更受玩家喜爱的应用作品。



600W
APP广告主

17亿
APP创意素材

120W
每日更新

官网：www.guangdada.net

ABOUT youdao Ads

网易旗下全球数字营销服务商

Youdao Ads 是网易有道（NYSE: DAO）旗下全球数字营销服务商，专注为游戏、移动应用及全球化品牌提供一站式增长解决方案。依托“内容 × 流量”双轮驱动能力，Youdao Ads 构建了覆盖**全球媒体投放、DSP 程序化营销、达人营销、AI 素材生产及整合营销服务**的完整营销体系，帮助企业实现从用户获取到长期增长的全链路运营。

在游戏出海领域，Youdao Ads 长年合作中国手游出海 **TOP 30** 中 **70%** 游戏厂商，积累了丰富的全球本地化营销经验。作为 TikTok for Business、Google、Meta 等全球主流媒体合作伙伴，Youdao Ads 持续探索 AI 技术在素材生产、创意测试及营销优化中的应用，帮助游戏开发者提升获客效率与长期 ROI 表现。

合作伙伴信赖

网易游戏 | miHoYo | 莉莉丝游戏 | 雷霆游戏
FUNPLUS | MOONTON | WARGAMING.NET | 点点互动 CENTURY GAMES
贪玩游戏 | 心动网络 | CENTURY GAMES | WEPLAY
CMGE 中手游 | IGG | 西山居 | GOAT games

2000+
合作伙伴信赖

15年+
数字营销经验

3000万+
全球达人资源

官网：www.youdaoads.com

ABOUT funtap games

关于Funtap Games：东南亚领先发行商之一

Funtap Games是东南亚领先的移动游戏发行商之一，深耕行业十余年，持有越南最多游戏版号，并主导着越南国内的策略游戏（SLG）市场。

Funtap 联合发行多款全球热门游戏，如《原神》《决胜巅峰》《明日方舟：终末地》《最后的战争：生存》《王国之歌：英雄与征服》《黑暗战争：生存》《精灵盛典》等；并与 150 余个全球合作伙伴展开合作，月活跃用户数达 940 万。



320款
游戏发布

150家
服务企业

2900万+
年下载量

官网：https://corp.funtap.vn/en

01

2026H1 全球手游市场营销概览

2026 H1 Global Mobile Games Marketing Overview



广大大 SocialPeta × youdao Ads × funtap games

2026年H1 全球手游投放趋势观察

新增广告主集中入场，存量厂商接力扩量

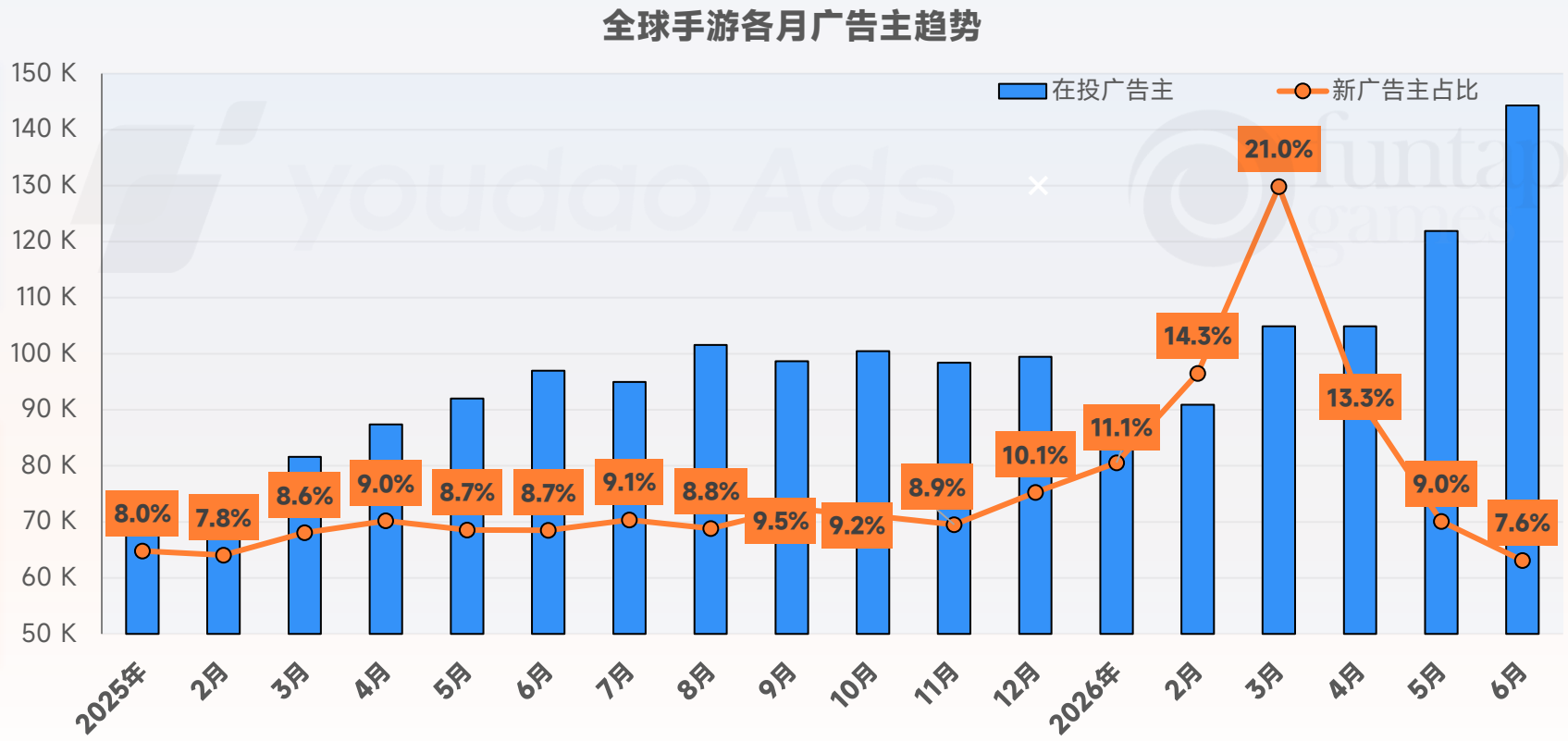
全球手游投放规模持续扩张，新增红利主要集中在Q1，Q2增长重心逐渐转向存量广告主持续加码

2026年H1 月均在投广告主

109.5K 同比 31.1%↑ 环比 10.7%↑

2026年H1 月均新广告主占比

12.7% 月均新广告主：13.5K



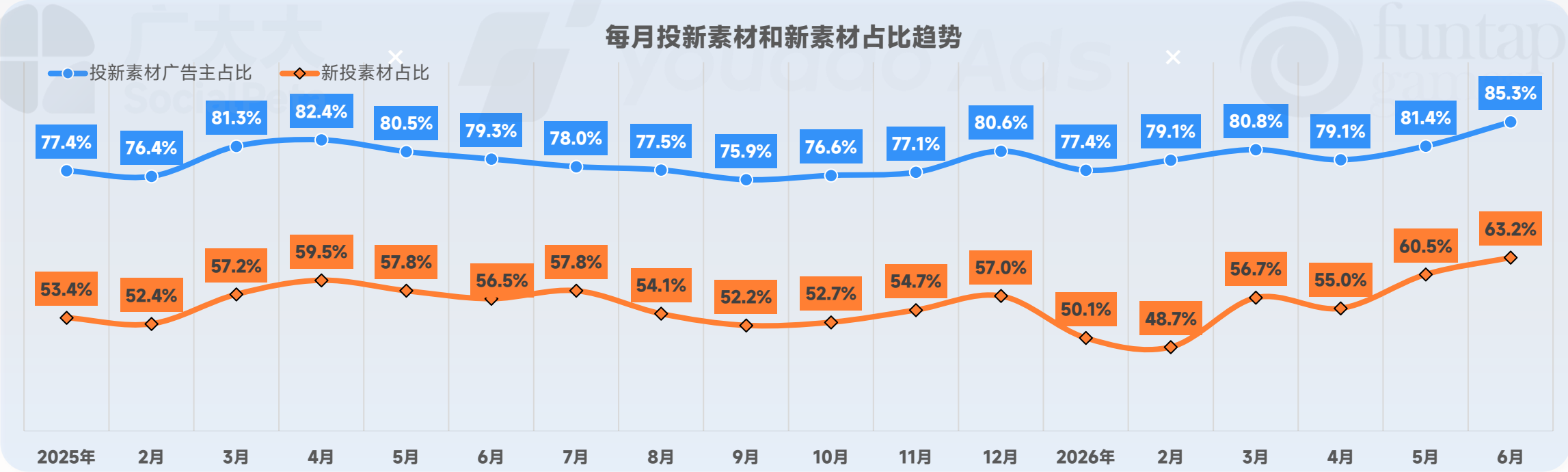
Source：广大大，根据后台抓取后数据整理后展现
Date Range：2025/1~2026/6

2026年H1 全球手游投放趋势观察

2026Q2手游素材迭代明显提速，
6月投新广告主占比与新素材占比均升至观察期最高水平
素材测试和淘汰周期进一步缩短

80.5% 同比：1.93%↑
2026年H1 月均投新广告主占比

55.7% 同比：0.26%↑
2026年H1 每月新素材占比



Source：广大大，根据后台抓取数据整理统计后展；
Date Range：2025/1~2026/6

2026年H1 全球手游热门品类营销观察

全球手游品类投放呈现两种竞争模式：

娱乐场、休闲依靠广告主规模形成广覆盖

桌面、策略则以更高的单款素材投入争夺用户

2026年H1热门品类手游平均素材量



类别名称	广告主占比	同比占比变化	类别名称	素材占比	同比占比变化
娱乐场	47.62%	7.65%	休闲	24.05%	-1.38%
休闲	19.08%	-2.22%	娱乐场	21.35%	2.14%
益智解谜	8.19%	-0.57%	益智解谜	13.59%	2.05%
模拟	4.76%	-0.79%	角色扮演	7.87%	-2.24%
角色扮演	3.40%	-0.55%	模拟	7.81%	1.42%
动作	3.09%	-0.72%	策略	6.17%	-0.48%
策略	2.44%	-0.44%	动作	4.21%	-0.52%
街机	2.29%	0.03%	桌面	3.8%	1.10%
探险	1.83%	4.22%	卡牌	2.37%	-0.89%
卡牌	1.39%	-0.47%	探险	1.83%	-0.73%

Source：广大大，根据后台抓取数据整理统计后展现；
Date Range：2026/1~2026/6

2026年H1 热门地区手游营销观察

欧洲拥有最大的广告主基本盘

北美则保持最高的素材投入强度

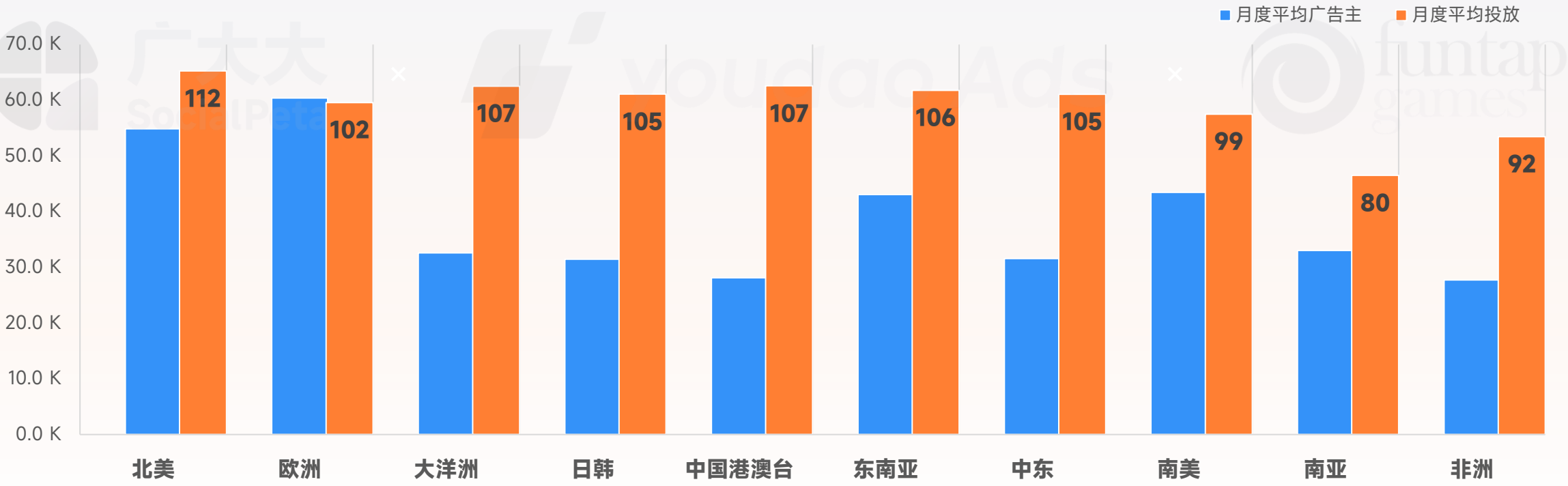
全球重点市场呈现规模领先与投放深度领先的差异化格局

月均广告主最高：

欧洲 60.4K

月均素材量最大：

北美 112条



Source：广大大，根据后台抓取数据整理统计后展现；
Date Range：2026/1~2026/6

2026年H1 全球手游投放TOP20

iOS

1	Tile Explorer	乐信圣文	11	Dragon Traveler	紫龙游戏
2	Vita Mahjong	乐信圣文	12	Jigsawcard Solitaire Puzzle	乐信圣文
3	Zen Word	乐信圣文	13	MONOPOLY GO!	Scopely
4	Cash Frenzy™	博乐游戏	14	Lands of Jail	益世界
5	Bingo Voyage: Live Bingo Games	VERTEX GAMES	15	Mystery Town: Merge Games	Cedar Games
6	X-Clash	冰川网络	16	Top War: Battle Game	River Game
7	Amaze GO!	乐信圣文	17	Ragnarok: The New World	Gravity Game
8	Solitaire Clash: Win Real Cash	Aviagames	18	X-Clash: Survival Challenge	冰川网络
9	MapleStory : Idle RPG	NEXON	19	Gardenscapes	Playrix
10	Evo Defense	诗悦网络	20	Foundation	FunPlus

Android

1	Zen Word	乐信圣文	11	Tiles Survive!	FunPlus
2	Tile Explorer	乐信圣文	12	Township	Playrix
3	Vita Mahjong	乐信圣文	13	Doomsday: Last Survivors	IGG
4	Mystery Town: Merge Games	Cedar Games	14	Honor of Kings	腾讯
5	Block Blast!	Hungry Studio	15	Royal Kingdom	Dream Games
6	Jigsawcard Solitaire Puzzle	乐信圣文	16	Color Block: Combo Blast	常春藤移动
7	Dark War Survival	UAC Studio	17	Last Z: Survival Shooter	Omnilojo
8	Block Crush!	Wonderful Studio	18	Tile Clear - Puzzle Game	Cedar Games
9	Jigsawscapes	乐信圣文	19	Evo Defense	诗悦网络
10	Amaze GO!	乐信圣文	20	Royal Match	Dream Games

Source：广大大-广告主-投放榜单模块数据，按照时间段内广告主去重后素材数量高低排序；
DateRange:2026/1~2026/6



02

手游出海AI营销实践

AI Marketing in Mobile Game Expansion

广大大 SocialPeta × youdao Ads × funtap games

游戏营销正在从 人VS. 平台，转向为 AI VS. AI
AI提效不止于工具层，正加速升级为全链路策略级。

核心观点：AI时代的游戏营销，核心要素已不再是预算够不够多、创意够不够好，而是广告主能否基于真实业务数据，找到对抗广告平台算法霸权的新打法、新工作流。

AI工具（劳动力）	AI策略（决策层）
用生成式 AI 盲目堆砌同质化素材 已被算法识别为低质重复 最终只会陷入无效内卷	面对平台算法， 必须用策略 AI 预判风向， 并快速执行决策和迭代

Source: 有道智研Lab, 2026(H1).

Youdao Ads的AI营销链路：AI引擎增长，内容x流量双核驱动

自研搭建全球达人AI营销平台InfunEase、广告投放智能副驾小智及AIGC创意素材生产平台iMagicBox，并构建营销AI Agent矩阵，形成增长引擎：从市场洞察、数据分析、策略生成，到素材分析、创意素材生产、智能投放的全链路闭环。

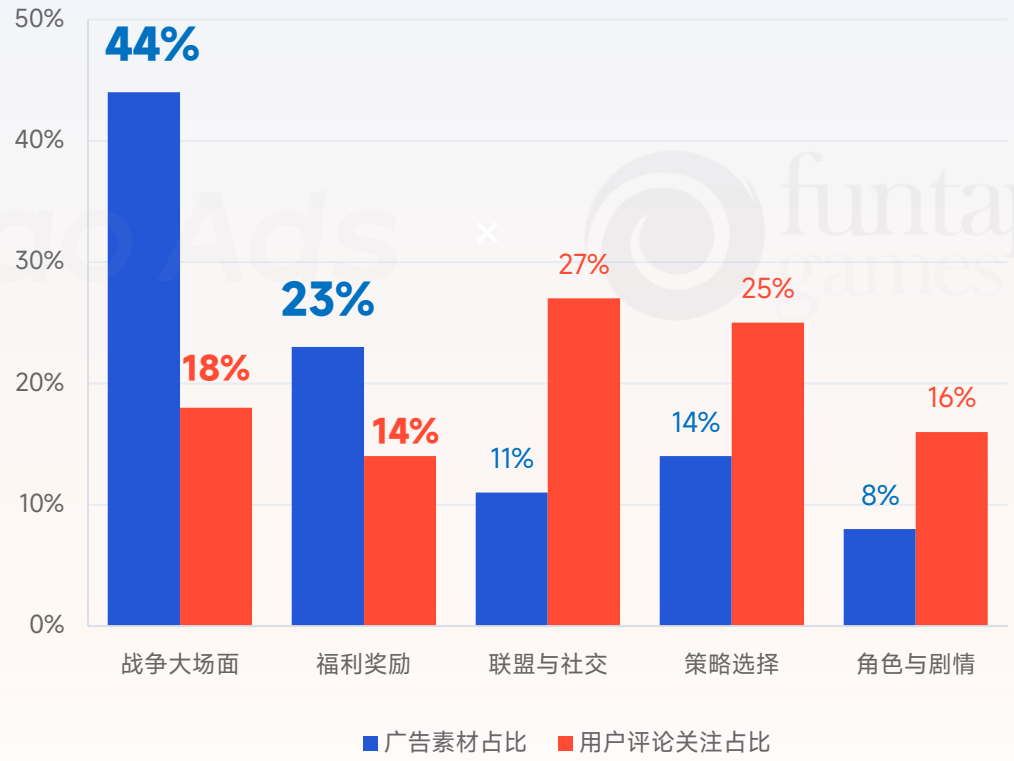


AI策略洞察丨基于视频&社区用户评论分析，真实挖掘玩家洞察

策略洞察Agent可减少人工抽样的偏差，并迅速从海量评论中识别用户需求和内容供给缺口。

以某SLG游戏项目为例：

- **传统洞察方式：**项目初期依靠人工翻阅评论，更容易注意到战争场面、福利奖励等直观反馈，因此延续了“大场面吸引注意力、福利推动下载”的素材策略。
- **Agent策略洞察：**全球达人营销平台InfunEase视频评论分析Agent进行批量语义分析后发现，战争和福利占素材供给的**67%**，相关讨论却只有**32%**；联盟、策略和角色内容只占**33%**的素材，却贡献超**68%**关注。
- **营销策略调整：**战争和福利继续承担开场吸引，后续素材增加联盟冲突、策略后果和角色关系，提升整体素材ROI。



Source: 有道智研Lab, 2026(H1).

AI数据分析丨关联评论意向与买量结果，识别真实下载信号

数据分析Agent可将达人内容、评论意向与同主题买量表现统一对齐，识别互动率看不到的下载信号，避免高互动、低转化内容占用测试预算。

以同一SLG游戏项目为例：

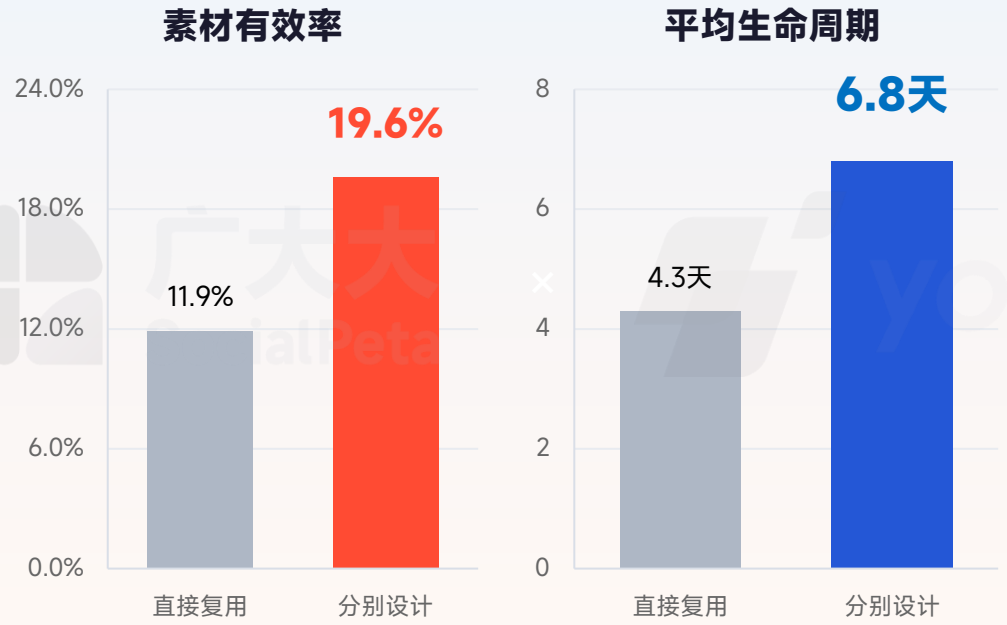
- **传统数据分析方式：**达人内容主要看播放、点赞和互动率，买量素材主要看CTR，两类数据分开复盘。此项目中娱乐剧情互动率达6.8%，容易被判断为优先内容，但下载意向评论只有2.1%。
- **Agent数据分析：**先对视频和评论进行内容意向标签分析，识别下载询问、实机质疑和玩法咨询，再与同主题买量素材表现对齐。
- **营销策略调整：**将筛选标准由单一互动率，改为**“互动率＋高意向评论＋同主题投放表现”**。娱乐剧情和福利引导负责扩大覆盖，真实体验、玩法讲解和挑战实测提高买量测试优先级。

达人内容的互动、下载意向与后续买量表现

内容类型	互动率	下载意向评论	后续买量CTR
娱乐剧情	6.8%	2.1%	1.08%
福利引导	6.1%	3.2%	1.18%
角色剧情	5.9%	4.1%	1.26%
玩法讲解	5.7%	4.8%	1.21%
挑战实测	5.5%	5.3%	1.34%
真实体验	5.3%	6.4%	1.39%

Source: 有道智研Lab, 2026(H1).

AI创意生产丨同一卖点生成达人&买量两套表达，提升素材有效率



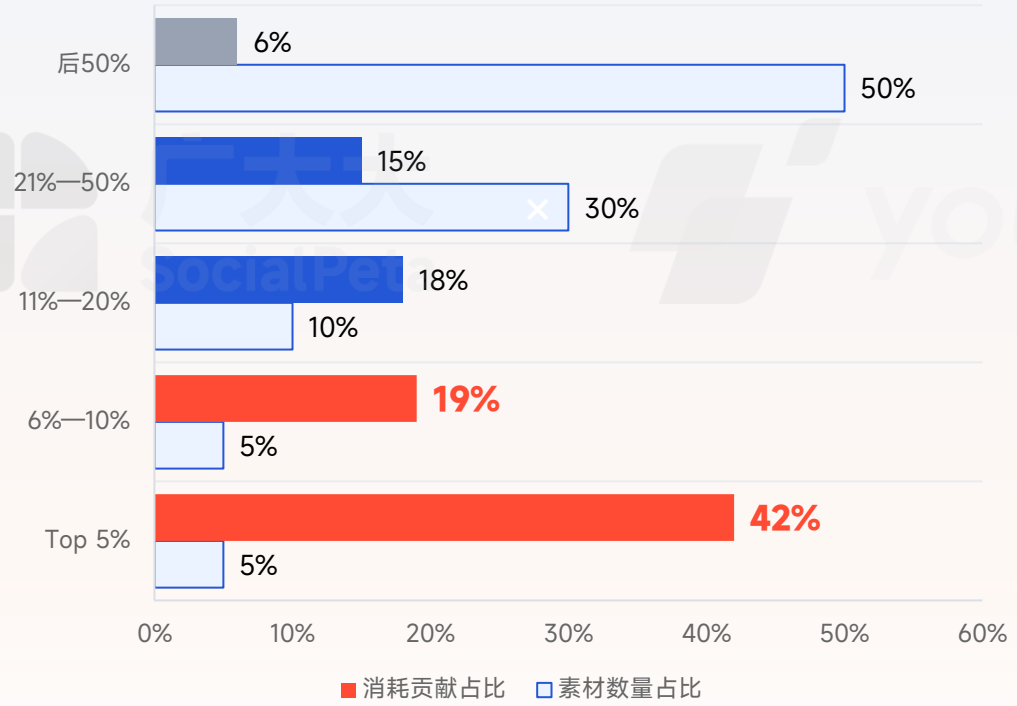
同一卖点保留，开场、证据与行动入口分别设计

创意生产Agent可按“传播”和”转化”目标分别生成达人与买量内容，使素材有效率和生命周期明显提升。

- **传统创意生产方式：**达人视频发布后，常被直接剪辑用于买量。达人内容需要过程和可信细节，买量素材需要快速呈现卖点，两者直接复用容易失效。
- **Agent创意素材生产：** Agent围绕同一卖点分别生成达人脚本和买量脚本。分别设计后，有效内容率由11.9%提高至**19.6%**，平均生命周期由4.3天延长至**6.8天**。
- **营销策略调整：**达人侧保留真实体验、过程解释和人物信任；买量侧强化开场Hook、核心收益和明确CTA。

Source: 有道智研Lab, 2026(H1).

AI智能投放丨判断并决策低效素材，把预算转向高ROI方向



智能投放Agent可更快识别低效素材并调整预算，让投放资源向少数高表现方向集中，减少低效素材消耗。

以同一SLG游戏项目为例：

- **传统投放方式：**素材数量增加后，投手依靠人工巡检多个账户和广告组，预算容易平均分散，低效素材停得不够及时。
- **Agent智能投放：**持续监测CTR、CVR、成本、消耗和生命周期。前10%的素材贡献61%的消耗，后50%的素材合计只贡献6%，大量测试预算没有形成规模价值。
- **营销策略调整：**低CTR、低CVR及生命周期过短的素材提前降权；预算集中到**前10%**的有效方向测试，并围绕头部结构继续扩量。

Source: 有道智研Lab, 2026(H1).

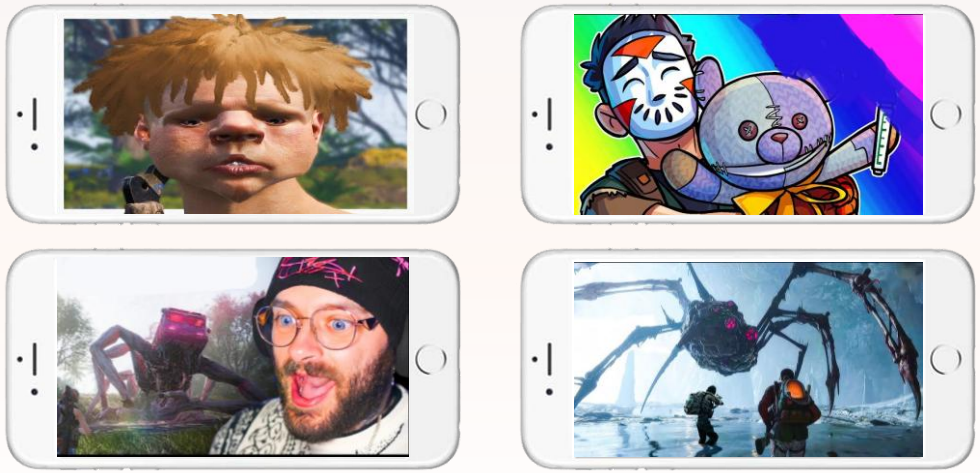
AI营销应用案例丨达人内容验证迭代创意，AIGC素材批量放大

游戏品类	开放世界求生类
推广地区	北 美
投放平台	YouTube
推广阶段	全球公测期

317w+
达人视频总播放量

13.1w+
总互动量

6.5天
投放平均生命周期



- **达人营销策略：**用真实游玩内容激发下载兴趣。结合达人自有风格，重点呈现多人联机、角色捏脸、Boss战等真实玩法。让玩家通过真实体验理解游戏玩法。
- **买量投放策略：**基于达人视频互动和下载意向较高的片段，提炼**多人联机、特色怪物、Boss战**等高表现结构，通**过iMagicBox**批量扩展不同人物、场景、语言等剪辑素材，提升素材复用效率和测试命中率

Source: 有道智研Lab, 2026(H1).



03

AI驱动的广告投放策略

AI-Powered Advertising Strategy

广大大 SocialPeta × youdao Ads × funtap games

AI的价值不是批量生产，而是加速创意探索

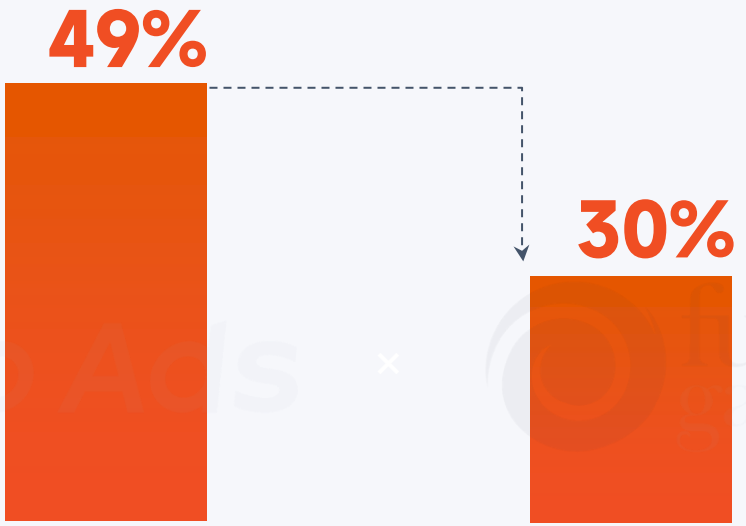
核心观点： AI并不能提前预测爆款素材，而是帮助团队更快穿越大量失败假设，找到能够被市场验证的创意方向

约 **97%**

创意假设最终无法成为规模化素材

测试速度比预测准确率更重要

Maturity Gap



AI应用率
已将AI应用于创意流程

ROI增长率
真正观察到ROI增长

19 个百分点差距

工具普及 ≠ 业务增长

工具普及并未自动转化为业务增长

Source: 行业调研与公开资料整理
Date Range: 2026/1-2026/6

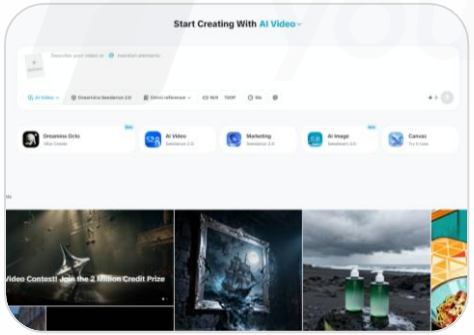
Funtap Games的AI创意闭环：生成、验证、复制

01 市场洞察与创意假设

从产品卖点、用户心理及市场素材中建立假设
明确目标用户、情绪刺激及核心卖点

02 Prompt与快速概念化

生成脚本、分镜及视觉草稿
设定镜头、动作、灯光及角色一致性

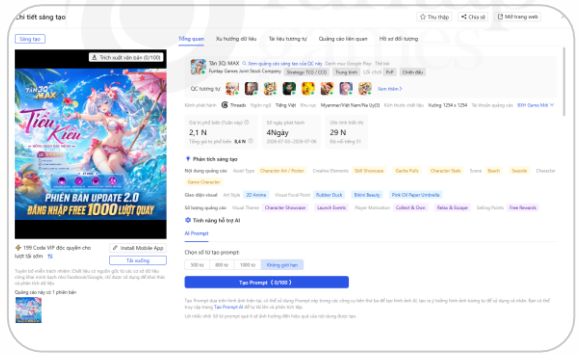


03 执行与素材变体

- 100% AI CG
- AI + 真人实拍
- AI辅助传统制作

04 数据分析与规模化

拆解Hook、场景、角色及玩法元素
保留有效Pattern，持续生成新变体

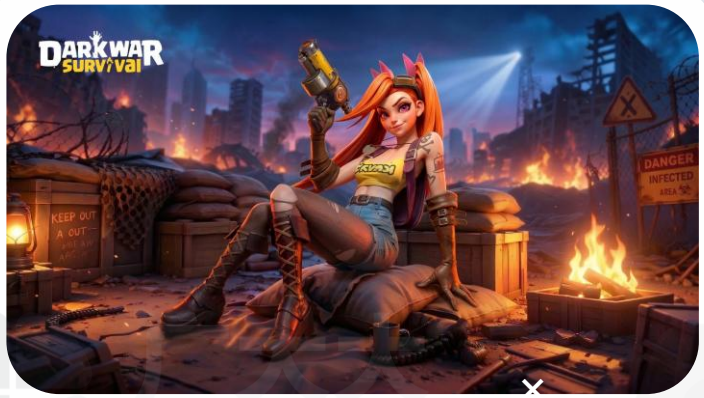


闭环不是单向生产，而是围绕假设、生成、验证、复制持续迭代

最终产出的不仅是广告素材，更是一套关于用户与创意Pattern的知识资产

Source: Funtap Games 内部方法论总结
Date Range: 2026/1-2026/6

三类产品，三种AI创意解法



Dark War: Survival

100% AI CG

业务问题:
SLG生存玩法较重，传统广告难以在短时间内降低用户理解门槛

AI解法:
将采集、烹饪、修理及基地建设转化为直观的生存体验

核心价值:
- 降低高成本CG制作门槛
- 快速生成多种生存场景
- 强化安全感与成长反馈



Tân 3Q MAX

AI + 真人实拍

业务问题:
三国市场高度同质化，仅靠角色立绘与技能展示难以建立差异

AI解法:
将AI特效、虚拟战场与真人KOL Duy Mạnh、Sơn Hanma结合

核心价值:
- 增强品牌可信度
- 提升素材变体速度
- 同时覆盖品牌与效果广告



Infinity Kingdom

AI电影级预告片

业务问题:
普通的新英雄公告缺乏事件感与国际市场视觉冲击力

AI解法:
通过粒子魔法、神话灯光及史诗镜头包装图坦卡蒙上线

核心价值:
- 将版本公告升级为品牌内容
- 提升角色感与世界观表现
- 适配高画质国际玩家群体

不存在统一的'AI素材风格'，只有与产品、用户及Campaign目标匹配的AI生产模式

Source: Funtap Games 内部方法论总结

标杆案例：AI + 真人实拍驱动《Tân 3Q MAX》快速增长

从单一TVC到可持续扩展的创意资产体系

AI + 真人	数十种	2位KOL	首月纪录
核心制作模式	创意素材变体	Duy Mạnh × Sơn Hanma	Funtap内部收入表现





Gameplay



TVC KOL



Entertainment Creative

挑战

三国题材竞争激烈，用户对传统武将、技能及战力广告已产生明显审美疲劳

创意策略

- 真人KOL提供真实感与社会认知
- AI完成战场、角色特效及视觉世界搭建
- 从同一核心概念快速生成多种Hook、剪辑及投放版本

业务价值

- 缩短大型Campaign制作周期
- 降低不同部门的沟通与试错成本
- 帮助团队更快筛选高转化创意方向

“AI并未替代创意团队，而是让一个小团队具备了持续生产、测试及迭代大型Campaign的能力。”



04

热门广告主营销观察

Top Advertisers Marketing Insights

广大大 SocialPeta × youdao Ads × funtap games

iOS端2月上线新品黑死病题材SLG

Last Asylum: Plague 三七互娱

300天+

累计投放天数

iOS端：2026年2月
Android端：2025年9月

2.1万

累计素材量

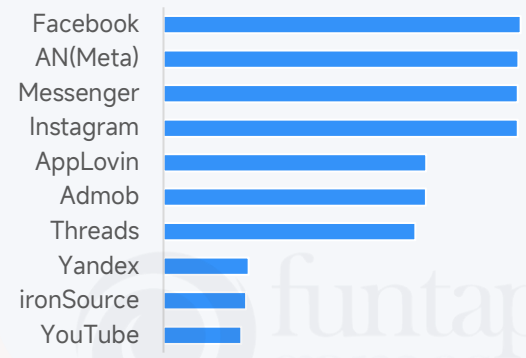
iOS端：19.1%
Android端：80.9%



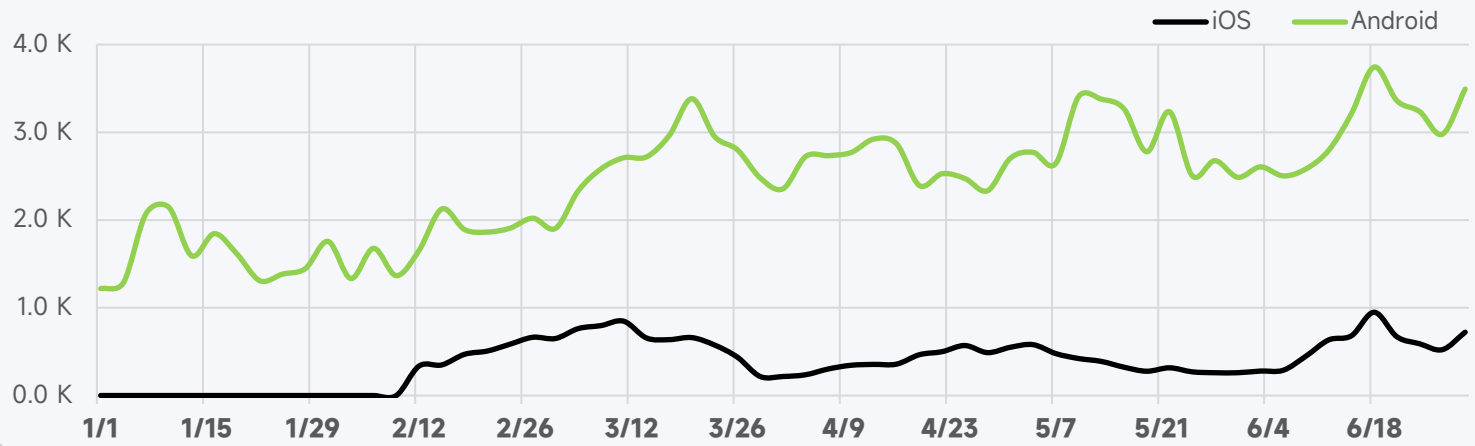
投放国家/地区TOP10



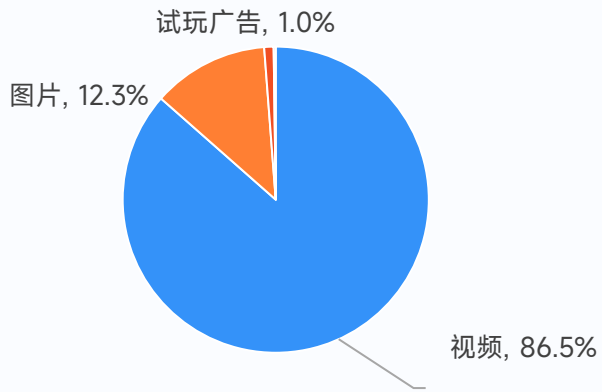
投放渠道分布



2026H1广告主双端投放素材堆积图

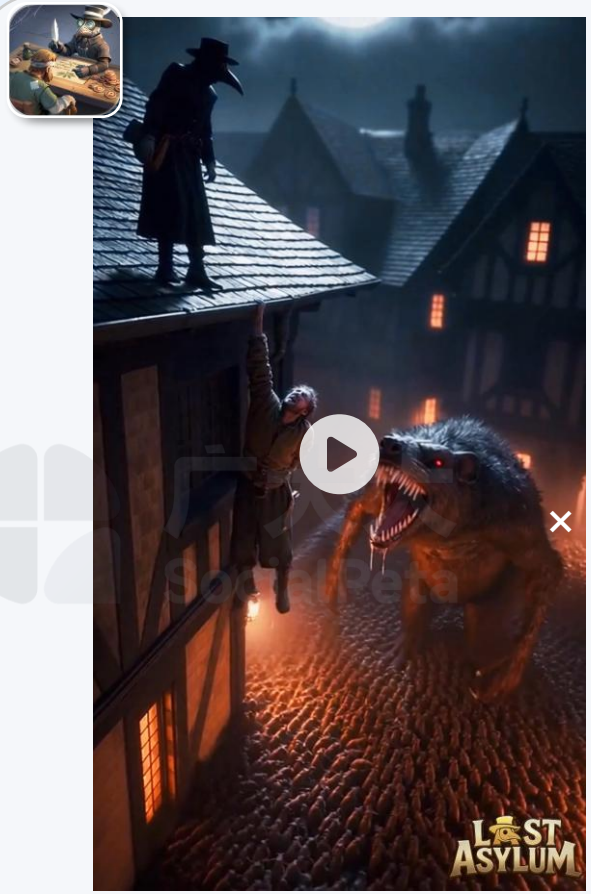


各类型素材占比



Source：投放数据来自广大大-广告主分析模块；
Date Range：2026/1~2026/6

素材深度分析 | Last Asylum: Plague



素材视频 | 竖版 720×1280 | ~67s

AI剧情片段 游戏录屏

风格化3D 塔防+SLG 末日题材

点击图片播放完整素材

投放数据概览（广大大）

9.5万	76	$203	12天
展示估值	热度值	广告花费	投放周期

投放渠道 facebook
素材尺寸 竖版 720 × 1280
文案语言 英语
投放地区 加拿大/英国/挪威/智利/乌克兰等26国

游戏品类 模拟 / 策略-塔防 / 建造-战斗
美术风格 风格化3D / 偏暗 / 高对比混合
素材类型 游戏录屏
题材标签 末日 / 中世纪 / 瘟疫
总人气值 8.9万

创意结构与素材亮点分析

AI剧情钩子（0-9s） → 话术过渡（9-13s） → 玩法展示（13s+）

亮点一：AI电影级剧情开场 — AI生成的高质量剧情片段（老人被巨鼠逼至绝境），营造强烈紧迫感和好奇心，CTR钩子效果极佳

亮点二：痛点营销话术 — "No forced ads, just your strategy"精准击中用户对强制广告的不满情绪，降低下载心理门槛

亮点三：玩法深度展示 — 塔防战斗+避难所管理+资源收集多维展示，兼顾策略感与建造成就感

亮点四：美术风格统一 — 风格化3D+暗黑末日调性，从AI片段到游戏录屏视觉过渡自然，品控水准高

Source：广大大-广告主分析模块，选取时间段内新投放展现或热度表现较高素材展现
Date Range：2026/1~2026/6

热门新品 种花模拟手游

The Cozy Florist 高图游戏

220天+

累计投放天数

iOS端：2025年12月
Android端：2025年12月

4.5万

累计素材量

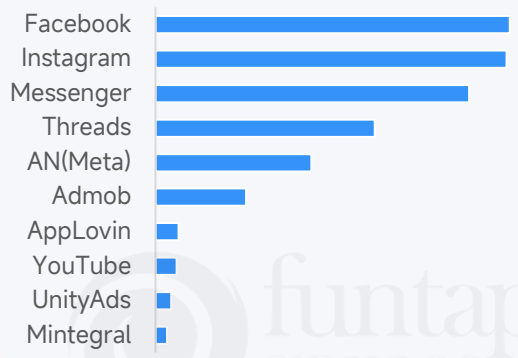
iOS端：30.8%
Android端：69.2%



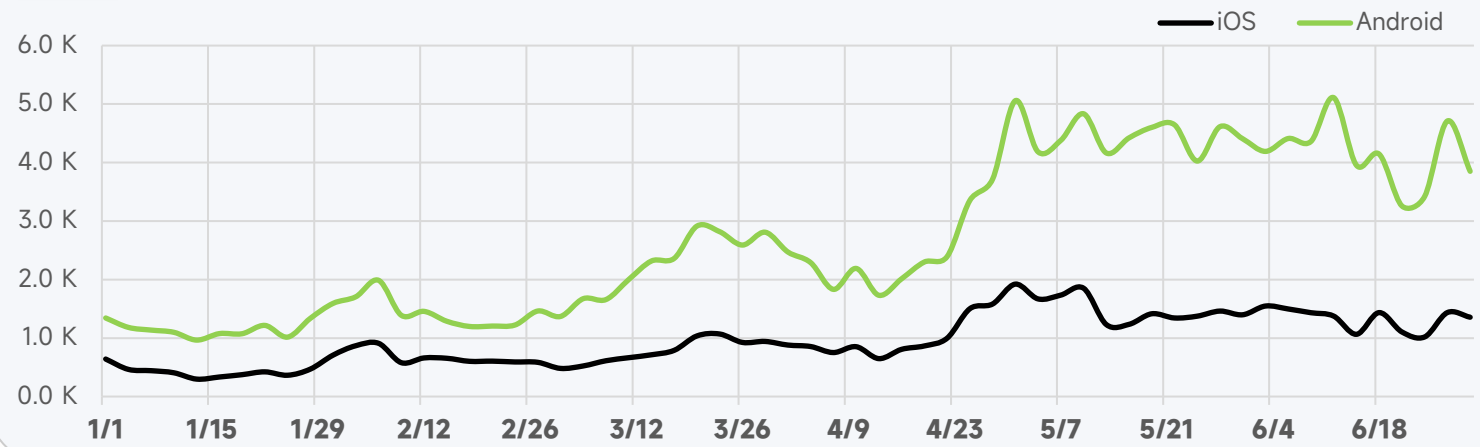
投放国家/地区TOP10



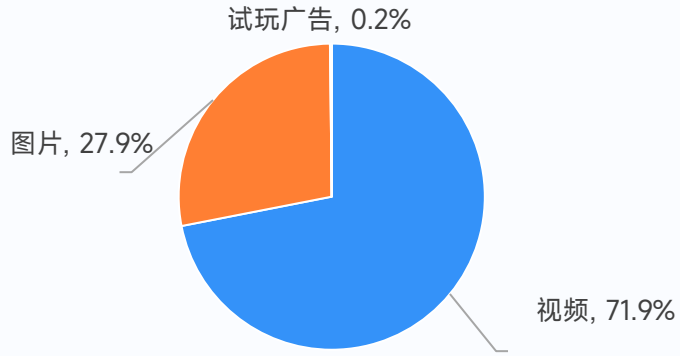
投放渠道分布



2026H1广告主双端投放素材堆积图

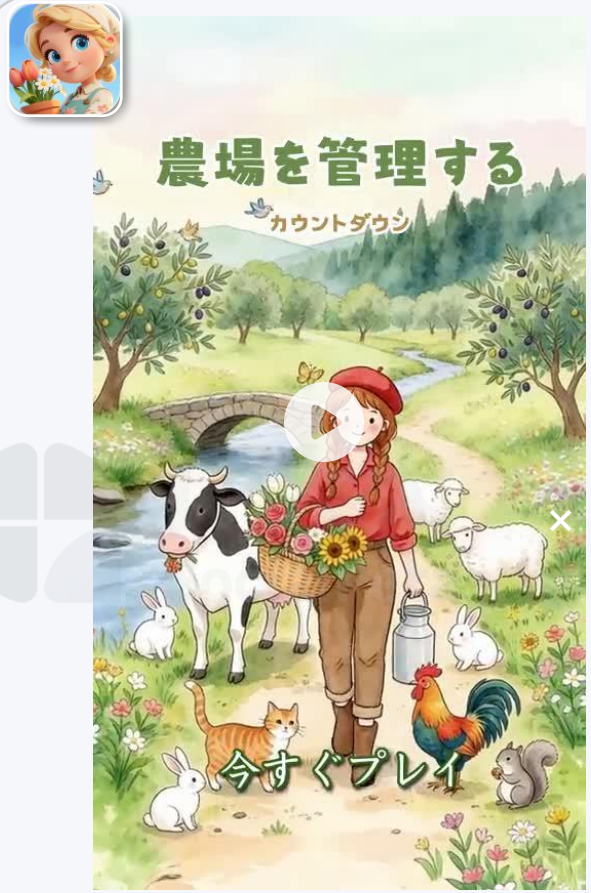


各类型素材占比



Source：投放数据来自广大大-广告主分析模块；
Date Range：2026/1~2026/6

素材深度分析 | The Cozy Florist



素材视频 | 竖版 480×854 | ~28s

AI插画 游戏录屏

治愈系 农场模拟 日本市场

点击图片播放完整素材

投放数据概览（广大大）

20万	134	27天	6.1万
展示估值	热度值	投放周期	总人气值

投放渠道 liftoff
素材尺寸 竖版 480 × 854
文案语言 日语
投放地区 日本（单市场）

游戏品类 模拟 / 农场&养殖 / 商业大亨
玩家动机 创造表达 + 放松逃离
营销卖点 解压治愈
视频主题 建造经营/模拟
首次发现 2026-04-16

创意结构与素材亮点分析

AI插画（0-25s） → 游戏录屏（25s+） **89% AI插画 + 11% 真实游戏画面**

亮点一：AI治愈插画强引流 — 25秒AI水彩插画（农场女孩、花车、花店、花田），营造温馨治愈氛围，与游戏3D画风完全不同但CTR钩子极强

亮点二：日式本土化深度适配 — 全日语文案、吉卜力风美术、精准匹配日本玩家对"癒し系"（治愈系）内容的偏好

亮点三：单市场精准投放 — 仅投放日本，27天20万展示、热度134，AI插画+放松疗愈创意方向验证成功

亮点四：玩法期待管理 — 最后3秒切入真实3D等距游戏画面（ヒーリングガーデン），避免过度包装导致CVR损失

Source：广大大-广告主分析模块，选取时间段内新投放展现或热度表现较高素材展现
Date Range：2026/1~2026/6

小游戏出海 爆款肉鸽塔防RPG

Evo Defense 诗悦网络

200天+

累计投放天数

iOS端：2025年12月
Android端：2025年12月

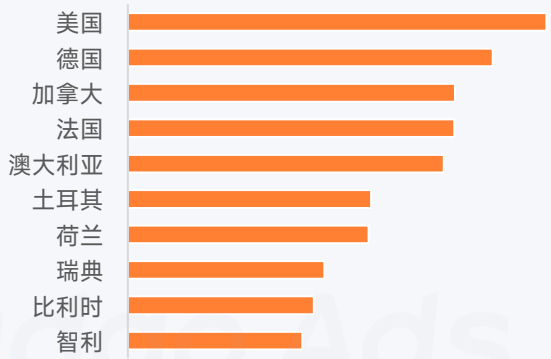
6.3万

累计素材量

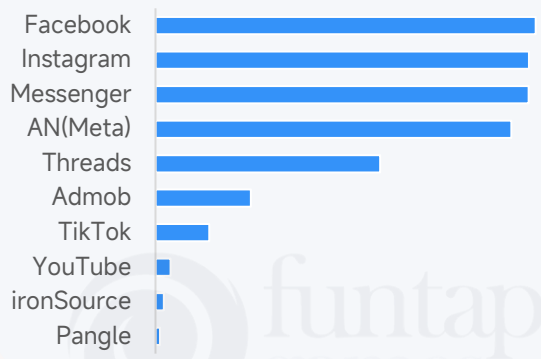
iOS端：37.2%
Android端：62.8%



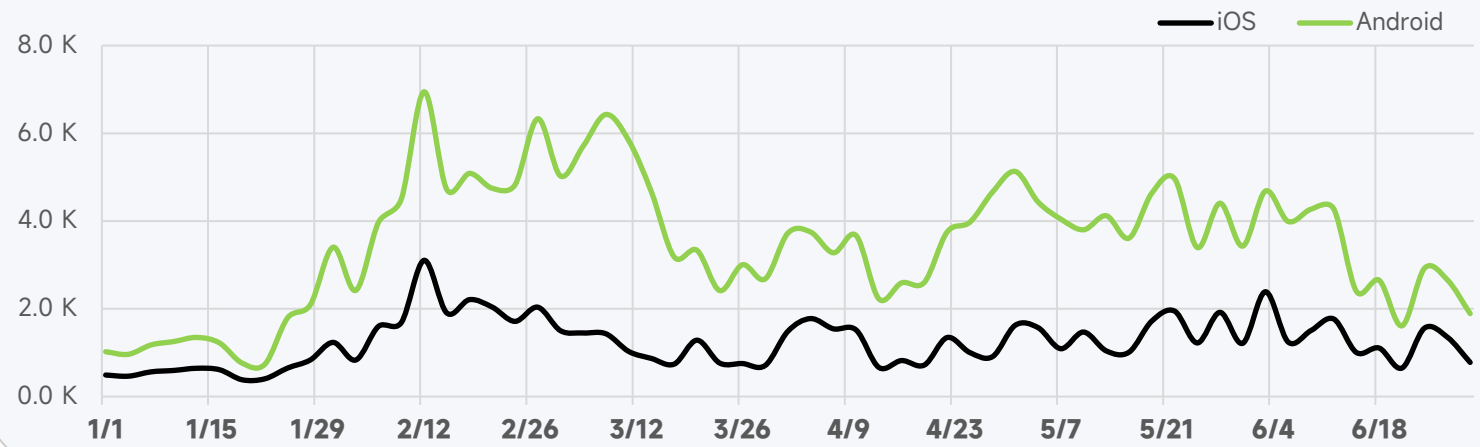
投放国家/地区TOP10



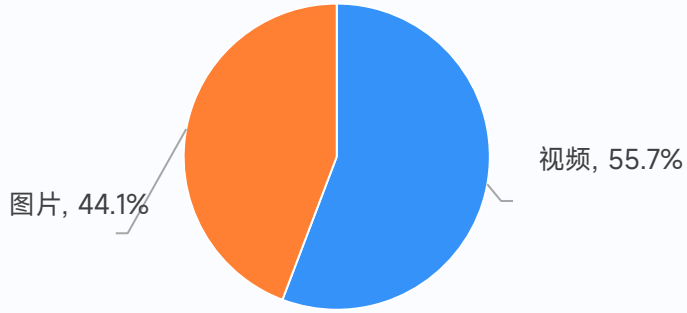
投放渠道分布



2026H1广告主双端投放素材堆积图



各类型素材占比



Source：投放数据来自广大大-广告主分析模块；
Date Range：2026/1~2026/6

素材深度分析 | Evo Defense



素材视频 | 竖版 720×1280 | ~40s

AI角色展示　游戏录屏

风格化3D　塔防+Roguelike

点击图片播放完整素材

投放数据概览（广大大）

22万	73	19天	6.8万
展示估值	热度值	投放周期	总人气值

投放渠道 Instagram

素材尺寸 竖版 720 × 1280

文案语言 英语

投放地区 瑞典/乌克兰/西班牙/比利时/匈牙利等17国

游戏品类 策略-塔防 / Roguelike / 角色扮演

美术风格 风格化3D / 冷色系 / 高饱和 / 强特效

素材类型 游戏录屏

题材标签 暗黑奇幻 / 怪物 / 哥特式城堡

营销卖点 快速变强 / 爽快战斗 / 全屏清空

创意结构与素材亮点分析

AI角色展示 (0-11s) → **割草+Merge (11-22s)** → **终极技能 (22-40s)**

亮点一：AI角色魅力引流 — 前11秒AI生成3D白发女战士（持镰刀、满月背景）释放全屏AOE，视觉冲击+角色吸引力双重CTR钩子

亮点二：数值成长爽感 — "Stage 2005"高关卡进度+满屏伤害数字（2256/2415/3362），割草快感与成长成就感叠加

亮点三：合并进化机制 — "Merge it. OMG!" 英雄合并升级系统展示，三选一觉醒卡牌强化策略深度与选择乐趣

亮点四：全屏终极技能高潮 — "One final move"全屏光束清怪+满屏金币掉落，情绪爆点极致释放，CTA转化推动力强

Source：广大大-广告主分析模块，选取时间段内新投放展现或热度表现较高素材展现
Date Range：2026/1~2026/6



05

优质AI素材鉴赏及展望

Hot Categories & Benchmark Cases

广大大 SocialPeta × youdao Ads × funtap games

AI制作游戏背景类素材

Star Expansion: Base Fleet

● CG动画丨科幻太空丨AppLovin

8.6万 展示估值 **86** 热度

AI效果提升： AI CG生成太空舱第一人称视角，逼真光影大幅降低高品质科幻素材制作成本。AI素材视觉冲击力已达商业投放水准。

点击图片播放完整素材

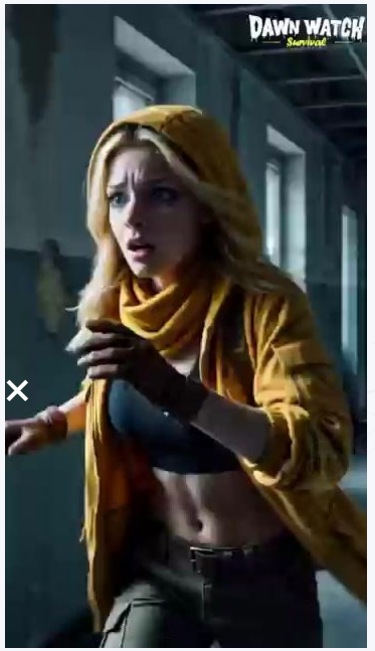
Savage Survival: Jurassic Isle

● CG动画丨恐龙养成丨Pangle(日语)

4.2万 展示估值 **51** 热度

AI效果提升： AI生成恐龙蛋孵化与互动场景，日语文案精准匹配日本用户偏好。

点击图片播放完整素材



Dawn Watch: Survival

● 真人短剧丨末日生存丨Admob

3.2万 展示估值 **64** 热度

AI效果提升： AI辅助真人短剧与游戏画面混剪，末日剧情快速构建情感共鸣，互动选择增强参与感。

点击图片播放完整素材

Source：广大大-创意灵感模块，选取时间段内新投放展现或热度表现较高素材展现
Date Range：2026/1~2026/6

AI制作游戏角色展示类素材

Fortune Hunter: Golden Saga

● 游戏录屏丨角色展示丨Mintegral

4,225 展示估值　**51** 热度

AI效果提升：AI生成高品质角色面板UI与技能特效动画，SSR角色属性可视化降低理解门槛，角色+战斗录屏让玩家直观感受技能华丽度。

点击图片播放完整素材

新熱血江湖：世界

● CG动画丨武侠角色展示丨Admob

72万 展示估值　**607** 热度

AI效果提升：AI CG生成多职业角色（刀客/医师/枪客）及精美坐骑动画，竹林/庭院场景还原武侠氛围.

点击图片播放完整素材

Samkok: Blood Oath

● 游戏内剧情丨三国卡牌角色丨Admob

89万 展示估值　**350** 热度

AI效果提升：AI生成精美二次元三国角色立绘，7日登录奖励依次展示SSR/UR角色激发收集欲望。

点击图片播放完整素材

Source：广大大-创意灵感模块，选取时间段内新投放展现或热度表现较高素材展现
Date Range：2026/1~2026/6

AI制作真人类创意素材

Sheep Escape: Easy Rewards!

● 真人口播丨益智解谜丨UnityAds

2.7万 展示估值　**59** 热度

AI效果提升：AI生成真人口播素材，湖边木屋场景自然真实，真人讲解游戏赚钱机制并展示PayPal提现界面，利益引导驱动下载转化。

点击图片播放完整素材

Ludo by Zupee

● 明星代言丨桌面棋盘丨YouTube

3289万 展示估值　**1000** 热度

AI效果提升：AI辅助生成明星代言场景，悬崖边摩托车视觉冲击强烈。

点击图片播放完整素材

Merge Drama: Puzzle Story

● 真人剧情短剧丨合并消除丨AppLovin

8,010 展示估值　**51** 热度

AI效果提升：AI生成真人剧情短剧，赌场情感冲突、背叛、离婚等强情绪情节层层递进，角色表情细腻真实，强情绪钩子有效提升素材完播率。

点击图片播放完整素材

Source：广大大-创意灵感模块，选取时间段内新投放展现或热度表现较高素材展现
Date Range：2026/1~2026/6

AI在手游素材领域的核心应用场景

01 批量素材生成

基于AI工具快速产出数十至数百条**买量短视频素材**，覆盖不同钩子开场、剧情变体，大幅提升素材测试量级与覆盖率

- **适用素材形态：买量短视频、剧情素材**

02 跨风格美术适配

一键将同一游戏素材适配为二次元、写实、Q版等多种美术风格，满足不同市场与渠道的视觉偏好

- **适用素材形态：商店图、ICON、宣传图**

03 智能本地化素材

AI自动完成素材的多语言文本替换、文化元素调整、语音合成，支撑全球多市场同步投放

- **适用素材形态：全素材类型的本地化版本**

04 动态/交互式素材生成

基于用户行为数据实时生成个性化素材内容，实现"千人千面"的精准投放与动态创意优化

- **适用素材形态：可玩广告、个性化视频**

Source：广大大移动营销数据库

行业痛点：AI手游素材的核心挑战

版权合规风险

AI生成素材的版权归属尚未明确，部分市场要求标注AI生成内容，存在法律合规风险

素材同质化

AI工具模板化输出导致素材风格趋同，用户审美疲劳加剧，CTR呈递减趋势

美术品控难度

AI生成素材的精细度与风格一致性难以保证，需人工二次审核调优，增加品控成本

人物真实性

AI生成人物形象存在"恐怖谷"效应，真人向买量素材的辨识度与用户信任度不足

平台审核风险

主流投放平台对AI素材审核标准不统一，存在被拒审或限流风险，影响投放节奏

三方协作应对策略

广大大：建立AI素材数据库，提供平台当下在投热门AI创意观察，通过AI提速生成Prompt加速买量效率提升

Youdao Ads：基于达人内容表现、用户评论反馈和投放数据，识别高潜创意方向，并通过InfunEase筛选验证、iMagicBox批量扩展有效素材

Funtap Games：反馈一线投放数据，驱动AI模型持续优化，共建行业最佳实践

Source：广大大移动营销数据库 | 行业调研与专家访谈

趋势展望与落地建议

未来1-2年趋势判断

趋势一：全链路智能化 — AI素材将从"辅助生产"演进为"全链路智能化"（洞察→生成→测试→优化→归因）

趋势二：多模态融合 — 文本+图像+视频+音频的多模态AI融合将催生全新素材形态

趋势三：生态规范化 — 投放平台生态逐步完善，AI素材审核标准趋向规范化

面向手游厂商的行动建议

① 组建AI素材专项团队

培养"AI+创意"复合型人才，建立AI素材的专项生产与优化能力

② 搭建素材数据中台

打通投放数据与素材生产的反馈闭环，用数据驱动创意方向

③ 渐进式推进

从单一素材环节切入AI应用，逐步扩展至全链路AI化

面向投放服务商的行动建议

① 构建一体化服务能力

整合AI素材生产与智能投放，提供从素材到效果的一站式服务

② 积累垂直领域资产

建立行业素材库与AI模型资产，积累品类专属的投放Know-how

③ 深化数据平台合作

与广大大等数据平台深度合作，实现"数据驱动素材"的服务升级

广大大（数据洞察）+ Youdao Ads（素材生产+投放）+ Funtap Games（厂商实践）= AI手游素材全链路赋能

Source：广大大移动营销数据库 | 行业趋势研判

报告说明

1、数据来源

借助于全球最大的广告情报分析工具，广大大数据团队为您呈现全球游戏市场移动广告数据透视。我们在全球范围内通过抽样的方式采集广告数据，目前我们覆盖超70个国家/地区，80+全球广告渠道，积累超16亿条广告数据，每天小时级更新的广告数据超百万。在如此庞大的数据基础上我们可以洞察广告行业的大盘趋势。

2、数据周期及指标说明

报告整体时间段：2026.1- 2026.6；具体数据指标请参考各页标注

3、版权声明

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，所有权为原作者所有。没有经过本公司新媒体许可，任何组织和个人不得以任何形式复制或传递，报告中所涉及的所有素材版权均归广告主所有。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。

4、免责条款

本报告中行业数据及市场预测主要为分析师采用桌面研究、行业访谈及其他研究方法，并且结合广大大数据团队监测产品数据，通过统计预测模型估算获得，仅供参考。受研究方法和数据获取资源的限制，本报告只提供给用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。任何机构或个人援引或基于上述数据信息所采取的任何行动所造成的法律后果均与广大大无关，由此引发的相关争议或法律责任皆由行为人承担。

5. 涉及国家地区说明（按照广大大产品地区标注，并不代表实际地理分布）

北美：美国、加拿大、墨西哥、巴拿马

欧洲：土耳其、法国、德国、英国、意大利、西班牙、荷兰、挪威、波兰、葡萄牙、比利时、瑞士、奥地利、罗马尼亚、瑞典、希腊、丹麦、卢森堡、爱尔兰、芬兰

日韩：日本、韩国

中国港澳台：中国香港、中国澳门、中国台湾

东南亚：泰国、印度尼西亚、新加坡、马来西亚、越南、菲律宾、柬埔寨

报告制作：李磊&胡小璐 - 广大大数据研究院；有道智研Lab - Youdao Ads；

设计：李磊

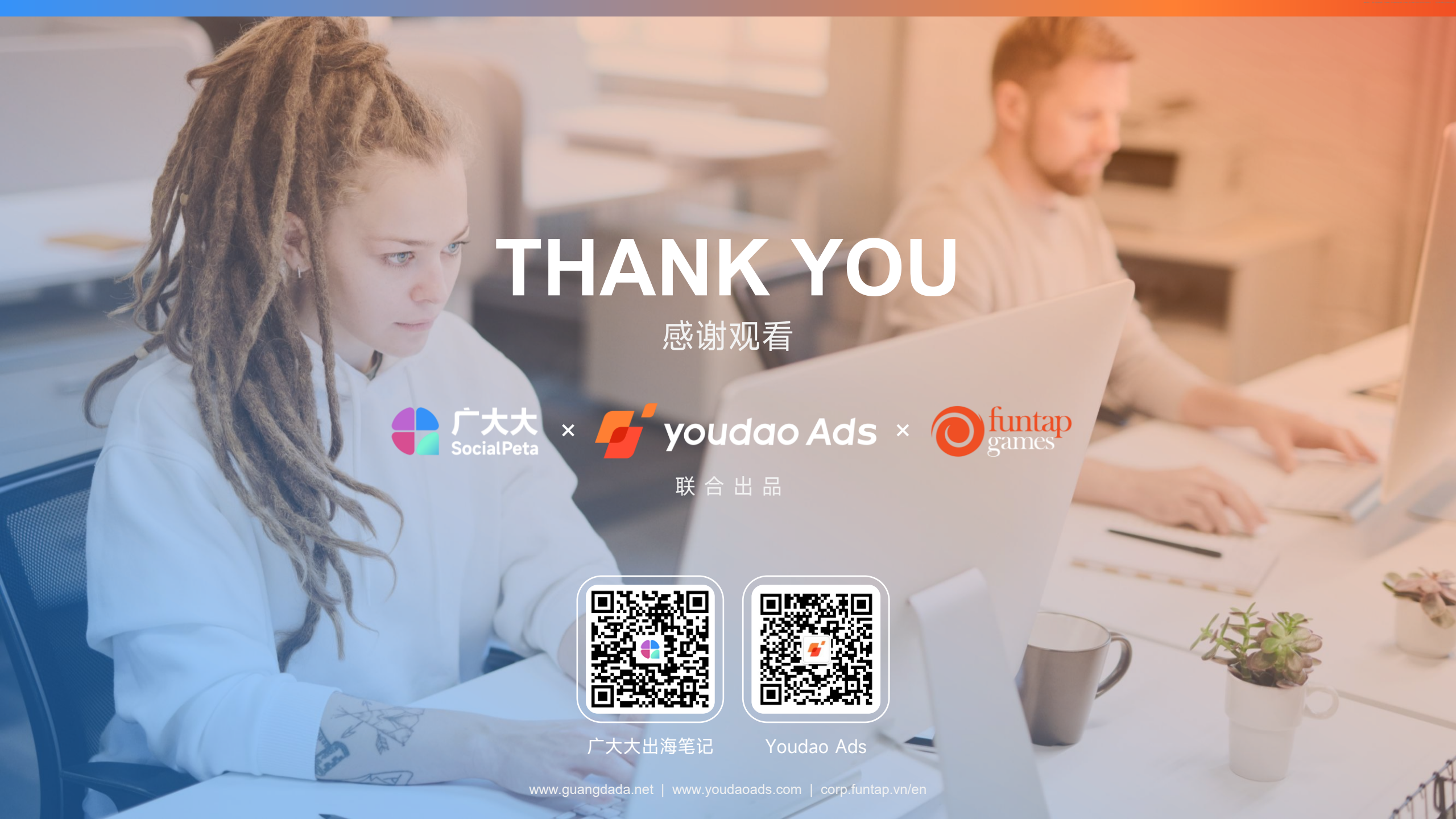
大洋洲：澳大利亚、新西兰

南亚：印度、巴基斯坦

中东：巴林、卡塔尔、沙特阿拉伯、阿联酋、阿塞拜疆、黎巴嫩、科威特、以色列、阿曼、伊拉克、摩洛哥

南美：巴西、智利、阿根廷、哥伦比亚、秘鲁、委内瑞拉、巴拉圭

非洲：埃及、肯尼亚、尼日利亚、安哥拉、南非、阿尔及利亚、利比亚、塞内加尔、科特迪瓦


THANK YOU
感谢观看
广大大 SocialPeta
×
youdao Ads
×
funtap games
联 合 出 品
广大大出海笔记
Youdao Ads
www.guangdada.net | www.youdaoads.com | corp.funtap.vn/en