

2012年全球游戏产业TOP 50公司研究报告

水清木华研究中心根据全球游戏产业相关上市公司披露的游戏业务营收情况，整理出相关游戏公司最靠近2012Q2（2012年4月1日至2012年6月30日）的财务季度的游戏业务收入，并统一换算为美元后进行排名。

本报告研究的游戏公司是指从事网络游戏、移动游戏、视频游戏和街机游戏中的一种或多种业务的公司。

在前五十名游戏公司中，日本占13家，美国 10家，中国大陆11家，韩国9家，欧洲占5家，台湾地区2家。

全球经济形势严峻，个人消费走弱，导致游戏总体市场有所下滑，但是以平板电脑、智能手机为载体的移动游戏市场正在蓬勃发展。



2012Q2全球游戏产业50强（按营业收入）

和PC时代相比，智能手机和平板电脑设备的更新换代频率加快，使得游戏业务竞争更加激烈，游戏产品的生命周期更加短暂。为了适应不同规格的移动终端，游戏产品的开发难度也在加大。

不仅是移动终端的不断演进，SNS网络的兴起也极大改变了游戏产业格局。对于新兴公司而言，产业变革下有了更多的崛起机会。对于传统游戏公司而言，一方面加大对移动游戏和SNS游戏的开发，一方面也在开展对新兴游戏公司的收购。

《2012年全球游戏产业TOP 50公司研究报告》重点分析了全球游戏产业按营收计算前50家领先企业，提供了这些公司的简要介绍、经营业绩、收入结构、投资并购、用户指标、发展战略、产品发布计划和未来展望等。本报告同时还研究了一些准上榜企业。

排名	国家或地区	公司	2012Q2 营业收入 (百万美元)
1	美国	Gamestop	1550.20
2	美国	Microsoft EDD	1430.00
3	日本	任天堂	1081.80
4	美国	动视暴雪	1075.00
5	日本	索尼游戏	1056.80
6	美国	EA	955.00
7	中国大陆	腾讯	888.08
8	日本	BANDAI NAMCO	726.63
9	日本	GREE	511.00
10	日本	DeNA	501.30
11	日本	SQUARE ENIX	317.60
12	韩国	NEXON	291.79
13	美国	Zynga	291.55
14	日本	KONAMI	290.82
15	中国大陆	网易	274.50
16	日本	Capcom	237.40
17	美国	Take-Two	226.14
18	美国	DISNEY 游戏	196.00
...
...
43	瑞典	Net Entertainment	20.16
44	波兰	CD Projekt Red	16.25
45	日本	Mobcast	15.33
46	韩国	Gamevil	13.56
47	韩国	GRAVITY	12.00
48	韩国	WEBZEN	11.76
49	美国	Alliance Distributors	10.33
50	中国大陆	中国手游	9.6

来源：水清木华 TMT 数据库《2012 年全球游戏产业 TOP 50 公司研究报告》

报告目录

- 1, 游戏产业概述
 - 1.1 定义
 - 1.2 游戏市场近况
- 2, 游戏产业排名
 - 2.1 排名方法
 - 2.2 收入排名
 - 2.3 利润排名
 - 2.4 其他排名
- 3, TOP 50 日本游戏公司研究
 - 3.1 任天堂
 - 3.1.1 公司简介
 - 3.1.2 运营分析
 - 3.1.3 产品销售情况
 - 3.1.4 投资者希望任天堂转变发展方向
 - 3.2 索尼游戏
 - 3.2.1 公司简介
 - 3.2.2 游戏业务分析
 - 3.2.3 公司发展展望
 - 3.3 南梦宫万代
 - 3.3.1 公司简介
 - 3.3.2 运营分析
 - 3.3.3 游戏业务分析
 - 3.3.4 发展战略
 - 3.4 GREE
 - 3.4.1 简介
 - 3.4.2 GREE商业模式
 - 3.4.3 运营分析
 - 3.4.4 FY2013 发展战略
 - 3.5 DeNA
 - 3.5.1 简介
 - 3.5.2 运营分析



3.6 SQUARE ENIX

3.6.1 简介

3.6.2 游戏业务分析

3.6.3 FY2013展望

3.7 KONAMI

3.7.1 简介

3.7.2 运营分析

3.7.3 收入构成

3.7.4 FY2013展望

3.8 卡普空

3.8.1简介

3.8.2 运营分析

3.8.3 游戏业务部门分析

3.9世嘉

3.9.1 简介

3.9.2 运营分析

3.9.3 收入构成

3.9.4 主要产品出货量

3.10 KOEI TECMO

3.10.1 简介

3.10.2 运营分析

3.11 MarvelousAQL

3.11.1 简介

3.11.2 游戏运营分析

3.12 东星

3.12.1 简介

3.12.2 财务数据

3.13 Mobcast

3.13.1 简介

3.13.2 财务指标

3.14 日本准上榜游戏公司

4, TOP 50 美国游戏公司研究

4.1 Gamestop

4.1.1 公司简介

4.1.2 经营业绩



4.2 微软游戏部门

4.2.1 主要产品和服务

4.2.2 游戏部门运营分析

4.3 动视暴雪

4.3.1 公司简介

4.3.2 经营业绩

4.3.3 分产品分部门营收分析

4.3.4 公司发展展望

4.4 艺电

4.4.1 公司简介

4.4.2 运营分析

4.4.3 移动游戏业务强劲增长

4.4.4 免费游戏成为EA最快增长模式

4.4.5 FY2013展望

4.5 Zynga

4.5.1 简介

4.5.2 经营业绩

4.5.3 游戏运营指标

4.6 Take-Two

4.6.1 简介

4.6.2 经营业绩

4.6.3 游戏产品发布情况

4.7 Disney游戏

4.7.1 简介

4.7.2 游戏业务分析

4.8 THQ

4.8.1 简介

4.8.2 经营业绩

4.9 Glu Mobile

4.9.1 简介

4.9.2 经营业绩

4.9.3 收入构成

4.9.4 业务展望

4.10 Alliance Distributors

4.10.1 简介

4.10.2 经营业绩



4.11 美国的准上榜游戏公司

5, TOP 50 韩国游戏公司研究

5.1 纳克森

5.1.1 简介

5.1.2 运营分析

5.1.3 中国为NEXON最大市场

5.2 Neowiz Games

5.2.1 简介

5.2.2 经营业绩

5.3 NCSOFT

5.3.1 简介

5.3.2 经营业绩

5.3.3 收入构成

5.4 NHN

5.4.1 简介

5.4.2 经营业绩

5.4.3 收入构成

5.5 CJ E&M

5.5.1 简介

5.5.2 运营分析

5.5.3 业务展望

5.6 Wemade

5.6.1 简介

5.6.2 经营业绩

5.7 Gamevil

5.7.1 简介

5.7.2 经营业绩

5.7.3 游戏业务分析

5.8 GRAVITY

5.8.1 简介

5.8.2 运营分析

5.8.3 业务展望

5.9 WEBZEN

5.9.1 简介

5.9.2 经营业绩



5.9.3 收入结构

5.10 韩国准上榜游戏公司

6, TOP 50 欧洲游戏公司分析

6.1 育碧娱乐

6.1.1 简介

6.1.2 运营分析

6.1.3 业务展望

6.2 Gameloft

6.2.1 简介

6.2.2 经营业绩

6.2.3 业务展望

6.3 Digital Bros

6.3.1 简介

6.3.2 运营分析

6.3.3 业务展望

6.4 Net Entertainment

6.4.1 简介

6.4.2 财务指标

6.4.3 业务分析

6.5 CD Projekt Red

6.5.1 简介

6.5.2 经营业绩

6.6 欧洲准上榜游戏公司

7, TOP 50 中国大陆游戏公司分析

7.1 腾讯游戏

7.1.1 简介

7.1.2 腾讯游戏业务分析

7.1.3 腾讯游戏平台季度创收超22亿元

7.2 网易游戏

7.2.1 简介

7.2.2 财务指标

7.2.3 运营分析

7.2.4 业务展望

7.3 盛大游戏



7.3.1 简介

7.3.2 财务指标

7.3.3 经营分析

7.3.4 游戏运营指标

7.4 畅游

7.4.1 简介

7.4.2 财务指标

7.4.3 运营分析

7.4.4 收入结构

7.4.5 业务展望

7.5 完美世界

7.5.1 简介

7.5.2 运营分析

7.5.3 收入结构

7.5.4 近期发展

7.6 巨人网络

7.6.1 简介

7.6.2 经营分析

7.6.3 产品分析及运营指标

7.7 空中网

7.7.1 简介

7.7.2 经营业绩

7.7.3 移动游戏业务

7.7.4 互联网游戏业务

7.7.5 产品分析

7.8 金山

7.8.1 简介

7.8.2 游戏业务分析

7.8.3 业务展望

7.9 网龙

7.9.1 简介

7.9.2 运营分析

7.9.3 业务展望

7.10 人人游戏

7.10.1 简介

7.10.2 经营业绩



7.11 中国大陆准上榜公司分析

7.11.1 中青宝

7.11.2 第九城市

7.11.3 淘米

7.11.4 掌趣科技Ourpalm

8, TOP 50 其他地区公司分析

8.1 智冠科技

8.1.1 简介

8.1.2 经营业绩

8.2 游戏橘子

8.2.1 简介

8.2.2 运营分析

8.12 其他地区的准上榜公司

术语表



图表目录

- 2012Q2游戏产业TOP50公司收入排名
- 2012Q2游戏产业TOP50公司净利润排名
- Nintendo营业收入及研发投入, FY2007-FY2012
- Nintendo营业收入、营业利润、毛利率及研发投入, 2011Q1-2012Q2
- Nintendo (分产品) 营业收入, 2011Q2-2012Q2
- Nintendo (分地区) 营业收入, 2011Q1-2012Q2
- 2012Q2任天堂不同游戏平台销量及游戏新品数量
- 索尼游戏营业收入, 2007-2011
- 索尼游戏营业收入, 2011Q1-2012Q2
- 2012Q2 SONY (分部门)营业收入及营业利润
- 2011Q2-2012Q2 SNOY 主要游戏产品 (软件、硬件) 的销售数量
- BANDAI NAMCO营业收入和净利润, 2011-2012
- BANDAI NAMCO (分部门) 营业收入, 2011-2012
- BANDAI NAMCO (分地区) 营业收入, 2011-2012
- BANDAI NAMCO的 (分类型) 游戏收入, FY2010-FY2013
- BANDAI NAMCO家用视频游戏软件发布数量和销量, FY2012Q1-FY2013Q1



- BANDAI NAMCO家用视频游戏软件发布数量和销量FY2012Q1-FY2013Q1
- BANDAI NAMCO街机销售额（分产品类型） FY2012Q1-FY2013Q1
- GREE员工人数、营业收入， FY2007-FY2012
- 2011Q1-2012Q2 GREE营业收入和营业利润
- 2011Q1-2012Q2 DeNA营业收入和营业利润
- 2011Q1-2012Q2 SQUARE ENIX营业收入和运营利润
- SQUARE ENIX 在FY2013即将发布的游戏主题
- FY2008-FY2012 KONAMI营业收入和营业利润
- KONAMI营业收入、营业利润， 2011Q1-2012Q2
- KONAMI 的FY2013Q1运营摘要数据
- KONAMI社交游戏和主题游戏的注册会员数
- KONAMI 视频游戏（分地区、分平台）营业收入及占比， FY2012Q1， FY2013Q1
- KONAMI（分产品）营业收入和营业利润， 2011Q1-2012Q2
- KONAMI在 FY2013发布的游戏主题
- 卡普空员工人数、营业收入及研发投入， FY2007-FY2011
- 卡普空营业收入、营业利润及毛利率， 2011Q1-2012Q2
- 卡普空（分平台）游戏产品销量, 2011-2012
- 卡普空（分地区）游戏产品销量, 2011-2012



- 卡普空数字内部部经营业绩,2011-2012
- 世嘉游戏收入及净利润, FY2008-FY2012
- 世嘉游戏（分产品）营业收入, FY2011-FY2012
- 世嘉游戏（分地区、分平台）营业收入, FY2012
- SEGA 的Pachislot 出货量, FY2012
- SEGA 主要 Pachislot主题游戏的销量
- SEGA 的Pachinko出货量, FY2012
- SEGA 主要 Pachinko游戏的销量
- SEGA 国内游戏设施数量趋势, 2011-2012
- SEGA 数字游戏部的主要游戏主题
- KOEI TECMO收入及净利润, FY2010-FY2012
- KOEI TECMO季度收入和运营利润, FY2011-FY2012
- KOEI TECMO（分部门）营收收入和运营利润, FY2010-FY2012
- MarvelousAQL分部门收入和运营利润, 2012Q2
- TOSE收入及净利润, FY2007-FY2011
- TOSE季度收入及净利润, 2012
- Mobcast收入及净利润, FY2007-FY2011
- Mobcast季度收入及净利润, 2012Q1-2012Q2



- Eighting营业收入和净利润, FY2007-FY2011
- Eighting营业收入、营业利润及净利润, 2011Q2,2012Q2
- Nippon1收入、净利润和净利润率, FY2007-FY2012
- 2011Q1-2012Q2 Gamestop营业收入及毛利率
- 2011Q1-2012Q2 Gamestop (分产品) 营业收入及毛利率
- 2011Q1-2012Q2微软娱乐与设备部门收入和营业利润
- FY2010-FY2012微软娱乐与设备部门收入和营业利润
- 动视暴雪 2012Q2 主要业绩
- 动视暴雪员工人数、研发投入及营业收入, FY2007-2012H1
- 动视暴雪 (分地区) 营业收入, 2011Q1-2012Q2
- 动视暴雪 (按分销渠道) 营业收入, 2011Q1-2012Q2
- 动视暴雪 (按部门) 营业收入, 2011Q1-2012Q2
- 动视暴雪 (分产品) 营业收入, 2011Q1-2012Q2
- Apr-2008-June-2012使命召唤月度活跃人数
- 2012年1-7月使命召唤精英 (平台) 会员人数
- 艺电营业收入、员工人数及研发投入, FY2007-FY2012
- 艺电营业收入、毛利率、营业利润及研发投入, 2011Q1-2012Q2
- 艺电 (分产品) 营业收入, 2011Q1-2012Q2



- 艺电（分地区）营业收入，2011Q1-2012Q2
- 艺电（分平台）营业收入，FY2011Q1-FY2013Q1
- 艺电（分游戏类型）营业收入，FY2011Q1-FY2013Q1
- 艺电免费游戏的收入增长指标，FY2010Q1-FY2013Q1
- 艺电2013财年即将发布产品（分平台）
- Zynga员工人数、营业收入及研发投入，FY2007-FY2011
- Zynga营业收入、营业利润、毛利率及研发投入，2011Q1-2012Q2
- Zynga（分产品）营业收入，2011Q1-2012Q2
- Take-Two（分地区）营业收入占比，2011Q1-2012Q2
- Take-Two（分平台）营业收入占比，2011Q2，2012Q2
- Take-Two 2012Q2发布游戏主题列表
- Take-Two 2012-2014计划发布游戏主题列表
- Disney（分部门，含游戏部门）营业收入和营业利润，2011Q2,2012Q2
- THQ收入及净利润，FY2008-FY2012
- Glu Mobile员工人数、营业收入及研发投入，FY2007-FY2011
- Glu Mobile营业收入、营业利润、毛利率及研发投入，2011Q1-2012Q2
- Glu Mobile（分产品）营业收入，2011Q2-2012Q2
- Glu Mobile（分地区）营业收入，2012Q1-2012Q2



- Alliance Distributors营业收入、营业利润及净利润, 2011Q2,2012Q2
- Majesco分平台营业收入, 2011Q2 & 2012Q2
- 韩国五大游戏发行商及份额
- NEXON营业收入和净利润, FY2007-FY2011
- NEXON (按游戏主题发布年份的) 营收占比, FY2008-FY2012
- NEXON最新发布游戏产品简介
- NEXON营业收入, 2011Q1-2012Q2
- NEXON营业利润及营业利润率, 2011Q1-2012Q2
- Neowiz Games收入及净利润, FY2007-FY2011
- Neowiz营业收入、营业利润和净利润, 2011Q1-2012Q2
- Neowiz Games (分地区) 营业收入及占比, 2011Q2-2012Q2
- NCSOFT营业收入(2011Q2-2012Q2)
- NCSOFT运营利润(2011Q2-2012Q2)
- NCSOFT(分地区)营业收入2011Q2-2012Q2
- NCSOFT (分产品) 营业收入 (excluding royalty)
- NHN营业收入、营业利润和净利润, 2011Q2-2012Q2
- NHN在线游戏营业收入, 2011Q2-2012Q2
- NHN(分地区)营业收入, 2011Q2-2012Q2



- NHN(分部门)营业收入, 2011Q2-2012Q2
- CJ E&M (分部门) 营业收入, 2011Q2-2012Q2
- CJ E&M'的游戏部门收入和移动收入收入, 2011Q2-2012Q2
- Wemade收入及净利润, FY2007-FY2011
- Wemade收入、营业利润及净利润, 2011Q2-2012Q2
- Wemade (分地区) 营业收入, 2011Q2-2012Q2
- Wemade (分游戏产品) 营业收入, 2011Q2-2012Q2
- Gamevil营业收入和净利润, FY2007-FY2011
- GAMEVIL季度营业收入, 营业利润和净利润, 2011Q2-2012Q2
- GAMEVIL (分地区)营业收入,2011-2012
- GAMEVIL营业收入构成 (分游戏类型), 2011Q2-2012Q2
- Gamevil (分产品) 营业收入, 2011Q2-2012Q2
- Gravity营业收入和净利润, FY2007-FY2011
- Gravity(分部门)营业收入和毛利润, 2011Q2-2012Q2
- WEBZEN营业收入和净利润, FY2007-FY2011
- WEBZEN营业收入、营业利润及毛利率, 2011Q1-2012Q2
- WEBZEN 营业收入构成 (分产品)
- WEBZEN 营业收入构成 (分地区)



- WEBZEN (分产品) 营业收入, 2011Q2-2012Q2
- WEBZEN (分地区) 营业收入, 2012Q1-2012Q2
- Hanbit Soft营收和净利润, FY2007-FY2011
- 育碧娱乐收入及净利润, FY2008-FY2012
- 育碧娱乐 (分游戏平台) 收入占比, 2011Q2,2012Q2
- 育碧娱乐 (分地区) 收入占比
- 育碧娱乐 2012Q3游戏主题发布计划
- Gameloft员工人数、营业收入、毛利率、净利润及研发投入, FY2007-FY2011
- Gameloft营业收入和净利润, 2011Q1-2012Q2
- Digital Bros营业收入、营业利润、毛利率, 2011Q1-2012Q2
- Digital Bros分部门收入和净利润, FY2011- FY 2012
- Net Entertainment营业收入、营业利润, 2010Q2-2012Q2
- Net Entertainment主要财务指标, 2010Q2-2012Q2
- CD Projekt RED收入及净利润, FY2007-FY2011
- CD Projekt RED 2012H1营收收入和利润构成 (按部门)
- Atari SA营业收入和净利润, FY2008-FY2012
- Atari SA分部门营业收入,2012Q2
- 2011Q1-2012Q2腾讯游戏收入



- 2005-2011网易游戏收入及网易总收入对比
- 网易游戏的营业收入及毛利率, 2011Q1-2012Q2
- 盛大游戏营业收入、员工人数、及研发投入, FY2007-FY2011
- 盛大营业收入、营业利润及毛利率, 2011Q1-2012Q2
- 盛大游戏月平均活跃用户数, 2010Q3-2012Q2
- 盛大游戏月平均付费用户数, 2010Q3-2012Q2
- 盛大游戏ARPU数据, 2010Q3-2012Q2
- 畅游员工人数、营业收入及研发投入, FY2007-FY2011
- 畅游营业收入、营业利润、毛利率及研发投入, 2011Q1-2012Q2
- 畅游MMO游戏主要运营指标,2011Q2-2012Q2
- 畅游WEB游戏主要运营指标,2011Q2-2012Q2
- 畅游(按部门)营业收入和毛利率, 2011Q1-2012Q2
- 畅游2012下半年游戏发布计划
- 完美世界员工人数、营业收入及研发投入, FY2007-FY2011
- 完美世界营业收入、营业利润、毛利率及研发投入, 2011Q1-2012Q1
- 完美世界(分产品)营业收入, 2011Q1-2012Q1
- 巨人网络员工人数、营业收入及研发投入, FY2007-FY2011
- 巨人网络营业收入、营业利润、毛利率及研发投入, 2011Q1-2012Q2



- 巨人网络（分产品）营业收入，2011Q1-2012Q2
- 巨人游戏主要运营指标（APA，ACU，PCU，ARPU），2011Q1-2012Q2
- 空中网2008Q1-2012Q2营业收入及增长率
- 空中网移动游戏收入及增长率，2008Q1- 2012Q2
- 空中网互联网游戏收入及各项指标2008Q1- 2012Q2
- 金山营业收入、营业利润、毛利率、研发投入，2011Q1-2012Q2
- 金山(分部门)营业收入及占比，2011Q1-2012Q2
- 金山游戏主要指标(ACU,APA,ARPU)，2010Q3-2012Q2
- 网龙营业收入、毛利率及研发投入，FY2007-2012H1
- 网龙营业收入、毛利率、营业利润及研发投入，2011Q1-2012Q2
- 网龙（分产品）营业收入，2011Q1-2012Q2
- 人人网员工人数、研发投入、营业收入、净利润，2008-2011
- 人人网营业收入、净利润、毛利率，2011Q1-2012Q2
- 人人网（分部门）营业收入，2011Q2-2012Q2
- 中青宝员工人数、营业收入及研发投入，FY2007-2012H1
- 中青宝营业收入、营业利润及毛利率，2011Q1-2012Q2
- 第九城市网络员工人数、营业收入及研发投入，FY2007-FY2011
- 第九城市营业收入、营业利润、毛利率及研发投入，2011Q1-2012Q2

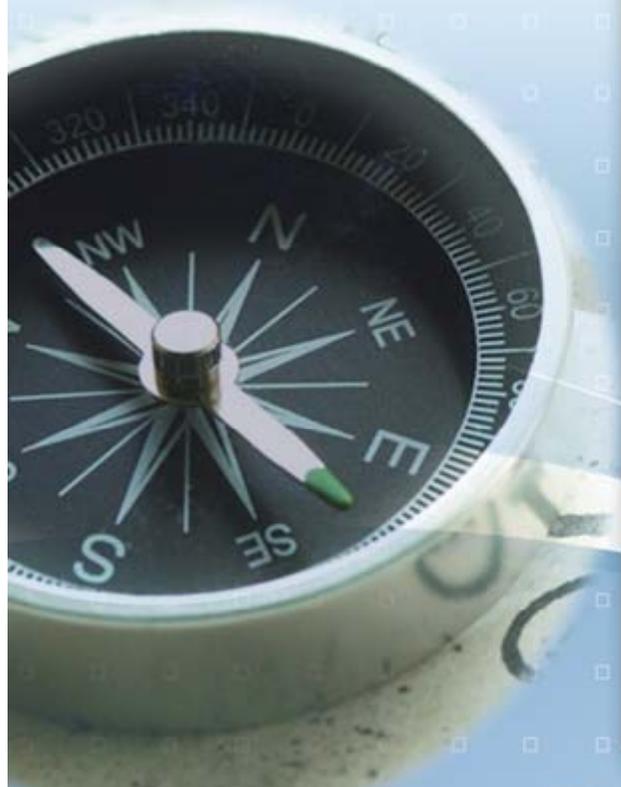


- 第九城市（分产品）营业收入，2011Q1-2012Q2
- 淘米营业收入、员工人数及研发投入，FY2007-FY2011
- 淘米营业收入、营业利润、毛利率及研发投入，2011Q1-2012Q2
- 淘米（按部门）营业收入，2011Q1-2012Q2
- 掌趣科技营业收入、员工人数，FY2007-2012H1
- 掌趣科技营业收入、营业利润及毛利率，2012Q1-2012Q2
- 智冠科技员工人数、研发投入，FY2011-FY2012
- 智冠科技营业收入、净利润和毛利率，FY2011-FY2012
- 智冠科技（分产品）营业收入，FY2011-FY2012
- 游戏橘子2011H1-2012H1营业收入、营业利润和净利润



购买报告

价 格	电子版：无	电话：010-8260.1561/62
	纸质版：6000元	传真：010-8260.1570
页数：175页		邮箱：hanyue@waterwood.com.cn
发布日期：2012-10		网址：www.pday.com.cn
链接： http://www.pday.com.cn/Htmls/Report/201210/24511546.html		
地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦C座3单元502室		



如何申请购买报告

1, 请填写《研究报告订购协议》

(http://www.pday.com.cn/research/pday_report.doc), 注明单位名称、联系人、联系办法(含传真和邮件)、申请报告名称, 然后签字盖章后传真到: 86-10-82601570。

2, 研究中心在签订协议后, 将回复传真给您。

3, 会员或客户按照签订的协议汇款到以下帐户:

开户行: 交通银行世纪城支行

帐号: 110060668012015061217

户名: 北京水清木华科技有限公司

4, 研究中心在收到会员或客户汇款凭证的传真确认后, 按时提供信息服务资料或研究报告的文档。

电话: 86-10-82601561、82601562、82601563 传真: 86-10-82601570

版权声明

该报告的所有图片、表格以及文字内容的版权归北京水清木华科技有限公司（水清木华研究中心）所有。其中，部分图表在标注有其他方面数据来源的情况下，版权归属原数据所有公司。水清木华研究中心获取的数据主要来源于市场调查、公开资料和第三方购买，如果有涉及版权纠纷问题，请及时联络水清木华研究中心。

