

湖南人文科技学院信息科学与工程系

# 游戏行业发展现状与前景解析

长沙飞智益思信息科技有限公司

# 主讲：刘葵

职务：长沙飞智益思信息科技有限公司总经理

长沙乐卓网络科技有限公司总经理



履历：广州雅薇数码科技有限公司-----手游程序员

掌中米格信息技术有限公司合肥研发基地-----手游主程序

北京数位红软件技术有限公司(盛大子公司)-----技术总监

上海盛大网络科技有限公司-----项目经理

苏州蜗牛数字科技股份有限公司-----项目经理

北京汇众益智科技有限公司-----华南区培训总监

宁夏绿恒教育技术有限公司-----总经理

1

中国游戏行业发展历程

2

中国游戏行业发展现状与前景

3

中国游戏行业发展优势

4

中国游戏行业发展劣势

5

游戏企业办公环境鉴赏



## 1.1 何为游戏？

概念：

指流传于广大人民生活中的嬉戏娱乐活动，俗语称“玩耍”。游戏是竞技民俗中最常见的、最普遍的、最有趣味的娱乐活动。

特点：

广泛性、自由性、竞赛性、趣味性，内容具体生动，形式活泼、轻松。

## 1.2 何为电子游戏？

概念：

又称视频游戏（Video Games），是指在自然游戏行为过程中，依靠电子设备作为媒介的娱乐行为。根据媒介的不同多分为四种：电脑游戏、主机游戏、便携游戏和街机游戏。完善的电子游戏在20世纪60年代出现，改变了人类进行游戏的行为方式和对游戏一词的定义，属于一种随科技发展而诞生的文化活动。电子游戏也可代指“电子游戏软件”。

特点：

互动性、模拟性



## 1.3 中国网络游戏行业起源

### 《大话西游》

2001年11月，网易推出《大话西游ONLINE》，吹响了门户网进军网络游戏产业的号角。这一举措让网络游戏成为了门户网站新的利润增长点，时至今日，大话西游系列游戏每年都能为网易带来15亿元以上的收入。

大话西游研发成本220万人民币，年利润率681.8倍



### 《传奇》

2001年11月，上海盛大代理的《传奇》正式上市，谁也没有想到原本以为不入流的网络游戏会成为今后十年时间内中国网络游戏行业的最大赢家，时至今日传奇系列游戏每年都能为盛大带来20亿元以上的收入。

传奇研发成本140万人民币，年利润率1428.5.8倍



## 1.4 中国游戏行业发展历程

自主发展

引进代理

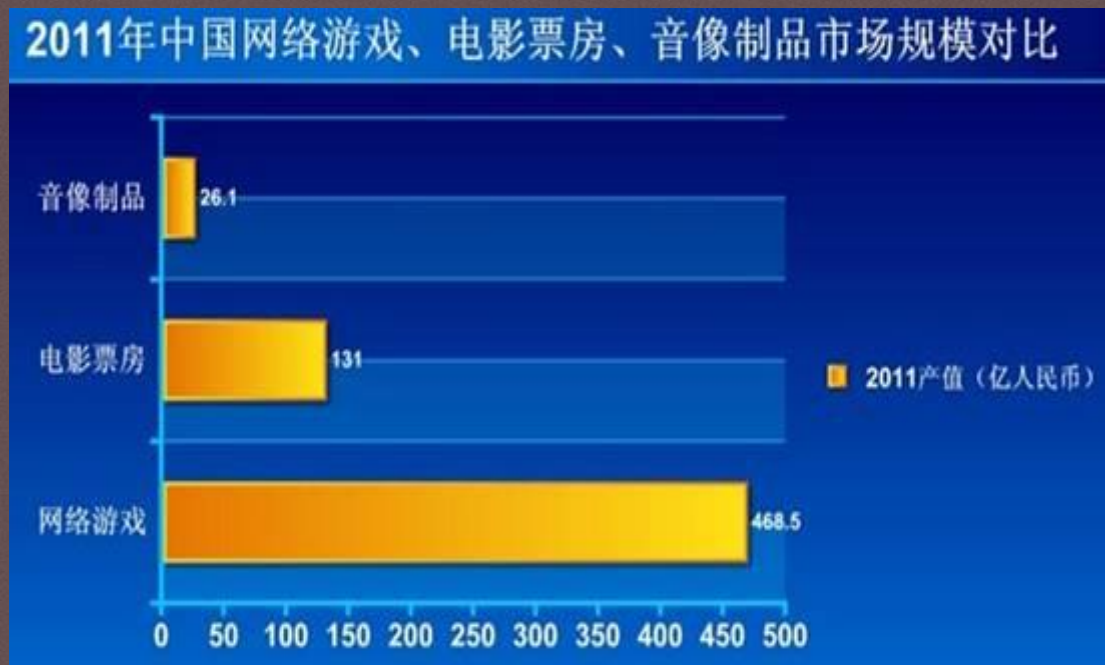
自主研发

多元化发展





## 2.1 行业经济总值增长情况



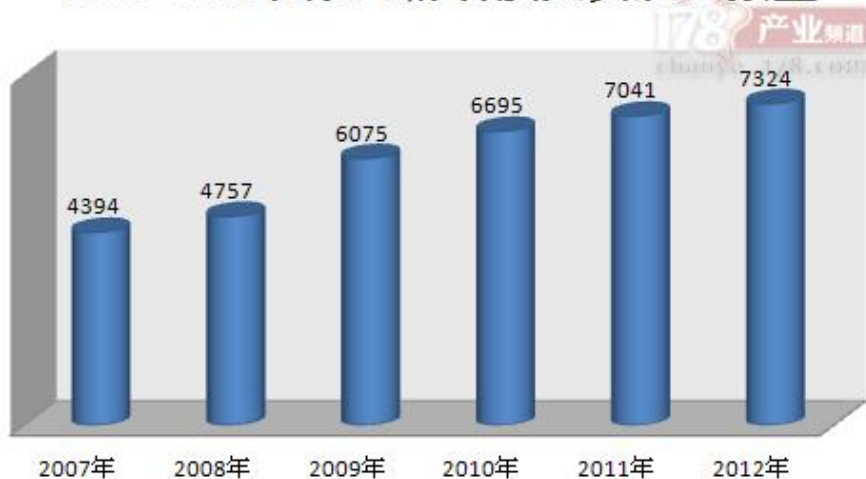


## 2.2 网络游戏终端市场规模结构

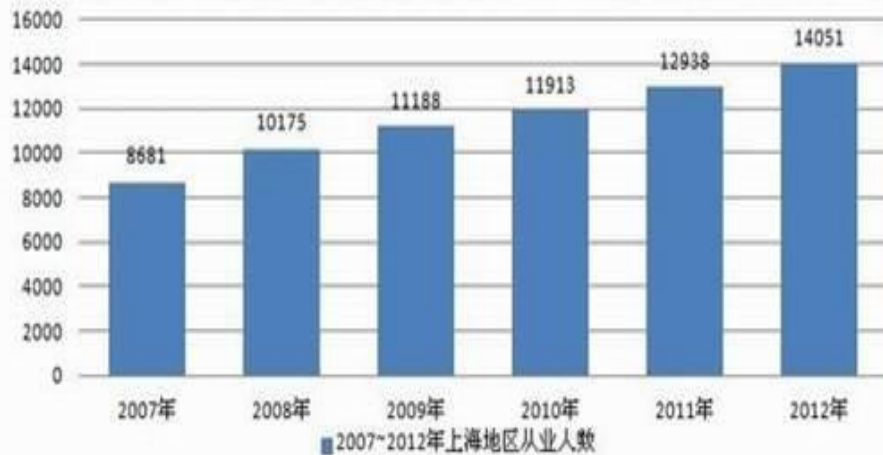


## 2.3 行业从业人员变化趋势

### 2007-2012北京网游研发人员从业数量



### 17173研发调查：2007~2012年上海地区从业人数



上海游戏研发人员占全国研发人员总数的**30%**左右，由以上图标可以计算出国内2012年网游研发人员总数在**46836**人，人才增长按年**10%**来计算，时至今日国内网游研发人员在**62000**人左右。



## 2.4 行业最火游戏





## 2.5 行业最赚钱游戏排行

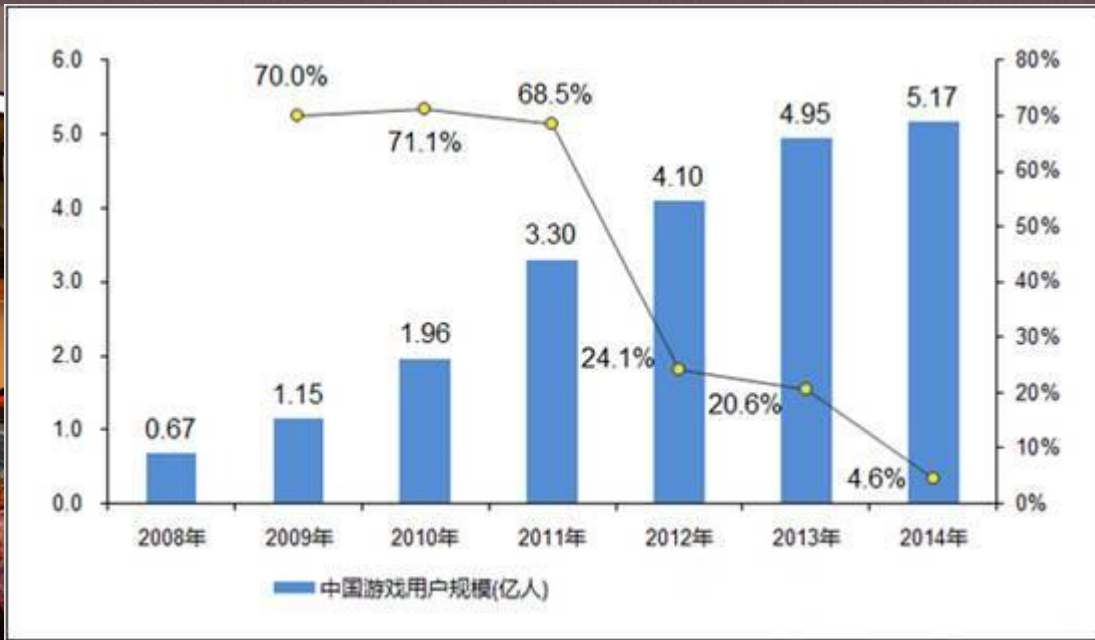
营收排名	游戏名称	运营公司	本月营收 (百万元)	本月在线 (ACU)	关注指数
1	穿越火线	腾讯	432.3	130至160万	66048
2	地下城与勇士	腾讯	233.5	70至90万	32700
3	梦幻西游	网易	218.5	120至140万	65835
4	天龙八部3	畅游	182.1	70至90万	19396
5	龙之谷	盛大	125.1	20至40万	51054
6	魔兽世界	网易	113.1	60至70万	78820
7	热血传奇	盛大	109.2	15至25万	14774
8	诛仙前传	完美	106.8	30至40万	12276
9	征途2	巨人	77.6	30至40万	12245
10	传奇世界	盛大	73.2	10至20万	7855
11	问道	光宇	67.3	30至45万	16519
12	CSOL	世纪天成	51.2	35至55万	49722
13	传奇3	盛大	45.2	15至20万	6212
14	老征途	巨人	31.9	10至20万	5294
15	永恒之塔	盛大	30.2	10至15万	10921

排名	游戏名称	开发公司	4月流水 (万人民币)
1	我叫MT	乐动卓越	5500
2	捕鱼达人	触控科技	3500
3	时空猎人	银汉科技	3500
4	大掌门	玩蟹科技	2700
5	王者之剑	蓝港在线	2200
6	QQ御剑天涯	腾讯	2000
7	世界OL	广州谷得	1800
8	忘仙	神奇时代	1700
9	萌江湖	游族	1600
10	魔卡幻想	上海慕和网络	1500
11	三国来了	RedToms	1500
12	龙之力量	数字天空	1400
13	君王2	上海美峰数码	1300
14	英雄战魂	艾格拉斯	1250
15	神仙道	心动游戏	1200
16	小小帝国	GameGames	1020
17	逆转三国	OneChick	1000
18	怪物X联盟	上海方寸网络	1000

## 2.6 行业最任性企业

1. 腾讯 (中国) +40%	14. DeNA (日本) -31%
2. EA (美国) +8%	15. SquareEnix (日本) +45%
3. 动视暴雪 (美国) -12%	16. GREE (日本) -19%
4. 索尼 (日本) +20%	17. 迪斯尼 (美国) +42%
5. 微软 (美国) -1%	18. Konami (日本) -3%
<b>美 美 游戏行业是否被几家巨头所垄断？</b>	
8. King.com (英国) +87%	21. NC Soft (韩国) +6%
9. GungHo Online Entertainment (日本) +29%	22. SEGA (日本) +10%
10. Nexon (韩国) +6%	23. 畅游 (中国) 0%
11. 任天堂 (日本) -2%	24. Zynga (美国) -35%
12. 育碧 (法国) +114%	25. Take-Two Interactive (美国) -27%
13. 网易 (中国) +9%	

### 3.1 国内玩家市场巨大





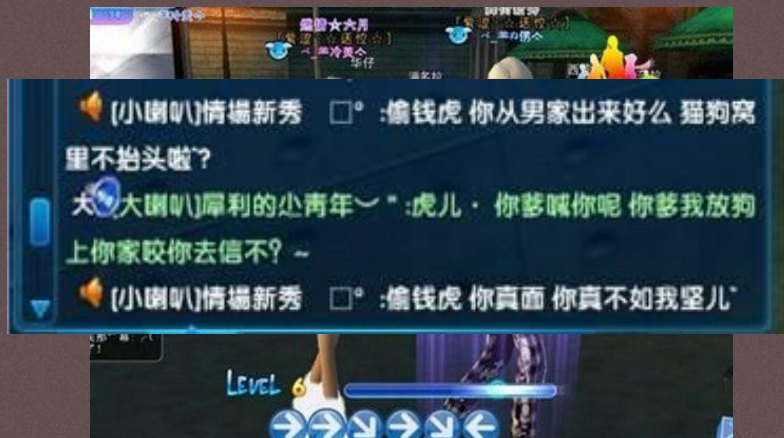
## 3.2 玩家对游戏品质的要求低

国内游戏玩家把大部分闲暇时间花在玩游戏上，初衷是为了放松、愉快、成就感、满足感而已，因此普遍对游戏的品质要求不高，这也给国内起步较晚的游戏行业、游戏企业带来了很好的摸索发展的机会。



### 3.3 国内玩家消费极不理智

国内的消费群体的消费能力是全球游戏届所公认的NO1，追其根源第一是消费者数量众多；第二则是消费者缺乏最基本的消费自制力，从而造成很多看似一般的游戏在中国市场取得了意想不到的成功。





### 3.4 各路资金的青睐

1、各IT巨头纷纷转型进军游戏产业

2、国内其他行业资金进驻游戏产业

3、国外风投资金纷纷入股中国游戏企业





### 3.5 政府的大力扶持

游戏产业的巨大发展潜力，调动起了业界内外的注意力，“振兴游戏产业，培养本土人才”成为自上而下统一口号。近年来，国务院和文化部就先后出台《关于推动我国动漫游戏产业发展的若干意见》、《关于加快文化产业发展的指导意见》等文件，明确支持游戏企业发展，推动形成成熟的游戏产业链，支持游戏人才培养，增强游戏产业的核心竞争力。



## 4.1 中国游戏行业起步较晚

美国：斯蒂夫·拉塞尔 - 1962年

日本：“任天堂公司” - 1983年

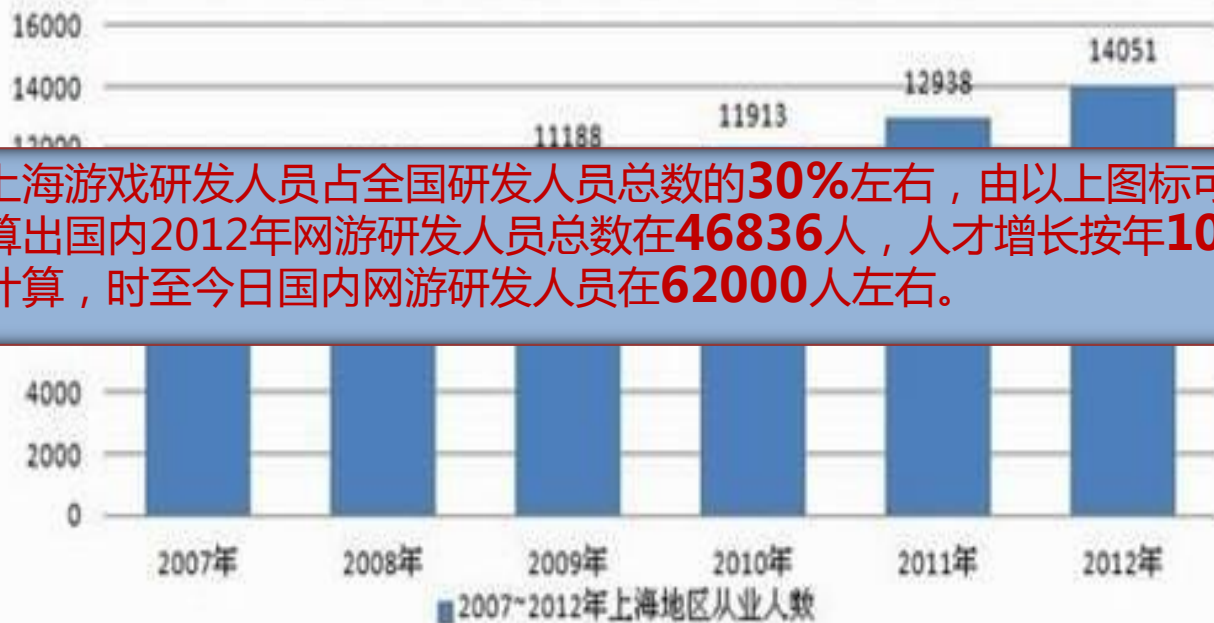
韩国：“NEXON公司” - 1992年

中国：“雷爵公司” - 1999年



## 4.2 人才瓶颈日益凸显

17173研发调查：2007~2012年上海地区从业人数



上海游戏研发人员占全国研发人员总数的**30%**左右，由以上图标可以计算出国内2012年网游研发人员总数在**46836**人，人才增长按年**10%**来计算，时至今日国内网游研发人员在**62000**人左右。

## 4.2 人才瓶颈日益凸显

原因分析：

1、基础技能培养体系滞后

2、企业不注重人才培养

3、企业恶性竞争，人才流失恶性循环



## 4.3 缺乏创意，同质化产品成为行业主流

国内很多企业往往急功近利，大公司八成以上产品来自抄袭，小公司一个产品八成以上内容来自抄袭，从而导致整个行业进入一个误区：“以最短时间抄袭当下最火的游戏”。



## 5 游戏企业任性的办公环境





# 谢谢！

## 祝大家一切顺利！

