

2018年中国游戏行业分析报告- 市场深度调研与投资前景预测

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《2018年中国游戏行业分析报告-市场深度调研与投资前景预测》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/326233326233.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

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

游戏玩法始于小说蓝本，不断迭代创新聚焦核心要素后，成为现象级游戏。《绝地求生：大逃杀》（后简称为《PUBG》）源自日本小说，随电影和漫画的相继推出，IP概念根植东亚区域；此后《饥饿游戏》系列电影更让IP从北美、欧洲迈向全球，为后续游戏题材的发酵和引爆创造了良好的基础，前后历经18年之久，《PUBG》的火爆具备一定的粉丝基础。

图：《PUBG》类题材的IP养成之路 资料来源：公开资料整理

《PUBG》游戏自17年3月23日上线后，始终位居Steam收入榜Top1，截止11月28日已累计完成2,239.8万份销售；SteamSpy数据显示，该款游戏时长占Steam近三分之一。参照Superdata，2017年10月PUBG已位居全球PC游戏按收入排名的第二位（对其他FPS游戏挤压明显）。从端游现状看，全球已进入成熟期，游戏用户接近饱和；头部游戏诸如《英雄联盟》和《穿越火线》等收入趋缓，非头部PC端游竞争更为激烈；《PUBG》基于传统FPS游戏进行了多维度的创新与调整，取得了参与度与可玩性的平衡。1）《PUBG》首批种子用户的快速积累离不开18年从小说、动漫到电影对核心玩法的传播和培育；2）包括Twitch、斗鱼和虎牙直播平台，以及社交媒体的传播，加速游戏的推广过程，“病毒式传播”降低获客成本；3）将IP最核心的玩法提纯，高品质游戏形成口碑，造就IP溢价。

图：201704-201710《绝地求生：大逃杀》中国区销量 资料来源：公开资料整理

图：全球PC游戏收入排行榜 资料来源：公开资料整理

图：《绝地求生：大逃杀》总游戏时长占比 资料来源：公开资料整理

《PUBG》类游戏的火爆，对整体游戏产业是一个系统的更新升级，包括内容制作和发行、游戏硬件及外设、线下娱乐场景，以及直播平台在内的各个环节均由此受益。1）就内容制作和内容发行方（腾讯、网易等）而言，游戏品类更加丰富，对于具有研发实力的PC和移动游戏研发商而言，是进一步扩大其市场份额的抓手。就端游而言，参照《PUBG》目前在Stream平台上的售价：美国\$29.99/份，中国¥98/份，按平均\$23/份预估，8个月实现超过5亿美元的License销售收入；考虑腾讯成为《PUBG》中国区独代，有望显著增加中国区收入。就手游而言，在不影响竞技公平性的前提下，“皮肤”售卖和品牌广告植入成为主要变现方式（参考《王者荣耀》8,000万-1亿的DAU，采用皮肤售卖的变现模式，对应月均24-30亿的月流水），我们保守预计《PUBG》品类手游将有望产生6-10亿的月流水。2）就硬件及外设（英伟达、雷蛇等）而言，玩家为了获得最佳的游戏体验需要将其显卡（升级至GTX1060）和内存同步升级，将对此后未来高品质的PC游戏奠定良好的硬件基础。3）就网吧（顺网科技、盛天网络）而言，《PUBG》类游戏是团队作战的“开黑”类游戏，网吧成

为一个非常重要的消费场景的载体，带动网吧上座率和客单价的提升。4)就直播平台（欢聚时代旗下虎牙直播）而言，直播平台一方面在PUBG发展早期起到玩家教育和内容传播的效果，另一方面也给平台贡献新增游戏流量，为后续的打赏变现奠定基础。

图：主流《PUBG》类手游比较 资料来源：公开资料整理

腾讯：社交关系链有望助力生存射击类游戏后来居上，进一步巩固游戏霸主地位。腾讯目前自研、发行以及通过投资方式所拥有的产品储备有1) PC游戏：11月22日正式宣布获得PUBG中国区的独家代理经营权，中国玩家已经占PUBG游戏玩家的40%以上；2012年7月收购了48.4%股权的EpicGames研发了《堡垒之夜》，目前在欧美的受欢迎程度不亚于PUBG；《无限法则Europa》由腾讯北极光工作室研发，将于12月下旬进行首次技术测试时间；2) 手游：《穿越火线》荒岛特训版本，采用PUBG玩法吸引用户；《光荣使命》由巨人研发，腾讯发行，三周内全平台预约数破4000万，11月29日上线后短短6小时即同时登上iOS免费总榜单、游戏分类榜单第一；17年11月27日正式宣布获得PUBG手游版的授权，我们预计将在17年年末进行测试；《绝地求生：全军出击》由天美工作室与蓝洞合作开发，推出海战等多种玩法与高自由度（可以破坏多种场景），集合腾讯社交关系链与正版端游人气，有望“后来者居上”，截至12月10日，仅官网预约人数已达806万。《绝地求生：刺激战场》由光子工作室开发，截至12月10日，仅官网预约人数已达545万。

网易：与时间赛跑，寻求需求、品质和时效的平衡。作为国内手游第二厂商，网易在《PUBG》类手游上的布局领先于腾讯。2017年11月，先后发行《荒野行动》和《终结者2：审判日》，《荒野行动》上线后迅速成为国内苹果AppStore免费榜第一名；根据极光大数据，截至2017年11月26日，两款游戏合计安装量达到4,569万，DAU3,190万，活跃率68.8%-73%，为《PUBG》类手游目前最受国内玩家信任的参与者。两款游戏都已发行海外版，其中《终结者2：审判日》的海外版《RulesofSurvival》于2017年11月14日上线，在欧美地区迅速成为免费下载榜第一名（可能会存在海外冲榜现象，如《阴阳师》日本上线前1个月也保持了下载榜前10的成绩，但随后下滑），若能够持续得到海外玩家的喜爱，未来有望实现全球玩家同台竞技，提高玩家游戏体验。（GYGSL）

我国高速增长的经济为游戏提供了广阔的市场空间，随着人民生活水平的不断提高，行业需求量激增，行业利润水平不断提高。但同时，随着行业内企业数量的增加，业内竞争逐渐加剧，行业内优秀的企业越来越重视市场的研究，特别是企业发展环境和需求趋势变化的研究。

观研天下发布的《2018年中国游戏行业分析报告-市场深度调研与投资前景预测》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、市场前景、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。

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。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统计局规模企业统计数据库及航空交易所等，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。

【报告大纲】

第一章 2015-2017年中国游戏行业发展概述

第一节 游戏行业发展情况概述

- 一、游戏行业相关定义
- 二、游戏行业基本情况介绍
- 三、游戏行业发展特点分析

第二节 中国游戏行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、游戏行业产业链条分析
- 三、中国游戏行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 中国游戏行业生命周期分析

- 一、游戏行业生命周期理论概述
- 二、游戏行业所属的生命周期分析

第四节 游戏行业经济指标分析

一、游戏行业的赢利性分析

二、游戏行业的经济周期分析

三、游戏行业附加值的提升空间分析

第五节 国中游戏行业进入壁垒分析

一、游戏行业资金壁垒分析

二、游戏行业技术壁垒分析

三、游戏行业人才壁垒分析

四、游戏行业品牌壁垒分析

五、游戏行业其他壁垒分析

第二章 2015-2017年全球游戏行业市场发展现状分析

第一节 全球游戏行业发展历程回顾

第二节 全球游戏行业市场区域分布情况

第三节 亚洲游戏行业地区市场分析

一、亚洲游戏行业市场现状分析

二、亚洲游戏行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲游戏行业市场前景分析

第四节 北美游戏行业地区市场分析

一、北美游戏行业市场现状分析

二、北美游戏行业市场规模与市场需求分析

三、北美游戏行业市场前景分析

第五节 欧盟游戏行业地区市场分析

一、欧盟游戏行业市场现状分析

二、欧盟游戏行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟游戏行业市场前景分析

第六节 2018-2024年世界游戏行业分布走势预测

第七节 2018-2024年全球游戏行业市场规模预测

第三章 2015-2017年中国游戏产业发展环境分析

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 中国游戏产业社会环境发展分析

一、人口环境分析

二、游戏环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

第四章 2015-2017年中国游戏行业运行情况

第一节 中国游戏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

三、行业发展特点分析

第二节 中国游戏行业市场规模分析

第三节 中国游戏行业供应情况分析

第四节 中国游戏行业需求情况分析

第五节 中国游戏行业供需平衡分析

第六节 中国游戏行业发展趋势分析

第五章 中国游戏所属行业运行数据监测

第一节 中国游戏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 中国游戏所属行业产销与费用分析

一、产成品分析

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

六、销售成本分析

七、销售费用分析

八、管理费用分析

九、财务费用分析

十、其他运营数据分析

第三节 中国游戏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 2015-2017年中国游戏市场格局分析

第一节 中国游戏行业竞争现状分析

一、中国游戏行业竞争情况分析

二、中国游戏行业主要品牌分析

第二节 中国游戏行业集中度分析

一、中国游戏行业市场集中度分析

二、中国游戏行业企业集中度分析

第三节 中国游戏行业存在的问题

第四节 中国游戏行业解决问题的策略分析

第五节 中国游戏行业竞争力分析

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 2015-2017年中国游戏行业需求特点与价格走势分析

第一节 中国游戏行业消费特点

第二节 中国游戏行业消费偏好分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 游戏行业成本分析

第四节 游戏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 中国游戏行业价格现状分析

第六节 中国游戏行业平均价格走势预测

一、中国游戏行业价格影响因素

二、中国游戏行业平均价格走势预测

三、中国游戏行业平均价格增速预测

第八章 2015-2017年中国游戏行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏行业区域市场规模分布

第二节 中国华东地区游戏市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏市场规模分析

四、华东地区游戏市场规模预测

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、华中地区游戏市场规模分析

四、华中地区游戏市场规模预测

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、华南地区游戏市场规模分析

第九章 2015-2017年中国游戏行业竞争情况

第一节 中国游戏行业竞争结构分析（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 中国游戏行业SWOT分析

一、行业优势分析

二、行业劣势分析

三、行业机会分析

四、行业威胁分析

第三节 中国游戏行业竞争环境分析（游戏T）

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

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

第三节 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

第四节 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

第五节 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

第十一章 2018-2024年中国游戏行业发展前景分析与预测

第一节 中国游戏行业未来发展前景分析

一、游戏行业国内投资环境分析

二、中国游戏行业市场机会分析

三、中国游戏行业投资增速预测

第二节 中国游戏行业未来发展趋势预测

第三节 中国游戏行业市场发展预测

一、中国游戏行业市场规模预测

二、中国游戏行业市场规模增速预测

三、中国游戏行业产值规模预测

四、中国游戏行业产值增速预测

五、中国游戏行业供需情况预测

第四节 中国游戏行业盈利走势预测

一、中国游戏行业毛利润同比增速预测

二、中国游戏行业利润总额同比增速预测

第十二章 2018-2024年中国游戏行业投资风险与营销分析

第一节 游戏行业投资风险分析

一、游戏行业政策风险分析

二、游戏行业技术风险分析

三、游戏行业竞争风险分析

四、游戏行业其他风险分析

第二节 游戏行业企业经营发展分析及建议

一、游戏行业经营模式

二、游戏行业销售模式

三、游戏行业创新方向

第三节 游戏行业应对策略

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 2018-2024年中国游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国游戏行业品牌战略分析

一、游戏企业品牌的重要性

二、游戏企业实施品牌战略的意义

三、游戏企业品牌的现状分析

四、游戏企业的品牌战略

五、游戏品牌战略管理的策略

第二节 中国游戏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 2018-2024年中国游戏行业发展策略及投资建议

第一节 中国游戏行业产品策略分析

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 中国游戏行业定价策略分析

第二节中国游戏行业营销渠道策略

一、游戏行业渠道选择策略

二、游戏行业营销策略

第三节中国游戏行业价格策略

第四节 观研天下行业分析师投资建议

一、中国游戏行业重点投资区域分析

二、中国游戏行业重点投资产品分析

图表详见正文

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/326233326233.html>