

初赛案例（个人赛）

现在是暑假，是积累工作经验的绝佳时机。你对商业和经济学感兴趣，但尚未确定大学主修方向。你希望通过这次实习，获得真实的职场体验，并开拓视野。

通过你叔叔的介绍——他是一位资深的软件开发工程师——你被本地一家小型软件开发公司 **UTSC Software Inc.** 录用为管理实习生。该公司专注于为小型企业开发移动端会计软件。

在你上班的第一天，公司的一位合伙人兼招聘经理把你叫到了她的办公室。

“欢迎加入 **UTSC Software Inc.**！我和我的合伙人五年前一起创立了这家公司。我们的核心会计软件产品已经相对成熟，但销售增长开始放缓。考虑到我们在移动软件开发方面的技术和经验，我们正在认真考虑转型进入**视频游戏软件**行业。”

我们上一位实习生 Gina 曾收集并整理了大量关于该行业的数据。请你认真阅读这些资料，尽快熟悉视频游戏行业的基本情况。三周后，我们希望你能够向我们做一个展示，提供**支持我们决策**的相关信息和分析，帮助我们判断是否要开展这一新业务。”

视频游戏产业是一个充满活力、结构复杂的行业，融合了技术、创意与娱乐元素。全球视频游戏市场从 2010 年的 **640 亿美元**，预计将增长至 2029 年的 **近 2,500 亿美元**。这一增长得益于技术进步、用户群体的不断扩大，以及全新的盈利模式的兴起。到 2030 年，全球游戏玩家数量预计将从 **14.1 亿** 增至 **22.4 亿**。

“如果我们希望在有限预算下尝试进入这个市场，应该先从哪个游戏类型入手？这个类型在不同年龄段中有多受欢迎？市场上是否有成功的案例可以借鉴？”

在 **2024 年秋季**发布的《黑神话：悟空》是一款具有代表性的案例。这款游戏在上市后的短短几天内销量突破 **1,000 万份**，被认为是中国首批实现商业成功的大型 **AAA（高预算、高规格）** 游戏之一。

尽管 **3D AAA 游戏** 凭借其广阔的世界观和精美的画面吸引了大量核心玩家的关注，但**简单的 2D 休闲游戏**也因其“容易上手、重复可玩”的特性，在市场上取得了不俗的成绩。

所谓的**休闲类游戏（Casual Games）**，通常易于操作，适合在短时间内进行游戏，且能被更广泛的用户群体所接受。例如：

- 消除类游戏（如 Candy Crush Saga）
- 益智类游戏（如 2048）
- 简单模拟类游戏（如 Farmville）

这类游戏常受到非核心玩家以及想要快速娱乐的玩家青睐。

“我听说近年来使用手机玩游戏的用户数量持续增长。手机游戏是当前最受欢迎的游戏平台。你能找到相关数据支持这一趋势吗？”

大多数 2D 休闲类游戏都通过**移动端平台**发布。近年来，随着智能手机的普及以及硬件性能的持续提升，移动游戏市场迎来了显著增长，使得开发更复杂游戏成为可能。随着**5G 技术**的普及与移动设备获取门槛的降低，这一增长趋势预计将持续。

对于视频游戏开发商而言，2D 移动休闲类游戏的**开发成本较低、开发周期较短**，通常更具利润空间。行业专家指出：

- 开发一款简单的 2D 游戏，平均成本可低至 **1 万美元**
- 而一款 3D 游戏的平均开发成本则接近 **100 万美元**

鉴于 UTSC Software Inc. 是一家**小型软件公司**，此前并无视频游戏开发经验，因此更可行的选项是：开发**移动端或在线平台**的休闲类游戏。

“我注意到大多数手机游戏都是免费玩的，那它们是怎么赚钱的呢？”

游戏行业依靠多种**盈利模式**来创造收入：消费者可能直接购买游戏，也可能通过游戏中的广告获取收益。与此同时，许多玩家会在游戏中进行**小额交易**（购买虚拟物品，如游戏币、武器、道具和皮肤）、**可下载内容（DLC）**，或者购买分级扩展内容，例如“赛季通行证”或“战斗通行证”。

近年来，一个显著的趋势是越来越多游戏开发商采用“**免费+增值（Freemium）**”模式。这种策略允许玩家**免费游玩游戏**，但通过引导用户在游戏中进行付费，从而获得盈利。这一模式已被多家游戏公司验证为有效且高利润的，例如腾讯，其旗下的《王者荣耀》等作品就广泛采用此类方式。许多玩家在游戏中进行的小额付费总和往往超出预期。

你的任务

除了回答经理提出的问题外，你还需完成以下任务：

分析任务：

1. **全球视频游戏硬件与软件**多年来呈现出不同的发展趋势。
请绘制一张**折线图**，展示过去六年的这两个板块的增长趋势，并**比较中国市场的表现**。
2. **根据零售价值**，请列出中国三家最具影响力的视频游戏软件公司。
3. 请绘制一张图表，显示 **2014 年至 2024 年中国的移动游戏玩家数量变化趋势**。
4. 探讨**免费游戏如何盈利**，尤其是移动游戏的盈利方式。

演示制作要求:

请仅使用提供的数据资料（见“数据”文件夹），制作一个条理清晰、结构合理的演示文稿，聚焦回答以上核心问题与分析任务，并辅以数据分析与计算指标支持你的观点。

请将以下内容通过邮件提交给你们的教师:

- 一份 不超过 6 页的演示幻灯片（PPT）
- 一段 4 到 5 分钟的演讲视频录音

参考资料:

1. “《黑神话：悟空》热销，销量突破 1000 万份。” 新华社. [Xinhua News](#)
2. Hussain, A. “视频游戏行业如何变化.” Investopedia. [Investopedia Article](#)
3. Mitra, T. “为什么 PC 端的休闲游戏比以往更受欢迎.” Medium, 2025 年 6 月 18 日. [Medium Article](#)
4. “什么是休闲游戏？如何发现和享受新游戏.” Lenovo. [Lenovo Glossary](#)
5. Syahrivar, J., 等. “在免费移动游戏中‘付费玩’：一种补偿机制.” *国际零售与分销管理期刊*, 2021. [IJRDM Article](#)