



艾凯咨询  
ICAN Consulting

# 2009年网络游戏企业上市辅导与 实施方案咨询报告

## 一、调研说明

《2009年网络游戏企业上市辅导与实施方案咨询报告》是艾凯咨询集团经过数月的周密调研，结合国家统计局，行业协会，工商，税务海关等相关数据，由行业内知名专家撰写而成。报告意于成为从事本行业人士经营及投资提供参考的重要依据。

报告主要可分为四大部分，首先，报告对本行业的特征及国内外市场环境进行描述；其次，是本行业的上下游产业链，市场供需状况及竞争格局从宏观到细致的详尽剖析，接着报告中列出数家该行业的重点企业，分析相关经营数据；最后，对该行业未来的发展前景，投资风险给出指导建议。相信该份报告对您把握市场脉搏，知悉竞争对手，进行战略投资具有重要帮助。

官方网址：<https://www.icandata.com/view/10189.html>

报告价格：纸介版9000元 电子版9000元 纸介版+电子版9200元

订购电话：400-700-0142 010-80392465

电子邮箱：[sales@icandata.com](mailto:sales@icandata.com)

联系人：刘老师

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、摘要、目录、图表

本报告为独家首创针对企业上市融资提供前期指导服务的专项研究报告，此报告为个性化定制服务报告，我们将根据不同类型及不同行业的企业提出的具体要求，修订报告目录，并在此目录的基础上重新完善行业数据及分析内容，为企业顺利上市融资提供全程指引服务。

我们坚信中国的企业应该得到一流的、货真价实的资讯服务，本研究中心郑重承诺，为您提供超值的服务！本研究中心的管理咨询服务集合了行业内专家团队的智慧，磨合了多年实践经验和理论研究大碰撞的智慧结晶。我们的研究产品将帮助您找到了真正的商业发展机遇和可持续发展战略，我们坚信您也将从我们的报告中获得有价值和指导意义的商业智慧！

&rarr;报告目录

目录

CONTENTS

### 第一部分 行业发展情况分析

#### 第一章 中国网络游戏行业发展概述

##### 第一节 网络游戏行业发展情况

##### 第二节 最近3~5年中国网络游戏行业经济指标分析

一、赢利性

二、成长速度

三、附加值的提升空间

四、进入壁垒 / 退出机制

五、风险性

六、行业周期

七、竞争激烈程度指标

八、当前行业发展所属周期阶段的判断

##### 第三节 关联产业发展

### 第二章 应用领域及行业供需分析

#### 第一节 网络游戏市场需求分析

一、需求市场

二、客户结构

### 三、需求的地区差异

#### 第二节 供给分析

#### 第三节 供求平衡分析及未来发展趋势

##### 一、行业的需求预测

##### 二、行业的供应预测

##### 三、供求平衡分析

##### 四、供求平衡预测

#### 第四节 网络游戏市场价格走势分析

### 第三章 2009年网络游戏行业需求预测

#### 第一节 2009年网络游戏领域需求量预测

#### 第二节 2009年网络游戏领域需求产品（服务）功能预测

#### 第三节 2009年网络游戏领域需求产品（服务）市场格局预测

## 第二部分 市场竞争与企业分析

### 第四章 主要网络游戏企业的排名与产业结构分析

#### 第一节 网络游戏行业企业排名分析

#### 第二节 产业结构分析

##### 一、市场细分充分程度的分析

##### 二、各细分市场领先企业排名

##### 三、各细分市场占总市场的结构比例

##### 四、领先企业的结构分析（所有制结构）

#### 第三节 产业价值链的结构分析及产业链条的整体竞争优势分析

##### 一、产业价值链的构成

##### 二、产业链条的竞争优势与劣势分析

#### 第四节 产业结构发展预测

##### 一、产业结构调整的方向政府产业指导政策分析（投资政策、外资政策、限制性政策等）

##### 二、产业结构调整中消费者需求的引导因素

##### 三、中国网络游戏行业参与国际竞争的战略市场定位

## 第五章 网络游戏行业投资方向

### 第一节 产业发展的有利因素与不利因素分析

## 第二节 产业发展的空白点分析

## 第三节 投资回报率比较高的投资方向

## 第四节 新进入者应注意的障碍因素

## 第五节 营销分析与营销模式推荐

### 一、渠道构成

### 二、销售贡献比率

### 三、覆盖率

### 四、销售渠道效果

### 五、价值流程结构

## 第三部分 上市规划与前期辅导

## 第六章 网络游戏企业上市利弊与上市环境分析

### 第一节 上市之益处

### 第二节 上市之弊端

### 第三节 网络游戏企业上市与行业发展

### 第四节 网络游戏企业上市环境

### 第五节 证监会对于网络游戏企业上市的监管政策

## 第七章 最近3~5年国内上市形势分析

### 第一节 发行市盈率依然较高

### 第二节 发行筹资规模有较大提高

### 第三节 发行审核节奏大大加快

### 第四节 最近3~5年发行审核通过率分析

### 第五节 全民投资股市的热情异常热烈

### 第六节 制度体系建设日臻完善

## 第八章 网络游戏企业国内上市基本条件

### 第一节 首发上市法定条件

### 第二节 证监会审核关注重点

### 第三节 网络游戏企业上市可行性分析

### 第四节 网络游戏企业当前需解决、改进或完善的问题

## 第四部分 上市方案与重点问题

### 第九章 网络游戏企业上市方案

#### 第一节 网络游戏企业上市流程

#### 第二节 网络游戏企业改制思路

#### 第三节 网络游戏企业发行定价与筹资金额测算

#### 第四节 网络游戏企业内部上市团队的配置方案

#### 第五节 上市中介机构的聘请

#### 第六节 上市项目组管理模式与分工合作

### 第十章 上市中介机构选择与工作协调

#### 第一节 券商的选择与工作模式

##### 一、券商的选择与费用指导

##### 二、券商工作内容与定位

##### 三、券商的工作模式

##### 四、网络游戏企业上市券商重点关注的问题

#### 第二节 会计师事务所的选择与工作模式

##### 一、会计师事务所的选择与费用指导

##### 二、会计师事务所工作内容与定位

##### 三、会计师事务所的工作模式

##### 四、网络游戏企业上市会计师事务所重点关注的问题

#### 第三节 资产评估事务所的选择与工作模式

##### 一、资产评估事务所的选择与费用指导

##### 二、资产评估事务所工作内容与定位

##### 三、资产评估事务所的工作模式

##### 四、网络游戏企业上市资产评估事务所重点关注的问题

#### 第四节 律师事务所的选择与工作模式

##### 一、律师事务所的选择与费用指导

##### 二、律师事务所工作内容与定位

##### 三、律师事务所的工作模式

##### 四、网络游戏企业上市律师事务所重点关注的问题

#### 第五节 咨询公司的选择与工作模式

##### 一、咨询公司的选择与费用指导

- 二、咨询公司工作内容与定位
- 三、咨询公司的模式
- 四、网络游戏企业上市咨询公司重点关注的问题

## 第十一章 网络游戏企业上市重点问题的处理建议

### 第一节 改制问题

- 一、企业改制手续处理建议
- 二、股权纠纷问题处理建议
- 三、企业改制与管理层安排建议

### 第二节 财务审计问题

- 一、大股东审计问题处理建议
- 二、历史财务审计问题处理建议
- 三、审计报告常见错误分析
- 四、关联交易财务处理问题建议

### 第三节 法律问题

- 一、重大合同处理
- 二、股权转让确认
- 三、商标产权争议
- 四、对外合作协议
- 五、股东大会决议

### 第四节 募集资金投向问题

- 一、项目可行性研究报告撰写
- 二、募集资金规模
- 三、募投项目选择
- 四、新建扩建问题
- 五、立项申报流程

### 第五节 社保环评等问题

- 一、社保问题处理
- 二、历史环评报告与环保局批文

### 第六节 制度健全问题

- 一、管理内控制度完善
- 二、上市公司配套制度设立

三、人事安排与股权激励

四、财务制度健全

第五部分 上市步骤与发展前景

第十二章 招股说明书中影响企业上市的重点问题处理建议

第一节 公司基本情况章节常见问题

一、企业改制重组流程完备性

二、企业股本变化问题

三、企业对外投资问题

四、员工社保与员工持股问题处理

第二节 业务与技术章节常见问题

一、业务描述与定位

二、各业务市场容量

三、企业竞争对手分析

四、上下游厂商以及经营授权问题

五、技术研发与质量控制问题处理

第三节 同业竞争与关联交易章节问题

一、同业竞争问题处理

二、关联交易问题处理

三、避免同业竞争与关联交易处理制度设计

四、现有同业竞争与关联交易的措施

第四节 募投项目常见问题

一、项目投产前后指标变化解释

二、项目投资收益指标设计

三、项目产品市场容量测算

四、项目生产工艺与核心技术处理

五、项目可行性与合理性分析

六、项目备案流程

第五节 财务报告问题

一、会计制度调整

二、财务状况变动问题

三、盈利、偿债等指标处理



#### 四、重大财务收支问题的处理

#### 五、各项财务数据的确认

#### 第六节 公司治理问题

#### 第七节 股利分配问题

#### 第八节 业务发展目标设计

### 第十三章 影响上市进度的重点环节处理建议

#### 第一节 企业工商档案问题

#### 第二节 募投项目问题

#### 第三节 审计问题

#### 第四节 环评批文问题

#### 第五节 股权处理问题

#### 第六节 重大法律纠纷

### 第十四章 网络游戏企业上市成功率影响因素

#### 第一节 最近3~5年网络游戏企业上市成功率统计

#### 第二节 最近3~5年网络游戏企业上市失败案例主要问题分布

#### 第三节 证监会对网络游戏企业上市最为关注的问题

#### 第四节 网络游戏企业上市成功案例解读

#### 第五节 网络游戏企业上市时机选择

### 第十五章 2009年网络游戏企业上市前景预测

#### 第一节 2009年网络游戏企业上市趋势分析

#### 第二节 2009年网络游戏企业上市环境预测

#### 第三节 2009年证监会对网络游戏企业上市的政策走向

#### 第四节 2009年网络游戏企业上市与行业发展预期

#### 第五节 网络游戏行业拟在2009年上市的企业应采取的基本措施

略&hellip;&hellip;

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/10189.html>

### 三、研究方法

- 1、系统分析方法
- 2、比较分析方法
- 3、具体与抽象方法
- 4、分析与综合方法
- 5、归纳与演绎方法
- 6、定性分析与定量分析方法
- 7、预测研究方法

### 四、数据来源

对行业内相关的专家、厂商、渠道商、业务（销售）人员及客户进行访谈，获取最新的一手市场资料；

艾凯咨询集团长期监测采集的数据资料；

行业协会、国家统计局、海关总署、国家发改委、工商总局等政府部门和官方机构的数据与资料；

行业公开信息；

行业企业及上、下游企业的季报、年报和其它公开信息；

各类中英文期刊数据库、图书馆、科研院所、高等院校的文献资料；

行业资深专家公开发表的观点；

对行业的重要数据指标进行连续性对比，反映行业发展趋势；

中华人民共和国国家统计局 <http://www.stats.gov.cn>

中华人民共和国国家工商行政管理总局 <http://www.saic.gov.cn>

中华人民共和国海关总署 <http://www.customs.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

中国证券监督管理委员会 <http://www.csrc.gov.cn>

中华人民共和国商务部 <http://www.mofcom.gov.cn>

世界贸易组织 <https://www.wto.org>

联合国统计司 <http://unstats.un.org>

联合国商品贸易统计数据库 <http://comtrade.un.org>

## 五、关于艾凯咨询网

艾凯咨询网（[www.icandata.com](http://www.icandata.com)）隶属艾凯咨询集团（北京华经艾凯企业咨询有限公司），艾凯咨询集团专注提供大中华区产业经济情报，为企业商业决策赋能，是领先的市场研究报告和竞争情报提供商

艾凯咨询集团为企业专业提供投资咨询报告、深度研究报告、市场调查、统计数据等。艾凯咨询网每天更新大量行业分析报告、图表资料、竞争情报、投资情报等，为用户及时了解迅速变化中的世界和中国市场提供便利，为企业商业决策赋能。

### 研究力量

高素质的专业的研究分析团队，密切关注市场最新动向。在多个行业，拥有数名经验丰富的专业分析师。对于特定及专属领域，我们有国内外众多合作研究机构，同时我们聘请数名行业资深专家顾问，帮助客户分清市场现状和趋势，找准市场定位和切入机会，提出合适中肯的建议，帮助客户实现价值，与客户一同成长。

### 我们的优势

权威机构 艾凯咨询集团二十年深厚行业背景;  
数量领先 囊括主流研究报告和权威合作伙伴;  
服务齐全 促销、推荐指数、积分、网上支付等;  
良好声誉 广泛知名度、满意度，众多新老客户。