
2010年中国网络游戏行业投资研究报告



研究发现

2009 年中国网络游戏市场发展特征：

从外部环境来看，中国网络游戏的发展呈现如下四点特征：

- （一）中国相关部门加大对网络游戏市场监管力度，引导、规范市场健康发展
- （二）中国互联网总体网民基数持续扩大成为网络游戏发展的“温床”
- （三）资本市场暗流涌动，互联网仍是投资热点市场之一
- （四）网络娱乐应用成为互联网网民使用频率最高的应用品类之一

从中国网络游戏发展来看，2009 年以来，中国网络游戏市场的发展呈现如下特征：

- （一）中国网络游戏合作运营趋势明显，同业、异业合作逐渐增多
- （二）网络游戏成为连接娱乐产业各环节的桥梁
- （三）并购成为外围企业进入及原有网络游戏公司扩张的主要途径之一
- （四）移动终端日渐丰富与完善为手机游戏与 PC 游戏的融合提供可能
- （五）网络游戏呈现形式多样化，3D 游戏成为未来游戏的主流形式之一
- （六）网络游戏的同质化仍较为严重，影响玩家体验

中国网络游戏市场营收规模情况

在网络游戏市场，2009 年我国网络游戏市场实际销售收入达到 256.01 亿元，比 2008 年增长了 39.4%，并带动电信、IT、传统出版等相关产业产值近 550 亿元。我们认为，2009 年中国网络游戏市场增速放缓，这是网络游戏市场自 2005 年以来增幅首次放缓，中国网络游戏市场渡过快速发展期后，迎来了市场发展的转折点，预期未来，尽管中国网络游戏市场营收规模仍将持续扩大，但是发展减缓已经成为必然趋势。

中国网络游戏市场用户规模情况

据 CNNIC 统计数据显示，2009 年中国互联网网络游戏用户规模为 2.65 亿人，相比于 2008 年，增幅为 41.05%，占 2009 年互联网总体网民 3.84 亿人的 69.01%，是众多互联网应用中用户认知度较高的应用之一。

中国网络游戏市场竞争格局

我们认为，随着 2009 年盛大、搜狐分拆网游业务单独上市后，市场格局发生了一定的变化。腾讯较成熟的 MMOG 收入虽然继续下降，但是来自《地下城与勇士》和《穿越火线》两款游戏发布资料片和开

展推广活动以及新的网页 MMOG《丝路英雄》开始受到欢迎，2009 年全年游戏收入达到 53.85 亿元，占据市场 21.03%的市场份额。盛大游戏全年收入规模达 48.07 亿元，占比 18.78%，其次是网易、完美时空、搜狐等。

数据显示，2010 年 Q1 中国网络游戏市场营收规模为 92.05 亿元，增长相对放缓。其中，2010 年 Q1 腾讯网络游戏市场营收为 33.84 亿元人民币，占比达 36.8%，盛大、网易、完美时空依次排名，营收占比分别为 12.4%、12%、6.8%。我们研究发现，中国网络游戏的市场集中度略有提升，一些大型厂商如腾讯、盛大、网易等在中国网络游戏市场扮演的角色越来越重要。

中国网络游戏市场投资情况

据清科研究中心的数据显示，2000 年-2010 年上半年，中国网络游戏行业共有 92 起投资案例，其中已经披露的投资案例为 57 起，披露投资金额总额为 42030 万美元，平均单笔投资金额为 737.37 万美元。

2009 年，中国网络游戏行业共有 17 起投资案例，其中已经披露金额的投资案例为 15 起，披露投资金额总额为 10027 万美元，平均单笔投资金额为 668 万美元。总投资案例数量同比下降 19.05%，披露的投资金额总数同比下降 44.12%。这是 2005 年以来，中国网络游戏市场投资案例集投资金额首次出现下滑局面，在一定程度上说明中国网络游戏市场已经进入了缓慢增长期，资本市场对网络游戏的态度更加冷静和客观。

从 2010 年上半年的投资情况来看，中国网络游戏行业共有 6 起投资案例，其中披露金额的投资案例为 5 起，披露投资金额总额为 1035 万美元，平均单笔投资金额为 259 万美元。

2004-2009 年中国网络游戏投资案例中，Series A 投资案例数量仍占据市场主要份额，共披露投资案例 34 起，投资金额为 12317 万美元，在总体投资案例中的占比分别为 53.13%和 33.99%。此外，有 18 起投资案例未披露投资轮次，占比达 28.13%。

2004-2009 年中国网络游戏行业投资仍是以初创期和扩张期阶段为主，这与中国互联网行业投资阶段相契合。从 2004 年以来的投资阶段可以看出，扩张期遥遥领先于其他投资阶段，已披露的投资案例数为 33 起，占比达 51.57%；从投资金额来看，扩张期居多，已披露的投资案例金总数为 27945 万美元，占比达 77.11%。

2004-2009 年中国网络游戏行业投资热点区域以上海为主，上海网络游戏行业投资案例数为 29 起，占比为 45.32%，上海地区已经披露金额的投资案例为 17 起，总投资金额为 12388 万美元，占比达 49.07%，平均投资额为 1046 万美元。北京地区网络游戏投资案例数位居第二，投资案例总数为 19 起，占比达 29.69%，其中已经披露的投资案例数位 17 起，占比为 34.19%，平均投资额为 729 万美元。在网络游戏行业中，上海、北京地区是投资最为活跃的地区，遥遥领先于其他地区。

2004-2009 年中国网络游戏行业投资案例中，外币与人民币投资案例数量与总投资额都存在一定的差异。在已经披露的 64 起案例中，外币投资为 32 起，人民币投资案例数仅为 16 起；投资金额方面，外

币投资金额明显超过人民币投资金额,外币投资金额达到 28382 万美元,占比达 78.32%。我们分析认为,随着中国网络游戏市场发展逐渐进入成熟期,中国人民币基金的快速发展,人民币在网络游戏市场的投资将进一步加大,但是外币仍在一定时间内扮演重要的角色。

中国网络游戏市场投资机会与风险

中国网络游戏市场的发展趋势如下七点:

- (一) 中国网络游戏产品 3D 化趋势明显
- (二) 媒体化进程及新收费模式的摸索将加速中国网络游戏的商业模式创新发展
- (三) 中国网络游戏市场的营收与用户数量持续增加,增速放缓
- (四) 中国网络游戏的跨界合作案例日渐增多
- (五) 中国网络游戏海外将进一步海外拓展
- (六) 外围企业将通过并购或战略投资形式进入网络游戏市场
- (七) “国家队”将主要通过合作方式进入网络游戏市场

中国网络游戏产业的投资机会主要集中在以下四方面:

- (一) 中小网络游戏开发商,甚至是小规模的游戏研发团队
- (二) 综合或垂直的网络游戏运营平台商
- (三) 虚拟货币交易平台商
- (四) 与网络游戏相关的一些行业服务提供商

中国网络游戏市场投资面临的主要风险有:

(一) 政策风险

中国网络游戏市场已经引起了中国政府相关监管部门的广泛关注,行业立法纷纷制定。未来,预计国家将继续加大对市场的监管,包括游戏的审批、运营环节、虚拟货币交易等环节,尤其是针对未成年人网络游戏的监管力度将持续加强,不排除出台更为严厉的政策,一定程度上加大了投资网游行业的政策监管风险。

(二) 行业风险

首先,从游戏品质来看,同质化明显,中国自主研发的游戏创新力度不足;

其次,从运营角度来看,国内运营格局已经形成,海外拓展仍需一段相当长的发展时间;

再次,从盈利角度来看,在线时长及道具收费面临疲软,新的收费模式尚未清晰;

最后,从用户角度来看,用户年轻化与收入较低的现状一定程度影响游戏的盈利前景。

此外，虚拟货币的运营与交易也将在政策监管下存在一定的进入壁垒与运营风险。

目 录

1. 2009 年中国网络游戏市场发展概述	8
1.1. 网络游戏定义及分类	9
1.2. 2009 年中国网络游戏市场发展环境分析	11
1.3. 2009 年中国网络游戏市场发展现状分析	17
1.4. 2009 年中国网络游戏市场竞争格局分析	20
1.5. 中国网络游戏产业价值链分析	23
1.6. 中国网络游戏商业模式分析	32
1.7. 2009-2010 年上半年中国网络游戏市场发展大事记	36
2. 2004-2010 年上半年中国网络游戏市场投资统计分析	41
2.1. 投资规模分析	41
2.2. 投资轮次分析	44
2.3. 投资阶段分析	45
2.4. 投资地区分析	46
2.5. 币种投资分析	48
3. 中国网络游戏市场创业投资和私募股权投资市场退出统计分析	49
3.1. 中国网络游戏 IPO 市场规模	49
3.2. 2003-2010 年上半年中国网络游戏市场并购分析	51
4. 中国网络游戏市场发展投资机会与风险分析	53
4.1. 中国网络游戏市场发展趋势分析	53
4.2. 中国网络游戏市场投资机会分析	55
4.3. 中国网络游戏市场投资风险分析	56
5. 典型案例分析	57
5.1. 上海绿岸网络科技有限公司	57
5.2. 广州百游汇数码网络科技有限公司（简称：百游）	57
5.3. 5173	58
5.4. 火石软件（广州）有限公司（简称：火石）	58
5.5. 北京像素软件科技股份有限公司（简称：像素）	58
6. 2008-2010 年上半年中国网络游戏市场典型投资案例分析	59

图表目录

图表 1	中国电子游戏分类示意图.....	9
图表 2	中国网络游戏常用语概念注释.....	10
图表 3	2003-2010 年中国互联网网民数量变化情况.....	12
图表 4	2003-2009 年中国互联网分省网民规模及增速.....	12
图表 5	2003-2010 年上半年中国互联网网民文化程度分布比例.....	14
图表 6	2008-2010 年上半年中国互联网网民个人互联网应用状况.....	15
图表 7	2003-2009 年中国互联网网络游戏市场营收规模.....	17
图表 8	2003-2009 年中国互联网网络游戏用户规模.....	18
图表 9	2009 年中国大型网络游戏用户职业构成情况.....	18
图表 10	2009 年中国大型网络游戏用户收入分布情况.....	19
图表 11	2009 年中国互联网网络游戏市场主要厂商份额.....	20
图表 12	2010 年 Q1 中国互联网网络游戏市场主要厂商份额.....	21
图表 13	2010 年 Q1 中国主要网络游戏公司营收总体表现情况.....	22
图表 14	2007 年-2010 年 Q1 中国网络游戏市场主要厂商营收情况.....	22
图表 15	中国游戏产业链结构图.....	23
图表 16	中国中小型网络游戏开发商介绍.....	24
图表 17	中国网络游戏运营模式介绍.....	25
图表 18	中国网络游戏运营商分类介绍.....	25
图表 19	中国主要网络游戏运营商情况概览.....	26
图表 20	中国网络游戏运营商代表游戏产品情况.....	28
图表 21	中国网络游戏收费模式.....	32
图表 22	2006-2009 年中国网络游戏虚拟货币市场规模.....	33
图表 23	2006-2009 年中国网络游戏海外销售收入情况.....	34
图表 24	2006-2009 年中国网络游戏海外销售收入情况.....	34
图表 25	2009-2010 年上半年中国网络游戏行业重大事件.....	36
图表 26	2004 -2009 年中国网络游戏行业投资规模.....	41
图表 27	2004-2009 年中国网络游戏行业各年度投资规模.....	42
图表 28	2004-2009 年中国网络游戏市场投资规模分布情况.....	43
图表 29	2004-2009 年中国网络游戏行业投资轮次分析.....	44
图表 30	2004-2009 年中国网络游戏行业投资轮次分布情况.....	44
图表 31	2004-2009 年中国网络游戏行业创投市场不同企业发展阶段投资规模.....	45
图表 32	2004-2009 年中国网络游戏行业投资企业不同发展阶段分析.....	45
图表 33	2004-2009 年中国网络游戏市场投资地区分析.....	46
图表 34	2004-2009 年中国网络游戏行业投资地区分布.....	47
图表 35	2004-2009 年中国网络游戏行业不同币种投资规模.....	48
图表 36	2004-2009 年中国网络游戏行业投资币种分布情况.....	48
图表 37	中国网络游戏企业 IPO 一览表.....	49
图表 38	2003-2010 上半年中国网络游戏行业并购事件.....	51
图表 39	2003-2012 年中国网络游戏市场营收规模.....	53
图表 40	2003-2012 年中国网络游戏用户规模.....	54

1. 2009 年中国网络游戏市场发展概述

2009 年，中国网络游戏产业进入发展的第一个十年。十年间，中国网络游戏产业经历了从萌芽、成长到成熟、从代理运营到“自主研发+代理运营”并行再到海外运营、从单机游戏到联网对战再到 3D 网络游戏的发展道路。期间，中国网络游戏成就了众多的企业与企业家，盛大的崛起、巨人的奇迹、搜狐畅游的分拆上市、九城与《魔兽》的分分合合、腾讯后来居上再到中青宝网凭借“红色网游”的中国内地上市，中国网络游戏的十年映射了中国互联网不平凡的十年。2010 年，中国网络游戏进入了转折年，除技术、产品、运营、渠道拓展方面发生变化外，资本市场运作也成为业内普遍关注的网络游戏行业的热点话题之一。

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_16489

