

2021年中国游戏工作室行业分析报告- 产业竞争格局与发展趋势前瞻

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2021年中国游戏工作室行业分析报告-产业竞争格局与发展趋势前瞻》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/543422543422.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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。

二、报告目录及图表目录

游戏工作室是由职业玩家与游戏爱好者以游戏赚钱为目的建立的高端配置电脑机房，其中有朋友之间合作组建的小型工作室，也有老板雇员工进行操作组建的大型工作室，主要是以收费帮助普通游戏玩家进行任务、代练等游戏活动为主的一种新兴行业。

游戏工作室主要种类 资料来源：观研天下整理

游戏工作室种类主要分为：外服工作室，盗号工作室，代练工作室，打金工作室等等。

外服工作室通常是指国内的游戏玩家通过使用类似A8VPN的国外VPN代理，来连接国外的游戏服务器进行游戏，通过以各种方法获取游戏内虚拟货币后，经过国内中转运站转售到国外兑换成人民币的过程，外服游戏工作室要具备稳定的游戏技术研发能力，优秀的出货渠道和VPN代理，从而进行外服多个号的练级，提高效率，并减少所有号码被封几率。目前来说，做外服能够获得更高的报酬，但也存在着很大的封号风险。

盗号工作室，对于盗号工作室来说盗号早就形成了一个完整的6+1产业链。所谓6+1产业链是指产品设计、原料采购、产品制造、仓储运输、订单处理、批发经营和终端零售七个部分。产品设计，产品制造就是木马制造者，这些人属于高智商、高端人才，他们只设计产品（即木马），不参与别的环节。原料采购，就是盗号集团采购好的木马，木马也分好坏，有的木马穿透力强，不会被杀毒软件发现。盗号成功率高，而有的木马则很垃圾。仓储运输，即需要多台电脑去抓肉鸡，去挂马，租空间放盒子等。将盗来的账号资源以信的形式存放。订单处理、批发经营，将盗来的账号以信的形式批量出售给下家，同时也有专门的人来处理下家的订单等等。

代练工作室是指通过帮别的网游玩家打游戏，按照网游玩家们的要求，在指定的时间内帮助他们快速提升游戏角色级别或者获取高级装备武器，收取相应酬金实现盈利的工作室。打金工作室是指通过在网游里赚取游戏币，游戏装备和其他虚拟奖励实现盈利的工作室。从事游戏工作室选择多样，对于年轻人来说，更重要的是收入多而且享受到更多的自由。

游戏工作室可行性分析 资料来源：观研天下整理

1、技术可行性分析

目前社会生活节奏日益加快，很多游戏玩家并没有那么多的时间花费在游戏上，他们没有时间去慢慢练级、慢慢攒游戏币、慢慢去刷好的游戏装备，因此游戏代打、游戏里的金币装备等虚拟交易非常盛行，这就给了游戏工作室生存的空间。游戏工作室运作已经形成了一套完善的盈利流程，只要你会玩游戏，懂的游戏，你就可以参与进去。这并没有很高的准入门槛，而且操作的技术含量不高，以代练工作室为例，他们一般将一个游戏账号练到高等级然后卖给玩家获得收益，或者在玩家规定的时间内将等级提高获得收益。可以说，从事游戏工作室并没有技术方面的难题。

2、财务可行性分析

从事游戏工作室投入并不高，只需几台电脑即可，也不需要特别的工作地点，甚至可以在家里进行工作。也就是说，启动资金和投入成本是不高的。但是收益是很高的。以金山游戏《剑侠情缘3》为例，工作室将一个角色从1级带刷到80级满，大概需要3—4天，这样的账号可以卖60—80元不等（新服更贵），而且根据游戏组队规则一次性可以同时带25个角色升级；工作室还可以积攒初级材料来卖，游戏币兑换RMB大概在20000金：100元。根据从专业的游戏工作室交流网站“第七游”中得来的信息，从事大话西游的工作室一台电脑的收益可以维持在每天70元左右，魔兽争霸则更多。可以说，从财务上来说，游戏工作室投入低产出高，因此能吸引一些人从业。

3、社会可行性

游戏产业的发展得到国家的大力支持。国内定期举办大型的年会、论坛、活动来展示游戏产业的成果。游戏产业的蓬勃发展为工作室的存在提供了生存空间。每年数百亿的产业利润，想在里面的寻找机会的人都可以大展身手。

4、风险因素控制的可行性

游戏工作室也不是毫无风险的，游戏有盛有衰，但这些都是可以避免，要时刻关注游戏方面的消息，有些游戏要关服，就要及时转移；有的游戏很火爆，就要及时加入。游戏里面也有通货膨胀和紧缩的问题，什么时候金贵什么时候金贱，但是这些都是可以通过游戏里的服务预测出来。以《QQ西游》为例，有一个工作室敏锐的察觉到游戏的物品掉落率和金币掉落率降低了，而且游戏商通过提升装备修理费用的等手段回收金币，于是他们囤积了大量的材料和金币，等物价上升到一定程度后大量甩出，大赚一笔；而有些工作室没有察觉到这一点，获利甚少。游戏里面各种信息相对来说比较透明，只要能敏锐的察觉到，规避风险是可以做到的。

总结：通过以上分析，我们可以看到：经营游戏工作室是可行的。游戏产业发展前景广阔，提供了一个大环境，相比于其他方面的创业，从事工作室不需要太高的技术准备和太多的启动资金。成本不高但是收入不菲，自由性更高，可以说不失为一个创业的好选择。（CJ）

观研报告网发布的《2021年中国游戏工作室行业分析报告-产业竞争格局与发展趋势前瞻》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

行业报告是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信

息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【目录大纲】

第一章 2017-2021年中国游戏工作室行业发展概述

第一节 游戏工作室行业发展情况概述

一、游戏工作室行业相关定义

二、游戏工作室行业基本情况介绍

三、游戏工作室行业发展特点分析

四、游戏工作室行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售模式

五、游戏工作室行业需求主体分析

第二节 中国游戏工作室行业上下游产业链分析

一、产业链模型原理介绍

二、游戏工作室行业产业链条分析

三、产业链运行机制

（1）沟通协调机制

（2）风险分配机制

（3）竞争协调机制

四、中国游戏工作室行业产业链环节分析

1、上游产业

2、下游产业

第三节 中国游戏工作室行业生命周期分析

- 一、游戏工作室行业生命周期理论概述
- 二、游戏工作室行业所属的生命周期分析
- 第四节 游戏工作室行业经济指标分析
 - 一、游戏工作室行业的赢利性分析
 - 二、游戏工作室行业的经济周期分析
 - 三、游戏工作室行业附加值的提升空间分析
- 第五节 中国游戏工作室行业进入壁垒分析
 - 一、游戏工作室行业资金壁垒分析
 - 二、游戏工作室行业技术壁垒分析
 - 三、游戏工作室行业人才壁垒分析
 - 四、游戏工作室行业品牌壁垒分析
 - 五、游戏工作室行业其他壁垒分析

第二章 2017-2021年全球游戏工作室行业市场发展现状分析

- 第一节 全球游戏工作室行业发展历程回顾
- 第二节 全球游戏工作室行业市场区域分布情况
- 第三节 亚洲游戏工作室行业地区市场分析
 - 一、亚洲游戏工作室行业市场现状分析
 - 二、亚洲游戏工作室行业市场规模与市场需求分析
 - 三、亚洲游戏工作室行业市场前景分析
- 第四节 北美游戏工作室行业地区市场分析
 - 一、北美游戏工作室行业市场现状分析
 - 二、北美游戏工作室行业市场规模与市场需求分析
 - 三、北美游戏工作室行业市场前景分析
- 第五节 欧洲游戏工作室行业地区市场分析
 - 一、欧洲游戏工作室行业市场现状分析
 - 二、欧洲游戏工作室行业市场规模与市场需求分析
 - 三、欧洲游戏工作室行业市场前景分析
- 第六节 2021-2026年世界游戏工作室行业分布走势预测
- 第七节 2021-2026年全球游戏工作室行业市场规模预测

第三章 中国游戏工作室产业发展环境分析

- 第一节 我国宏观经济环境分析
 - 一、中国GDP增长情况分析
 - 二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品游戏工作室总额

五、城乡居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

七、对外贸易发展形势分析

第二节 中国游戏工作室行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

第三节 中国游戏工作室产业社会环境发展分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

第四章 中国游戏工作室行业运行情况

第一节 中国游戏工作室行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

1、行业技术发展现状

2、行业技术专利情况

3、技术发展趋势分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国游戏工作室行业市场规模分析

第三节 中国游戏工作室行业供应情况分析

第四节 中国游戏工作室行业需求情况分析

第五节 我国游戏工作室行业进出口形势分析

1、进口形势分析

2、出口形势分析

3、进出口价格对比分析

第六节、我国游戏工作室行业细分市场分析

1、细分市场一

2、细分市场二

3、其它细分市场

第七节 中国游戏工作室行业供需平衡分析

第八节 中国游戏工作室行业发展趋势分析

第五章 中国游戏工作室所属行业运行数据监测

第一节 中国游戏工作室所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国游戏工作室所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国游戏工作室所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第六章 2017-2021年中国游戏工作室市场格局分析

第一节 中国游戏工作室行业竞争现状分析

一、中国游戏工作室行业竞争情况分析

二、中国游戏工作室行业主要品牌分析

第二节 中国游戏工作室行业集中度分析

一、中国游戏工作室行业市场集中度影响因素分析

二、中国游戏工作室行业市场集中度分析

第三节 中国游戏工作室行业存在的问题

第四节 中国游戏工作室行业解决问题的策略分析

第五节 中国游戏工作室行业钻石模型分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2017-2021年中国游戏工作室行业需求特点与动态分析

第一节 中国游戏工作室行业消费市场动态情况

第二节 中国游戏工作室行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 游戏工作室行业成本结构分析

第四节 游戏工作室行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、渠道因素

四、其他因素

第五节 中国游戏工作室行业价格现状分析

第六节 中国游戏工作室行业平均价格走势预测

一、中国游戏工作室行业价格影响因素

二、中国游戏工作室行业平均价格走势预测

三、中国游戏工作室行业平均价格增速预测

第八章 2017-2021年中国游戏工作室行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏工作室行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区游戏工作室市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏工作室市场规模分析

四、华东地区游戏工作室市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区游戏工作室市场规模分析

四、华中地区游戏工作室市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区游戏工作室市场规模分析

四、华南地区游戏工作室市场规模预测

第九章 2017-2021年中国游戏工作室行业竞争情况

第一节 中国游戏工作室行业竞争结构分析（波特五力模型）

- 一、现有企业间竞争
- 二、潜在进入者分析
- 三、替代品威胁分析
- 四、供应商议价能力
- 五、客户议价能力

第二节 中国游戏工作室行业SCP分析

- 一、理论介绍
- 二、SCP范式
- 三、SCP分析框架

第三节 中国游戏工作室行业竞争环境分析（PEST）

- 一、政策环境
- 二、经济环境
- 三、社会环境
- 四、技术环境

第十章 游戏工作室行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
 - 1、主要经济指标情况
 - 2、企业盈利能力分析
 - 3、企业偿债能力分析
 - 4、企业运营能力分析
 - 5、企业成长能力分析

四、公司优劣势分析

第二节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优劣势分析

第三节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优劣势分析

第四节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优劣势分析

第五节 企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优劣势分析

第十一章 2021-2026年中国游戏工作室行业发展前景分析与预测

第一节 中国游戏工作室行业未来发展前景分析

- 一、游戏工作室行业国内投资环境分析
- 二、中国游戏工作室行业市场机会分析
- 三、中国游戏工作室行业投资增速预测

第二节 中国游戏工作室行业未来发展趋势预测

第三节 中国游戏工作室行业市场发展预测

- 一、中国游戏工作室行业市场规模预测
- 二、中国游戏工作室行业市场规模增速预测
- 三、中国游戏工作室行业产值规模预测
- 四、中国游戏工作室行业产值增速预测
- 五、中国游戏工作室行业供需情况预测

第四节 中国游戏工作室行业盈利走势预测

- 一、中国游戏工作室行业毛利润同比增速预测
- 二、中国游戏工作室行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国游戏工作室行业投资风险与营销分析

第一节 游戏工作室行业投资风险分析

- 一、游戏工作室行业政策风险分析
- 二、游戏工作室行业技术风险分析

三、游戏工作室行业竞争风险分析

四、游戏工作室行业其他风险分析

第二节 游戏工作室行业应对策略

一、把握国家投资的契机

二、竞争性战略联盟的实施

三、企业自身应对策略

第十三章 2021-2026年中国游戏工作室行业发展战略及规划建议

第一节 中国游戏工作室行业品牌战略分析

一、游戏工作室企业品牌的重要性

二、游戏工作室企业实施品牌战略的意义

三、游戏工作室企业品牌的现状分析

四、游戏工作室企业的品牌战略

五、游戏工作室品牌战略管理的策略

第二节 中国游戏工作室行业市场重点客户战略实施

一、实施重点客户战略的必要性

二、合理确立重点客户

三、对重点客户的营销策略

四、强化重点客户的管理

五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国游戏工作室行业战略综合规划分析

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

第十四章 2021-2026年中国游戏工作室行业发展策略及投资建议

第一节 中国游戏工作室行业产品策略分析

一、服务产品开发策略

二、市场细分策略

三、目标市场的选择

第二节 中国游戏工作室行业营销渠道策略

- 一、游戏工作室行业渠道选择策略
- 二、游戏工作室行业营销策略
- 第三节 中国游戏工作室行业价格策略
- 第四节 观研天下行业分析师投资建议
- 一、中国游戏工作室行业重点投资区域分析
- 二、中国游戏工作室行业重点投资产品分析

图表详见报告正文

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/543422543422.html>