

2011-2015年中国网络游戏行业市场深度调查及发展前景预测报告

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《2011-2015年中国网络游戏行业市场深度调查及发展前景预测报告》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/114004114004.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

目录

第一章 网络游戏相关注释 1

第一节 网络游戏基本知识 1

一、网络游戏特点 1

二、网络游戏的运作形式 1

三、网络游戏类型 2

第二节 网络游戏的特性 3

一、图像类型 3

二、游戏类型 3

三、战斗类型 3

四、美术类型 4

五、世界观类型 4

六、在线类型 4

七、杂项类型 5

第三节 主流游戏引擎分析 5

一、BIGWORLD引擎分析 5

二、LIGHTX引擎分析 5

三、UNREAL3引擎分析 5

四、CRYENGINE引擎分析 6

五、GAMEBRYO引擎分析 6

六、HAVOK引擎分析 6

第四节 世界网络游戏发展历程 7

一、第一代网络游戏（1969年至1977年） 7

二、第二代网络游戏（1978年至1995年） 9

三、第三代网络游戏（1996年至2006年） 13

四、第四代网络游戏（2006年开始） 15

第五节 中国网络游戏发展史 15

一、网络游戏萌芽阶段 15

二、2D网络游戏阶段 16

三、2.5D网络游戏阶段 17

四、3D网络游戏阶段 18

五、次世代网络游戏阶段 19

第二章 世界网络游戏产业运行态势 22

第一节 世界网络游戏运行环境浅析	22
第二节 世界网游戏运行总况	23
一、世界网络游戏发展状况	23
二、世界网游市场形成三大阵营	24
三、全球网络游戏产业规模不断扩大	25
四、全球网络游戏玩家规模庞大	25
第三节 美国网络游戏行业	26
一、美国网络游戏分级管理制度	26
二、美国网络游戏消费市场	26
三、美国网络游戏市场	27
第四节 韩国网络游戏行业	30
一、2010年韩国网络游戏出口	30
二、韩国网络游戏在中国市场运营现状	30
三、韩国网络游戏管理新政	31
四、韩国九大游戏公司财报汇总	32
第五节 日本网络游戏行业	35
一、日本网络游戏发展	35
二、日产网络游戏在中国市场运营	37
第三章 中国网络游戏产业运行态势	39
第一节 我国网络游戏产业运行总况	39
一、中国网络游戏企业联合运营模式	39
二、中国社交网游的发展	45
三、网络游戏收费模式	45
四、中国网络游戏物品交易	46
五、中国网络游戏的社会影响	48
六、中国网络游戏行业存在问题	49
第二节 中国网络游戏发展运营研究	56
一、国产网游发展情况	56
二、国产网游出口情况研究	58
第三节 中国网络游戏运营与研发	59
一、运营与推广的发展	59
二、产品研发	60
三、关于境外网游代理	61
四、研发与运营平衡性	61
第四节 第三代网游与新型网游渠道	62

- 一、网游渠道变迁 62
- 二、第三代网游公司与新兴网游渠道商 63
- 三、网游渠道发展趋势 64
- 第五节 中国网络游戏产业人才现状 65
 - 一、游戏行业人才需求现状 65
 - 二、游戏行业高端人才需求 65
 - 三、游戏人才培养机制 66
 - 四、游戏人才流动现状 66
- 第六节 中国网络游戏变革 70
 - 一、政策监管政策 70
 - 二、媒体跨业与第四代网游企业 71
 - 三、国产网游出口 71
 - 四、游戏广告登陆电视传媒 72
 - 五、进口网游对国内市场的影响 72
 - 六、中国网络游戏收费模式调整 73
- 第七节 中国网络企业海外并购战略 75
 - 一、国内网游运营商海外收购现状 75
 - 二、海外并购的战略意图 76
 - 三、海外并购的趋势 77
 - 四、海外并购的关键要素 77
- 第四章 中国网络游戏市场深度剖析 78
 - 第一节 中国网络游戏市场运行透析 78
 - 一、中国游戏市场的主体 78
 - 二、中国网络游戏市场特点 78
 - 三、中国网游市场规模 80
 - 四、我国网络游戏外挂问题 80
 - 五、网络游戏虚拟道具CC市场潜力 81
 - 第二节 中国网络游戏市场份额现状 82
 - 一、中国网络游戏行业市场占有率 82
 - 二、中国网页游戏市场份额 82
 - 三、网游多机种市场份额发展 82
 - 四、多种网络游戏类型市场份额 83
 - 五、中国网游市场份额趋势 83
 - 第三节 中国网络游戏各细分市场网游排行 84
 - 一、2DMMORPG类游戏 84

- 二、3DMMORPG类游戏 84
- 三、Q版MMORPG类游戏 85
- 四、魔幻题材MMORPG类游戏 86
- 五、武侠题材MMORPG类游戏 86
- 六、神话题材MMORPG类游戏 87
- 七、历史题材MMORPG类游戏 88
- 八、大型休闲类网络游戏 89
- 第四节 网络游戏玩家关注运营厂商 90
 - 一、网游行业格局变动 90
 - 二、网游企业关注度 90
- 第五章 中国网游运营模式与发展思考 92
 - 第一节 中国网络游戏行业运营模式 92
 - 一、代理运营模式 92
 - 二、特许加盟运营模式 92
 - 三、用虚拟换现实运营模式 94
 - 四、游戏时间免费运营模式 96
 - 第二节 网络游戏与动漫产业联合运营新模式 97
 - 一、游戏行业与动漫行业联系 97
 - 二、S-ACG概念 97
 - 三、S-ACG模式发展 97
 - 第三节 中国网络游戏产业发展思路 98
 - 一、营建自主品牌 98
 - 二、完善管理机制 99
 - 三、掌握技术核心 99
 - 四、开拓海外市场 101
 - 第四节 中国网络游戏营利模式转型 102
 - 一、ARPU模式现状 102
 - 二、ARPU值利弊 103
 - 三、付费率新模式 105
 - 第五节 中国网络游戏转型 105
 - 一、多元化 105
 - 二、分众化 106
 - 三、理性化 107
 - 第六节 中国网络游戏商业模式变革 107
 - 一、现有商业模式 107

- 二、游戏公司转型 111
- 三、商业模式变革趋势 112
- 四、“三网合一”给游戏行业的机遇 114
- 五、SNS游戏模式的机遇 114
- 第六章 中国网页游戏领域 116
 - 第一节 网页游戏介绍 116
 - 一、网页游戏的定义 116
 - 二、网页游戏开发技术分类 117
 - 三、网页游戏市场的特点 117
 - 第二节 中国网页游戏运行现状综述 119
 - 一、网页游戏品牌 119
 - 二、网页游戏产品运作模式趋势 120
 - 三、网页游戏产品的类型 121
 - 四、网页游戏市场发展趋势 123
 - 第三节 中国网页游戏玩家消费情况 124
 - 一、游戏玩家的信息渠道研究 124
 - 二、中国网页游戏玩家对不同游戏的喜好 125
 - 三、中国网页游戏玩家对不同游戏类型的 128
 - 四、中国网页游戏玩家选择付费的情况 129
 - 五、中国网页游戏玩家放弃游戏的因素研究 130
 - 第四节 中国网页游戏风险与机遇 131
 - 一、行业风险 131
 - 二、政策与社会环境风险 132
 - 三、国外市场机遇 133
 - 第五节 未来中国网页游戏行业发展趋势 134
 - 一、我国网页游戏发展前景 134
 - 二、市场份额发展趋势 135
 - 三、市场格局发展趋势 135
 - 四、游戏模式发展趋势 137
- 第七章 中国网络游戏玩家调查研究 139
 - 第一节 中国网络游戏玩家的基本情况 139
 - 一、网络游戏玩家整体特征比较研究 139
 - 二、网络游戏玩家不同性别差异情况 139
 - 三、网络游戏不同玩家群体特征研究 142
 - 第二节 中国网络游戏玩家个体差异性研究 144

- 一、网络游戏玩家对游戏喜好调查研究 144
- 二、网络游戏玩家不同性别游戏爱好情况不同 145
- 三、网络游戏玩家不同群体的喜好程度 146
- 第三节中国网络游戏玩家游戏行为 147
 - 一、中国网络游戏玩家行为特征研究 147
 - 二、中国网络游戏玩家行为因素研究 148
- 第四节 中国网络游戏玩家消费行为 155
 - 一、中国网络游戏玩家消费行为特征 155
 - 二、中国网络游戏玩家消费状况研究 156
- 第八章 中国手机游戏领域 160
 - 第一节 中国手机市场发展 160
 - 一、中国手机市场特点 160
 - 二、手机市场用户关注 161
 - 三、手机功能关注 165
 - 四、国产手机现状与发展策略 170
 - 五、2006-2010年国内手机产量统计 173
 - 第二节 手机游戏市场发展 174
 - 一、全球手机游戏市场发展趋势 174
 - 二、中国手机游戏市场概况 178
 - 三、2009年中国手机游戏市场发展 178
 - 四、中国手机游戏市场发展阶段 179
 - 五、中国手机游戏市场影响因素 182
 - 六、中国手机游戏用户群体 186
 - 第三节 3G手机与手机游戏发展 188
 - 一、3G手机的相关定义 188
 - 二、3G手机游戏产业前景 189
 - 三、3G手机游戏产业同类产品对比 190
 - 四、3G游戏风险 191
- 第九章 国外重点网游企业运营状况 194
 - 第一节 维旺迪 (VIVENDI) 194
 - 一、企业概况 194
 - 二、维旺迪经营状况 195
 - 三、企业动态 195
 - 四、企业竞争力 196
 - 五、未来发展战略 197

第二节 EA 198

- 一、企业概况 198
- 二、EA经营状况 199
- 三、企业动态 200
- 四、企业竞争力 201
- 五、EA转移重心主攻亚洲网游市场 201

第三节 任天堂（NINTENDO） 202

- 一、企业概况 202
- 二、任天堂经营状况 202
- 三、企业动态 203
- 四、企业竞争力 203
- 五、任天堂游戏产业发展的五大成功秘诀 206

第四节 南梦宫万代控股公司（NAMCOBANDAIHOLDINGSINC.） 208

- 一、企业概况 208
- 二、南梦宫万代控股公司经营状况 209
- 三、企业动态 209
- 四、企业竞争力 210
- 五、未来发展战略 210

第五节 育碧（UBISOFT） 210

- 一、企业概况 210
- 二、育碧经营状况 212
- 三、企业动态 212
- 四、企业竞争力 213
- 五、育碧游戏发行计划 213

第十章 中国重点网游企业运行状况 214

第一节 盛大 214

- 一、企业概况 214
- 二、盛大经营状况 214
- 三、企业动态 215
- 四、企业竞争力 217
- 五、盛大网游推行区域特许经营策略 217
- 六、盛大MMORPG游戏介绍 219

第二节 巨人网络 219

- 一、企业概况 219
- 二、巨人经营状况 220

- 三、企业动态 220
- 四、企业竞争力 221
- 五、巨人网络主要网游产品运营状况 221
- 第三节 网易 221
 - 一、企业概况 221
 - 二、网易经营状况 222
 - 三、企业动态 222
 - 四、企业竞争力 222
 - 五、网易推出新网游争抢市场份额 223
- 第四节 腾讯 223
 - 一、企业概况 223
 - 二、经营状况 224
 - 三、企业动态 224
 - 四、企业竞争力 224
 - 五、腾讯加大网游市场投入 225
- 第五节 第九城市 225
 - 一、企业概况 225
 - 二、经营状况 226
 - 三、企业动态 226
 - 四、企业竞争力 227
 - 五、第九城市网游业务保持增长形势 227
- 第六节 完美时空 228
 - 一、企业概况 228
 - 二、经营状况 228
 - 三、企业动态 229
 - 四、企业竞争力 230
 - 五、完美时空网游市场的成功法宝及致命缺陷 230
- 第七节 金山 231
 - 一、企业概况 231
 - 二、经营状况 231
 - 三、企业动态 232
 - 四、企业竞争力 232
 - 五、《剑侠世界》开启金山网游新时代 232
- 第八节 网龙 234
 - 一、企业概况 234

二、经营状况	235
三、企业动态	235
四、企业竞争力	235
五、网龙全力拓展海外网游市场	236
第十一章2011-2015年中国网络游戏行业战略行业战略	237
第一节2010-2011年中国网络游戏环境	237
一、市场规模	237
二、竞争格局	238
三、分化趋势	238
四、生命周期	242
五、估值水平	243
六、监管政策	244
第三节2010-2011年中国网络游戏行业领域	246
一、美国上市的中国网游企业现状	246
二、风险与机遇	248
三、网游企业上市前景	249
第四节中国网络游戏行业资本市场	251
一、中国网络游戏行业资本市场现状	251
二、网络游戏兴奋点	252
第五节2011-2015年中国网络游戏风险	253
一、免费运营游戏风险	253
二、风险对策建议	256
三、政策风险	258
第十二章 2011-2015年中国网络游戏行业发展趋势及预测	260
第一节 2011-2015年中国网络游戏营销预测	260
一、SNS平台营销模式预测	260
二、网络视频平台营销模式预测	262
三、电视平台营销模式预测	264
第二节 2011-2015年中国主流市场网游画面预测	265
一、目前国内网络游戏产品画面格局	265
二、未来国内网络游戏画面格局预测	267
第三节 2011-2015年中国网络游戏流行类型趋势	267
一、动作类游戏趋势	267
二、休闲类游戏趋势	268
第四节 现阶段网络游戏投资可行性分析	270

第五节 网页游戏、网络游戏、手机游戏发展前景比较 274

中国报告网发布的《2011-2015年中国网络游戏行业市场深度调查及发展前景预测报告》共十二章。内容严谨、数据翔实，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研究分析。它是业内企业、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。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/114004114004.html>