

2013-2017年中国网络游戏行业市场前瞻与投资机会分析报告

目 录

CONTENTS

第1章：网络游戏行业发展背景**1.1 网络游戏定义与分类**

- 1.1.1 网络游戏行业定义
- 1.1.2 网络游戏行业分类

1.2 网络游戏行业产业链分析

- 1.2.1 网络游戏产业链结构
- 1.2.2 网络游戏产业链组成
 - (1) 游戏开发商
 - (2) 游戏运营商
 - (3) 游戏销售商
 - (4) 游戏用户
 - (5) 辅链组成
- 1.2.3 网络游戏产业链分析
 - (1) 辐射包容能力
 - (2) 产业链各环节的关系

1.3 网络游戏行业发展环境

- 1.3.1 行业宏观环境分析
 - (1) 行业政策环境
 - (2) 行业经济环境
 - (3) 行业社会环境
 - (4) 行业技术环境
- 1.3.2 行业竞争环境分析
 - (1) 现有企业的竞争
 - (2) 潜在进入者威胁
 - (3) 供应商议价能力
 - (4) 下游客户议价能力
 - (5) 替代品威胁
 - (6) 竞争情况总结

第2章：网络游戏行业发展分析**2.1 网络游戏行业发展阶段****2.2 网络游戏行业市场规模**

- 2.2.1 网游行业营收规模
- 2.2.2 网游行业用户规模

2.3 网络游戏行业供应情况

- 2.3.1 网游行业企业数量
- 2.3.2 网游产品推出数量
- 2.3.3 国产网游数量规模

2.4 网络游戏行业出口情况

- 2.4.1 网游行业出口规模
- 2.4.2 网游行业出口模式
- 2.4.3 网游行业出口格局

2.5 网络游戏辐射带动效应**第3章：网络游戏商业模式变革趋势与投资机会分析****3.1 网络游戏行业发展趋势分析**

- 3.1.1 网络游戏大行业发展趋势
 - (1) 跨平台发展
 - (2) 产业链融合明显
 - (3) 游戏种类日趋多元
 - (4) 跨领域竞争与合作
 - (5) “微创新”成重要推动模式
 - (6) 健康、绿色游戏是未来方向

- 3.1.2 网络游戏细分市场发展趋势
 - (1) 客户端游戏发展趋势
 - (2) 网页游戏发展趋势
 - (3) 移动游戏发展趋势
- 3.2 网络游戏行业发展机会与挑战分析
 - 3.2.1 网络游戏行业有利与不利因素分析
 - (1) 行业有利因素分析
 - (2) 行业不利因素分析
 - 3.2.2 网络游戏行业机会与挑战分析
 - (1) 行业机会分析
 - (2) 行业挑战分析
- 3.3 网络游戏行业投资机会与风险
 - 3.3.1 网络游戏行业投资价值分析
 - 3.3.2 2012年行业投资情况
 - (1) 网游行业投资规模
 - (2) 网游行业投资特点
 - (3) 网游行业投资热点
 - 3.3.3 未来几年网游行业投资预测
 - (1) 外围企业进入网游市场
 - (2) “国家队”进入网游市场
 - 3.3.4 网络游戏行业投资机会分析
 - (1) 中小规模网络游戏开发商
 - (2) 综合或垂直网络游戏运营平台商
 - (3) 虚拟货币交易平台商
 - (4) 与网络游戏相关的行业服务提供商
 - 3.3.5 网络游戏行业投资风险提示
 - (1) 政策风险
 - (2) 行业风险
 - 3.3.6 前瞻网络游戏行业投资建议
 - (1) 投资时机的选择
 - (2) 投资方式及领域
 - (3) 需要注意的问题

图表目录

- 图表1: 网络游戏分类
- 图表2: 网络游戏分类(按游戏方式分)
- 图表3: 网络游戏研发运营方式
- 图表4: 端游、页游与移动游戏研发运营方式比较
- 图表5: 端游、页游与移动游戏用户偏好比较
- 图表6: 中国网络游戏产业链图
- 图表7: 网络游戏政策法规分类
- 图表8: 网络游戏监管政策
- 图表9: 2010-2012年中国国内生产总值分季度同比增长速度(单位: %)
- 图表10: 2006-2012年城镇居民可支配收入(单位: 元)
- 图表11: 2006-2012年农村居民人均纯收入(单位: 元)
- 图表12: 2008-2012年我国网民规模与互联网普及率(单位: 万人, %)
- 图表13: 2008-2012年我国手机网民规模及占网民比例
- 图表14: 2009-2012年使用各类终端上网的网民规模变化趋势
- 图表15: 客户端网络游戏研发从业人数(单位: 万人, %)
- 图表16: 网游行业现有企业的竞争分析
- 图表17: 网游行业潜在进入者威胁分析
- 图表18: 网游开发商议价能力分析
- 图表19: 网游行业玩家议价能力分析
- 图表20: 网游行业替代品威胁分析
- 图表21: 网游行业五力分析结论

图表22: 中国网络游戏发展阶段

图表23: 2003-2012年中国网络游戏市场规模增长趋势 (单位: 亿元, %)

图表24: 2010-2012年我国网络游戏用户规模 (单位: 亿人)

图表25: 2010-2012年我国国产自主研发游戏数量 (单位: 款)

图表26: 2006-2009年中国网络游戏出口增长趋势 (单位: 百万美元, %)

图表27: 中国与韩国网络游戏出口规模比较分析 (单位: 亿元, %)

图表28: 中国网游厂商出口业务市场份额

图表29: 网络游戏对相关产业的贡献 (单位: 亿元)

图表30: 中国网络游戏行业有利因素分析

图表31: 中国网络游戏行业不利因素分析

图表32: 中国网络游戏行业机会分析

图表33: 中国网络游戏行业威胁分析

图表34: 2004-2012年中国网络游戏行业投资规模 (单位: 起, 百万美元)

图表35: 2004-2012年中国网络游戏市场投资热点地区分析 (单位: 起, 百万美元, %)

网络游戏企业的主要经营风险

如需了解报告详细内容, 请直接致电前瞻客服中心。

全国免费服务热线: 400-068-7188 0755-82925195 82925295 83586158

或发电子邮件: service@qianzhan.com

或登录网站: <https://bg.qianzhan.com/>

我们会竭诚为您服务!