

# 2009年中国网络游戏市场调查及投资前景展望报告

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2009年中国网络游戏市场调查及投资前景展望报告》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/3004830048.html>

报告价格：电子版: 6800元 纸介版：7000元 电子和纸介版: 7200

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

### 第一章 2008年全球网络游戏产业发展状况

#### 一、2008年全球网游发展概况

- (一) 全球网络游戏发展状况
- (二) 全球网络游戏行业发展特点
- (三) 全球网络游戏主要产品技术

#### 二、2008年全球网络游戏行业市场发展

- (一) 全球网游市场形成三大阵营
- (二) 全球网络游戏产业规模不断扩大
- (三) 全球网络游戏玩家规模庞大

#### 三、2008年全球网络游戏行业市场竞争

### 第二章 2008年中国网络游戏行业发展环境

#### 一、2008年中国经济发展环境

- (一) 2008年前三季度经济运行情况
- (二) 全球金融危机对中国产业格局影响
- (三) 中国应对金融危机的措施

#### 二、中国网络游戏产业政策环境剖析

- (一) 网络游戏产业法律环境解析
- (二) 网络游戏开发商与运营商法律关系
- (三) 网络游戏业法律纠纷主要类型

#### 三、中国网游相关政策法规

- (一) 网游“防沉迷系统”开发标准
- (二) 互联网信息服务管理办法
- (三) 电子出版物管理规定
- (四) 《互联网出版管理暂行规定》

#### 四、2008年中国网络游戏行业发展社会环境

- (一) 就业与人才
- (二) 城市化进程
- (三) 人口密度
- (四) 年龄结构
- (五) 学历结构

### 第三章 2008年全球主要国家网络游戏行业运营情况

#### 一、美国

- (一) 美国网络游戏行业概况
  - (二) 美国网络游戏消费者行为
  - (三) 网络游戏仍是美国互联网消费主流
  - (四) 美国成为韩国网游业抢夺热点
  - 二、日本
    - (一) 日本的网络游戏行业开始复苏
    - (二) 2008年日本在线游戏发展状况
    - (三) 日本网络游戏用户
    - (四) 日本网游业发展遭遇尴尬境地
  - 三、韩国
    - (一) 韩国网络游戏产业发展路径
    - (二) 韩国网络游戏业规模和发展概况
    - (三) 韩国网游业呈现衰退隐忧
    - (四) 2008年韩国网络游戏市场迎来复苏
- #### 第四章 2008年中国网络游戏产业运行现状
- 一、2008年中国网络游戏产业概况
    - (一) 中国网络游戏发展动因
    - (二) 中国网络游戏产业区域特点
    - (三) 中国网络游戏产业持续高速增长
    - (四) 国内网络游戏业跨入转型时期
    - (五) 中国大型网络游戏公司发展简况
    - (六) 中国网络游戏业的组织变革探讨
  - 二、2008年中国网游市场现状
    - (一) 中国网游市场运行概况
    - (二) 中国网络游戏用户规模
    - (三) 国产网游增速迅猛
    - (四) 网络游戏主要场所继续向家庭转移
  - 三、2008年中国教育网游
    - (一) 中国教育网游业状况
    - (二) 中国教育网游的策划与研发
    - (三) 中国教育网游面临的问题
    - (四) 中国教育网游的前景看好
  - 四、2008年中国网络游戏存在的问题研究
    - (一) 网络游戏市场发展的障碍
    - (二) 网络游戏产业发展的威胁

(三) 私服外挂成为网游业发展的阻碍因素

(四) 中国网络游戏行业人才匮乏

(五) 网络游戏产业亟需实行分级改革

## 五、2008年中国促进网游发展的对策

(一) 网络游戏产业发展的总体方案

(二) 网络游戏产业的政策建议

(三) 引导大学生正确对待网络游戏

(四) 中国网络游戏业发展的五大策略

## 第五章 2008年中国网络游戏的研发与销售渠道

### 一、2008年中国网络游戏研发运营模式

(一) 传统的代理运营模式

(二) 中外合资运营模式

(三) 购买技术或合作开发运营模式

(四) 自主研发运营模式

### 二、2008年中国网络游戏产品开发及流程

(一) 网络游戏产品的定位

(二) 开发新游戏

(三) 网游的生命周期

(四) 网游的产品组合与延伸

### 三、2008年中国网络游戏充值卡销售渠道

(一) 网上虚拟充值卡

(二) 充值卡实体

(三) 手机支付平台

### 四、2008年中国网络游戏研发与运营价值链

(一) 网络游戏价值链描述

(二) 游戏研发环节

(三) 游戏运营环节

## 第六章 2008年中国网络游戏运营与盈利解析

### 一、2008年中国网络游戏运营模式剖析

(一) 网络游戏制造公司

(二) 网络游戏运营公司

(三) 网络游戏代理公司

(四) 软件销售公司

(五) 网吧和玩家

### 二、2008年中国网络游戏界商业运营模式

(一) 商业模式基本类别

(二) 专业代理运营企业

(三) 综合门户企业

(四) 电信运营企业

(五) 游戏生产企业

(六) 合资经营

(七) 收购核心技术企业

### 三、2008年中国网络游戏收费模式评析

(一) 计时收费

(二) 包月收费

(三) 出售装备收费

(四) 消耗道具收费

(五) 收费模式的未来

### 四、2008年中国网络游戏盈利

(一) 网络游戏的“4赢”模式

(二) 点卡计费卡收入

(三) 电信分成收入

(四) 网络广告收入

(五) 网游盈利出现新模式

### 五、2008年中国游戏类型和盈利模式

(一) 角色扮演类

(二) 棋牌类游戏

(三) 休闲对战类

## 第七章 2008年中国手机网络游戏产业运行动态

### 一、2008年中国手机网游基本概述

(一) 手机网游与PC网游的差异

(二) 手机网游发展对于手游产业链的价值

(三) 手机网游的收费模式解析

### 二、2008年中国手机网游产业发展概况

(一) 全球移动游戏产业综述

(二) 中国手机网游发展概述

(三) 中国手机网络游戏市场运营状况

(四) 3G时代手机网游面临的机遇

(五) 中国手机网游行业发展形势大好

### 三、2008年中国手机网游产业的问题与对策

- (一) 手机网络游戏发展面临的问题
- (二) 手机网游发展的制约因素
- (三) GPRS资费上调对手机网游行业产生影响
- (四) 3G时代手机网游的出路探讨

## 第八章 2008年中国网络游戏用户深度调研

### 一、2008年中国网游用户基本情况

- (一) 网游用户的职业分布
- (二) 网游用户的年龄特征
- (三) 网游用户的文化程度
- (四) 网游用户的性别特征
- (五) 网游用户的地域分布
- (六) 网游用户的收入情况

### 二、2008年中国网游用户的行为状况

- (一) 网游用户的主要电信服务商
- (二) 网游用户的游戏时间
- (三) 网游用户主要游戏地点
- (四) 网游用户服务器选择方式
- (五) 网游用户的主要游戏目的及影响游戏选择的因素
- (六) 网游用户上网方式

### 三、2008年中国网游用户的消费行为

- (一) 网游用户游戏月消费情况
- (二) 网游用户能够承受的月最高付费额
- (三) 网游用户发生过的虚拟物品交易金额
- (四) 网游用户能够承受的虚拟物品交易金额上限
- (五) 网游用户的游戏花费主要来源
- (六) 网游用户游戏点卡及软件购买地点

### 四、2008年中国网游用户的行为偏好

- (一) 网游用户最喜欢的游戏收费模式
- (二) 网游用户最喜欢的游戏类型
- (三) 网游用户在游戏中最喜欢做的事
- (四) 网游用户最喜欢的游戏活动
- (五) 网游用户最认同的游戏宣传途径
- (六) 网游用户最喜欢的大中型休闲游戏系统
- (七) 网游用户最关注的大中型休闲游戏因素
- (八) 网游用户最认同的大中型休闲游戏升级方式

(九) 最吸引网游用户的大中型休闲游戏帮派功能

## 第九章 2008年中国网络游戏产业竞争与营销策略

### 一、2008年中国网游业竞争形势

- (一) 网游业恶性竞争加剧面临转型
- (二) 外部环境转好网游业进入资本竞争时代
- (三) 2008年中国网络游戏运营商竞争力
- (四) 2008年网游业人才竞争成焦点

### 二、2008年中国网络游戏业的主要竞争力量

### 三、2008年中国网游企业竞争行为选择

- (一) “五力模型”和“价值链模型”的再认识
- (二) 基于产业价值链的企业竞争部位选择模型
- (三) 企业竞争部位选择模型的构建
- (四) 企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变

### 四、2008年中国网络游戏营销

- (一) 中国网络游戏营销状况
- (二) 网络游戏市场的营销模式探讨
- (三) 网络游戏渠道建设与整合营销解析
- (四) 网络游戏成隐性营销新乐土
- (五) 网游明星营销成为新时尚

## 第十章 2008年中国网络游戏区域格局

### 一、四川

- (一) 四川列为国家四大网游动漫发展基地
- (二) 四川电信加大对网络游戏业投入
- (三) 成都网游军团发展强势

### 二、山东

- (一) 山东第一家网络游戏公司成立
- (二) 山东省网游玩家居全国省市之首
- (三) 2008年山东网游发展迎来新的突破
- (四) 山东发展网游存在困难

### 三、上海

- (一) 上海有望成为网游硅谷
- (二) 上海网络游戏产业营业收入情况
- (三) 上海成为全国第三个网游动漫产业基地
- (四) 2008年上海采取三大措施规范网游业发展秩序

### 四、深圳



- (一) 深圳市网游企业简介
- (二) 深圳网游产业迅速崛起
- (三) 深圳网民网络游戏使用情况

## 五、厦门

- (一) 厦门网游开发的特点解析
- (二) 厦门网游业进军台湾市场
- (三) 厦门发展动漫网游注重人才培养

## 六、其他地区

- (一) 北京市
- (二) 重庆市
- (三) 湖南省
- (四) 浙江嘉兴

## 第十一章 国外重点网游企业运行

### 一、维旺迪 (VIVENDI)

- (一) 公司基本概况
- (二) 维旺迪竞争力

### 二、EA

- (一) 公司基本概况
- (二) EA转移重心主攻亚洲网游市场

### 三、任天堂 (NINTENDO)

- (一) 公司基本概况
- (二) 任天堂游戏产业发展的五大成功秘诀

### 四、南梦宫万代控股公司 (NAMCOBANDAIHOLDINGSINC.)

- (一) 公司基本概况
- (二) 2008年南梦宫万代《坦克大战》网游版面世

### 五、育碧 (UBISOFT)

- (一) 公司基本概况
- (二) 2008财年育碧游戏发行计划

## 第十二章 2008年中国重点网游企业竞争力对比

### 一、盛大

- (一) 公司概况
- (二) 盛大网游推行区域特许经营策略
- (三) 盛大MMORPG游戏介绍

### 二、巨人网络

- (一) 公司概况

(二) 巨人网络主要网游产品运营状况

### 三、网易

(一) 公司概况

(二) 2008年网易推出新网游争抢市场份额

### 四、腾讯

(一) 公司概况

(二) 2008年腾讯加大网游市场投入

### 五、第九城市

(一) 公司概况

(二) 2008年第九城市网游业务保持高速增长

### 六、完美时空

(一) 公司概况

(二) 完美时空网游市场的成功法宝及致命缺陷

### 七、金山

(一) 公司概况

(二) 剑侠全球开启金山网游新时代

### 八、网龙

(一) 公司概况

(二) 网龙全力拓展海外网游市场

## 第十三章 2008年中国互联网产业运行态势

### 一、2008年互联网与网络游戏产业浅析

(一) 互联网、游戏和网络游戏关系辩论

(二) 网游业成互联网发展的亮点

(三) 互联网门户巨头纷纷试水网游

(四) 网游成互联网门户最赚钱业务

(五) 2008年中国进入全民网游新时代

### 二、2008年互联网产业发展综述

(一) 中国互联网行业运行状况

(二) 中国互联网发展呈现三个新动向

(三) 互联网行业投资量下降但前景仍看好

(四) 互联网行业未来的发展趋势

### 三、2008年互联网发展存在的问题及建议

(一) 互联网发展存在的问题

(二) 无线互联网应用中面临的瓶颈

(三) 互联网知识产权立法存在的问题及对策

- (四) 发展互联网产业的政策思路
- (五) 助推中国互联网产业健康发展的手段
- 第十四章 2009-2012年中国网游发展及投资
  - 一、2009-2012年全球网游发展前景预测
    - (一) 全球在线游戏市场规模预测
    - (二) 2012年亚太地区网游市场前景预测
    - (三) 亚洲将成为全球网络游戏主要市场
  - 二、2009-2012年中国网络游戏前景及趋势
    - (一) 2012年中国网游市场规模预测
    - (二) 网络游戏未来十大趋势
    - (三) 中国网络游戏用户发展趋势
    - (四) 网络游戏运营商发展趋势
    - (五) 网络游戏销售渠道发展趋势
  - 三、2009-2012年中国网络游戏产业投资概况
    - (一) 中国网游进入资本时代
    - (二) 国内网游市场远未达到饱和
    - (三) 丰厚回报使风投扎堆投资网络游戏产业
    - (四) 广告商扎根网络游戏市场
    - (五) 中国网络游戏的投资风险
  - 四、2009-2012年中国网络游戏的投资建议
- 附录：2008年热点网络游戏介绍
  - 附录一：2008年国内十大网络游戏排名
  - 附录二：梦幻西游
  - 附录三：魔兽世界全球
  - 附录四：劲舞团
  - 附录五：诛仙
  - 附录六：跑跑卡丁车
  - 附录七：真三国无双OL
  - 附录八：赤壁
- 图表目录（部分）：
  - 图表：2006-2008年三季度中国GDP增长情况
  - 图表：2008年前三季度中国三大产业结构
  - 图表：2003-2008年中国工业增加值增长率
  - 图表：2005-2008年中国固定资产投资及消费品零售增长情况
  - 图表：2007年9月-2008年9月中国CPI、PPI走势

图表：2008年1-9月中国外贸增长情况

图表：2008年1-9月份我国部分行业调整变化（同比增长率%）

图表：2008年1-9月份我国周期性行业调整变化（同比增长率%）

图表：2008年1-9月份耐用消费类产业出现负增长（同比增长率%）

图表：近期公布的刺激经济的政策一览表

图表：提高出口退税率的商品清单

图表：略.....

更多图表见报告正文

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/3004830048.html>