

2013-2018年中国网络游戏 市场竞争力分析及投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2013-2018年中国网络游戏市场竞争力分析及投资前景研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.bosidata.com/chuanmei1310/F74382I9R3.html>

【报告价格】纸介版7000元 电子版7200元 纸介+电子7500元

【出版日期】2013-10-15

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

说明、目录、图表目录

报告说明:

博思数据发布的《2013-2018年中国网络游戏市场竞争力分析及投资前景研究报告》共十五章。首先介绍了网络游戏相关概述、中国网络游戏市场运行环境等，接着分析了中国网络游戏市场发展的现状，然后介绍了中国网络游戏重点区域市场运行形势。随后，报告对中国网络游戏重点企业经营状况分析，最后分析了中国网络游戏行业发展趋势与投资预测。您若对网络游戏产业有个系统的了解或者想投资网络游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

网络游戏业的上游，主要是电信机房通讯费和电脑设备费，这些费用，在游戏业的收入占比上，是很小的，估计不到5%。其他的如研发和运营员工开销，是费用的大头，但应该也不超过5-10%，而且一定程度上并非可变费用，与收入规模大小不呈线性关系，有很大调控的空间。可见，游戏业的上游成本占收入比很小，且电信、电脑、研发运营员工，都是标准化的，不存在游戏厂商被上游谈判而严重丧失利益的可能性。

2012年，以互联网和移动网游戏市场计算，我国网络游戏市场收入规模达601.2亿元，同比增长28.3%。其中，互联网游戏536.1亿元，同比增长24.7%；移动游戏65.1亿元，同比增长68.2%。2012年，共有883款网络游戏通过文化部的审查或备案。其中，国产游戏830款，较2011年增加226款。国产网络游戏数量继续增长，并仍然在市场上占据主要地位。随着3G技术应用的日益普及，移动终端性能和使用率的不断提升，以及国家三网融合战略的深入实施，网游产业将获得更为便捷高效的技术支撑。

第一章 网络游戏相关介绍

1.1 网游定义及分类

1.1.1 网络游戏的定义

1.1.2 网络游戏的分类

1.1.3 网络游戏与单机版游戏对比

1.2 网游发展历程回顾

1.2.1 世界网络游戏发展史

1.2.2 网络游戏在中国的发展历程

1.2.3 网络游戏的主要流派

第二章 2012-2013年国际网络游戏产业分析

2.1 国际网游产业发展格局分析

- 2.2 美国
- 2.3 日本
- 2.4 韩国
- 2.5 其他国家或地区
 - 2.5.1 欧洲
 - 2.5.2 俄罗斯
 - 2.5.3 越南
 - 2.5.4 新加坡
 - 2.5.5 中国台湾
 - 2.5.6 拉丁美洲

第三章 2012-2013年中国网络游戏产业分析

- 3.1 中国网络游戏产业发展概况
 - 3.1.1 中国网络游戏发展动因分析
 - 3.1.2 中国网络游戏产业发展特点
 - 3.1.3 中国网络游戏产业持续高速增长
 - 3.1.4 中国原创网络游戏拓展海外市场
 - 3.1.5 中国网络游戏产业价值链解析
- 3.2 2012-2013年中国网络游戏发展分析
- 3.3 中国网络游戏产业存在的问题及建议

第四章 2012-2013年网络游戏产业区域发展分析

- 4.1 北京市
- 4.2 上海市
- 4.3 成都市
- 4.4 浙江省
- 4.5 福建省
- 4.6 其他地区
 - 4.6.1 河南省
 - 4.6.2 海南省
 - 4.6.3 深圳市

第五章 2012-2013年网络游戏的研发与销售分析

5.1 网络游戏研发运营模式分析

5.1.1 传统的代理运营模式

5.1.2 中外合资运营模式

5.1.3 购买技术或合作开发运营模式

5.1.4 自主研发运营模式

5.2 网络游戏产品开发及流程

5.2.1 网络游戏产品的定位

5.2.2 开发新游戏

5.2.3 网游的生命周期

5.2.4 网游的产品组合与延伸

5.3 网络游戏充值卡销售渠道

5.3.1 网上虚拟充值卡

5.3.2 充值卡实体

5.3.3 手机支付平台

5.4 网络游戏研发与运营价值链分析

5.4.1 网络游戏价值链描述

5.4.2 游戏研发环节

5.4.3 游戏运营环节

第六章 2012-2013年网络游戏运营与盈利分析

6.1 网络游戏运营模式剖析

6.1.1 网络游戏制造公司

6.1.2 网络游戏运营公司

6.1.3 网络游戏代理公司

6.1.4 软件销售公司

6.1.5 网吧和玩家

6.2 网络游戏界商业运营模式

6.2.1 商业模式基本类别

6.2.2 专业代理运营企业

6.2.3 综合门户企业

6.2.4 电信运营企业

- 6.2.5 游戏生产企业
- 6.2.6 合资经营
- 6.2.7 收购核心技术企业
- 6.3 中国网络游戏收费模式评析
 - 6.3.1 计时收费
 - 6.3.2 包月收费
 - 6.3.3 出售装备收费
 - 6.3.4 消耗道具收费
 - 6.3.5 收费模式的未来
- 6.4 网络游戏盈利分析
 - 6.4.1 网络游戏的“赢”模式
 - 6.4.2 点卡计费卡收入
 - 6.4.3 电信分成收入
 - 6.4.4 网络广告收入
 - 6.4.5 网游盈利出现新模式
- 6.5 游戏类型和盈利模式
 - 6.5.1 角色扮演类
 - 6.5.2 棋牌类游戏
 - 6.5.3 休闲对战类

第七章 2012-2013年中国网络游戏用户分析

- 7.1 中国网络游戏用户基本情况
 - 7.1.1 网络游戏用户性别、年龄、学历、职业特征
 - 7.1.2 网络游戏用户收入水平与地域分布
 - 7.1.3 网络游戏用户游戏年龄构成
 - 7.1.4 网络游戏用户主要进行游戏的场所
 - 7.1.5 网络游戏用户进行游戏的时间分布
- 7.2 中国网络游戏用户游戏偏好分析
 - 7.2.1 网络游戏用户对画面类型的偏好
 - 7.2.2 网络游戏用户对画面风格的偏好
 - 7.2.3 网络游戏用户对游戏类型的偏好
 - 7.2.4 网络游戏用户对收费模式的偏好

- 7.3 中国网络游戏用户游戏行为分析
 - 7.3.1 网络游戏用户接受游戏广告信息的途径
 - 7.3.2 网络游戏用户的游戏动机与行为偏好
 - 7.3.3 网络游戏用户对服务器的选择
 - 7.3.4 网络游戏用户对游戏公会的认知
 - 7.3.5 网络游戏用户对网游不满之处及离开原因
 - 7.3.6 网络游戏用户对账号安全产品的使用及付费意愿
- 7.4 中国网络游戏用户消费行为研究
 - 7.4.1 网络游戏用户消费意愿
 - 7.4.2 网络游戏用户付费方式
 - 7.4.3 网络游戏用户月度ARPU值
 - 7.4.4 网络游戏用户道具消费偏好
- 7.5 中国网页游戏用户行为研究
 - 7.5.1 游戏用户对网页游戏的认知态度
 - 7.5.2 网页游戏用户了解网页游戏的途径
 - 7.5.3 网页游戏用户对网页游戏的选择标准
 - 7.5.4 网络游戏用户对网页游戏类型的选择
 - 7.5.5 网络游戏用户可以接受网页游戏的付费模式
- 7.6 中国网络游戏总体及区域用户结构分析
 - 7.6.1 网络游戏用户结构总体概况
 - 7.6.2 区域用户年龄结构分析
 - 7.6.3 区域用户收入结构分析
 - 7.6.4 区域用户学历结构分析

第八章 2012-2013年互联网游戏产业分析

- 8.1 互联网游戏分类
 - 8.1.1 客户端游戏
 - 8.1.2 网页游戏
- 8.2 互联网游戏市场规模分析
 - 8.2.1 互联网游戏总体市场规模
 - 8.2.2 客户端游戏市场规模状况
 - 8.2.3 网页游戏市场规模状况

- 8.3 网页游戏行业发展解析
 - 8.3.1 中国网页游戏发展迅速
 - 8.3.2 中国网页游戏发展历程回顾
 - 8.3.3 中国网页游戏市场发展特征
- 8.4 互联网游戏发展存在的问题及建议

第九章 2012-2013年移动网络游戏产业分析

- 9.1 手机网游基本概述
 - 9.1.1 手机网游与PC网游的差异
 - 9.1.2 手机网游发展对于手游产业链的价值
 - 9.1.3 手机网游的收费模式解析
- 9.2 2011年移动游戏市场发展分析
 - 9.2.1 全球移动游戏行业发展盘点
 - 9.2.2 中国移动游戏市场规模状况
 - 9.2.3 手机游戏盈利模式呈现多样化
- 9.3 2012年移动游戏市场发展分析
 - 9.3.1 全球手机游戏市场发展概况
 - 9.3.2 中国移动游戏总体市场规模
 - 9.3.3 中国下载单机游戏市场规模
 - 9.3.4 中国移动网在线游戏市场规模
 - 9.3.5 中国移动游戏运营商平台市场格局
- 9.4 2013年移动网络游戏发展分析
- 9.5 移动网游产业存在的问题与前景趋势分析

第十章 2012-2013年网络游戏产业竞争与营销分析

- 10.1 网游业竞争形势分析
 - 10.1.1 中国网络游戏行业竞争格局概况
 - 10.1.2 2012年中国网络游戏企业竞争结构
 - 10.1.3 中国网络游戏细分市场竞争分析
 - 10.1.4 3D研发力将决定网游国际市场竞争力
 - 10.1.5 未来网络游戏市场竞争趋势分析
- 10.2 网络游戏业的主要竞争力量

- 10.2.1 主要竞争力量简析
- 10.2.2 新进入者的竞争威胁
- 10.2.3 现有网络游戏产商之间的竞争
- 10.2.4 替代产品或服务的竞争威胁
- 10.2.5 购买者的讨价还价压力
- 10.2.6 供应商的讨价还价压力
- 10.2.7 其他利益相关者的相对力量竞争
- 10.3 网游企业竞争行为选择
 - 10.3.1 “五力模型”和“价值链模型”的再认识
 - 10.3.2 基于产业价值链的企业竞争部位选择模型
 - 10.3.3 企业竞争部位选择模型的构建
 - 10.3.4 企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变
- 10.4 网络游戏营销分析
 - 10.4.1 中国网络游戏营销状况
 - 10.4.2 网络游戏市场的营销模式探讨
 - 10.4.3 网络游戏渠道建设与整合营销解析
 - 10.4.4 新型网吧传媒成网络游戏推广重要渠道
 - 10.4.5 网页游戏营销模式再度升级

第十一章 2012-2013年国外重点网游企业分析

- 11.1 维旺迪 (Vivendi)
 - 11.1.1 公司简介
 - 11.1.2 公司竞争力分析
- 11.2 EA
 - 11.2.1 公司简介
 - 11.2.2 公司竞争力分析
- 11.3 任天堂 (Nintendo)
 - 11.3.1 公司简介
 - 11.3.2 公司竞争力分析
- 11.4 南梦宫万代控股公司 (NAMCO BANDAI Holdings Inc.)
 - 11.4.1 公司简介
 - 11.4.2 公司竞争力分析

11.5 育碧 (Ubi soft)

11.5.1 公司简介

11.5.2 公司竞争力分析

第十二章 2012-2013年国内重点网游企业分析

12.1 巨人网络

12.1.1 公司简介

12.1.2 公司竞争力分析

12.2 网易

12.2.1 公司简介

12.2.2 公司竞争力分析

12.3 腾讯

12.3.1 公司简介

12.3.2 公司竞争力分析

12.4 第九城市

12.4.1 公司简介

12.4.2 公司竞争力分析

12.5 完美时空

12.5.1 公司简介

12.5.2 公司竞争力分析

12.6 金山

12.6.1 公司简介

12.6.2 公司竞争力分析

12.7 网龙

12.7.1 公司简介

12.7.2 公司竞争力分析

第十三章 网络游戏投资分析

13.1 网络游戏产业投资概况

13.2 网络游戏产业SWOT分析

13.3 网络游戏的投资风险分析

13.4 网络游戏的投资建议

第十四章 网游发展趋势预测

14.1 网游市场发展前景预测

14.1.1 全球网络游戏市场前景展望

14.1.2 中国网络游戏市场前景分析

14.1.3 2013-2018年中国网络游戏行业前景预测

14.2 网络游戏市场发展趋势探讨

14.2.1 中国网络游戏市场发展走势

14.2.2 中国网游市场趋势影响因素

14.2.3 中国网游市场区域趋势预测

14.2.4 网络游戏运营模式将面临变革

第十五章 2012-2013年网游政策法规分析

15.1 网络游戏产业政策环境剖析

15.1.1 网络游戏产业法律环境解析

15.1.2 网络游戏开发商与运营商法律关系分析

15.1.3 网络游戏业法律纠纷主要类型分析

15.2 2012-2013年中国网游产业政策实施概况

15.2.1 我国出台新政规范网络游戏市场

15.2.2 文化部继续加强网络游戏市场管理

15.2.3 中国实施网络游戏防沉迷系统实名认证

15.2.4 2012年中国网络游戏市场主要政策汇总

15.2.5 2013年国家出台未成年人网游成瘾防治方案

15.3 网游相关政策法规

15.3.1 网游“防沉迷系统”开发标准

15.3.2 互联网信息服务管理办法

15.3.3 电子出版物管理规定

15.3.4 互联网出版管理暂行规定

15.3.5 网络游戏管理暂行办法

图表目录：

图表：国内生产总值同比增长速度

图表：全国粮食产量及其增速

图表：规模以上工业增加值增速（月度同比）（%）

图表：社会消费品零售总额增速（月度同比）（%）

图表：进出口总额（亿美元）

图表：广义货币（M2）增长速度（%）

图表：居民消费价格同比上涨情况

图表：工业生产者出厂价格同比上涨情况（%）

图表：城镇居民人均可支配收入实际增长速度（%）

图表：农村居民人均收入实际增长速度

图表：人口及其自然增长率变化情况

图表：2012年固定资产投资（不含农户）同比增速（%）

图表：2012年房地产开发投资同比增速（%）

图表：2013年中国GDP增长预测

图表：国内外知名机构对2013年中国GDP增速预测

图表：略……

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/chuanmei1310/F74382I9R3.html>