



艾凯咨询  
ICAN Consulting

# 2013-2018年中国网页游戏市场 深度分析与投资前景预测报告

# 一、调研说明

《2013-2018年中国网页游戏市场深度分析与投资前景预测报告》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/23183/>

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

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

根据文化部发布的数据：2012年我国网络游戏用户突破1.9亿，同比增长18.7%；移动网游用户突破8000万人，同比增长63%；网页游戏继续保持高增长态势，规模达92.3亿元，增速达86.8%，在互联网游戏市场中的占比继续上升6个百分点；2012年新增出口游戏66款，自主研发网络游戏海外收入达5.87亿元，同比增长45.7%。

从2012年开始，我国网页游戏市场的发展速度趋于平稳，行业的整体规模稳定，产业链各环节日益成熟，市场竞争加剧导致行业开始走向集中，部分小研发商、小平台面临整合。2013年2季度，我国网页游戏精品化趋势开始显现。绝大多数2012年表现突出的游戏产品，今年仍然深受广大玩家喜爱，继续占据市场主导地位。在行业走向集中的过程中，利用经典产品赢得市场，将是网页游戏产品未来的主要发展方向。

艾凯咨询集团发布的《2013-2018年中国网页游戏市场深度分析与投资前景预测报告》共十二章。首先介绍了网页游戏行业的概念，接着分析了中国网页游戏行业发展环境，然后对中国网页游戏行业市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国网页游戏行业面临的机遇及发展前景。您若想对中国网页游戏行业有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

### 第一章网页游戏相关概述

#### 第一节网页游戏基础概述

##### 一、网页游戏范围界定与特点

##### 二、网页游戏媒体

##### 三、网页游戏的开发技术

#### 第二节网页游戏类别与发展情况

##### 一、策略类

##### 二、宠物养成类

##### 三、网页MMORPG类

#### 第三节网页游戏发展的优势

## 第二章2013年中国网页游戏运行态势分析

### 第一节2013年中国网页游戏业热点聚焦

### 第二节2013年中国网页游戏运行现状综述

- 一、中国网络游戏市场进入新的高增长周期
- 二、中国网络游戏面临多重挑战的成熟阶段
- 三、网络游戏内置广告价值不断彰显
- 四、网页游戏成为网络游戏市场新的亮点
- 五、网页游戏的创新
- 六、网页游戏与客户端游戏用户高度重合互补特性显著

### 第三节2013年中国网页游戏用户群剖析

- 一、玩家数量倍数增长
- 二、用户消费总额快速增加
- 三、游戏类型趋于均衡，游戏可玩性为玩家关注焦点

### 第四节2013年中国网页游戏发展中存在的问题分析

## 第三章2013年中国网页游戏市场深度剖析

### 第一节2013年中国网页游戏产业发展概述

- 一、中国网络游戏市场规模
- 二、中国网页游戏用户规模
- 三、中国网页游戏付费用户ARPU值
- 四、中国网页游戏运营商收入构成

### 第二节2013年中国网页游戏产业运行动态分析

- 一、盛大进军网页游戏对产业的影响
- 二、中国主要网游研发费用状况
- 三、2013年网页游戏市场份额调查

### 第三节2013年中国网页游戏存在的问题分析

## 第四章2013年中国网页游戏产业链分析

### 第一节产业链结构

- 一、网页游戏开发商
- 二、网页游戏运营商

## 第二节上游供需分析

- 一、监管政策有待进一步落实
- 二、网页游戏开发团队鱼龙混杂，产品同质化严重

## 第三节下游供需分析

- 一、网页游戏有效满足了玩家需求空白
- 二、直销模式逐渐普及，传统渠道边缘化

## 第四节行业盈利模式分析

- 一、道具付费模式
- 二、广告模式

# 第五章2013年中国网页游戏产品及儿童网页游戏市场分析

## 第一节2013年中国网页游戏产品分析

- 一、中国网页游戏研发地分布及技术状况
- 二、中国网页游戏产品类型分布
- 三、中国网页游戏题材分布
- 四、国内主要网页游戏及收入排名
- 五、网页游戏测试节点
- 六、中国网页游戏生命周期分析
- 七、中国网页游戏支付方式分布

## 第二节2013年中国儿童网页游戏市场点评

- 一、用户增长速度惊人，超过预期
- 二、线上与线下结合的赢利模式逐步清晰
- 三、资本关注，热烈追捧
- 四、政策和监管风险大，争议不断
- 五、定位及发展各有不同

# 第六章2013年中国网页游戏用户监测数据分析

## 第一节2013年中国网页游戏资讯网站排行分析

## 第二节2013年中国网页游戏日均上线时间分析

## 第三节2013年中国网页游戏推广渠道及用户认可情况分析

## 第四节2013年中国网页游戏付费状况调研

## 第五节中国网页游戏与网络游戏用户指标变化对比分析

- 一、运营商宣传策略对网页游戏用户的影响
- 二、游戏本身特点对网页游戏用户的影响
- 三、游戏用户使用行为差异对网页游戏用户的影响

## 第七章2013年中国网页游戏竞争新格局透析

### 第一节2013年中国网页游戏竞争总况

- 一、网页游戏市场竞争升级
- 二、2013年中国网页游戏产品广告投放情况
- 三、国际巨头挺进中国市场

### 第二节2013年中国网页游戏行业竞争力分析

- 一、2013年中国网页游戏产品开服情况
- 二、网页游戏开发缺乏技术壁垒，同质化竞争削弱议价能力
- 三、行业门槛低，潜在进入者众多

### 第三节2013年中国网页游戏替代品竞争力分析

- 一、大型客户端游戏
- 二、手机网络游戏市场规模占比逐渐提高

### 第四节2013年中国网页游戏竞争主体分析

- 一、商业模式创新成为竞争焦点
- 二、发展策略决定竞争成败

## 第八章2013年国外重点网游企业分析

### 第一节维旺迪（VIVENDI）

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况分析

### 第二节EA

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况分析

### 第三节任天堂（NINTENDO）

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析

### 三、企业经营状况分析

#### 第四节南梦宫万代控股公司（NAMCOBANDAIHOLDINGSINC.）

##### 一、企业概况

##### 二、竞争优势分析

##### 三、企业经营状况分析

#### 第五节育碧（UBISOFT）

##### 一、企业概况

##### 二、竞争优势分析

##### 三、企业经营状况分析

### 第九章2013年国内重点网游企业运行状况

#### 第一节盛大

##### 一、企业概况

##### 二、竞争优势分析

##### 三、企业经营状况分析

##### 四、2013-2018年公司发展战略分析

#### 第二节巨人网络

##### 一、企业概况

##### 二、竞争优势分析

##### 三、企业经营状况分析

##### 四、2013-2018年公司发展战略分析

#### 第三节网易

##### 一、企业概况

##### 二、竞争优势分析

##### 三、企业经营状况分析

##### 四、2013-2018年公司发展战略分析

#### 第四节腾讯

##### 一、企业概况

##### 二、竞争优势分析

##### 三、企业经营状况分析

##### 四、2013-2018年公司发展战略分析

#### 第五节第九城市

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况分析
- 四、2013-2018年公司发展战略分析

#### 第六节完美世界

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况分析
- 四、2013-2018年公司发展战略分析

#### 第七节金山

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况分析
- 四、2013-2018年公司发展战略分析

#### 第八节网龙

- 一、企业概况
- 二、竞争优势分析
- 三、企业经营状况分析
- 四、2013-2018年公司发展战略分析

### 第十章2012-2015年中国网页游戏产业发展趋势分析

#### 第一节2012-2015年中国网页游戏前景分析

- 一、网页游戏发展大趋势:交互性加强
- 二、网页游戏发展三大趋势
- 三、精品化路线成发展趋势
- 四、儿童网页游戏发展前景

#### 第二节2012-2015年网页游戏市场趋势分析

- 一、web游戏品牌化
- 二、自主研发、独家代理将成为WEB产品趋势
- 三、web游戏产品的类型更完善
- 四、网页游戏市场的多元化游戏题材多样化

#### 第三节2012-2015年中国网页游戏产业盈利预测分析



#### 第四节2012-2015年中国网页游戏运营提出几点建议

- 一、重视外部运营
- 二、发挥联合运营的作用
- 三、选择谁做联运或宣传对象

#### 第十一章2012-2015年中国网页游戏产业投资前景分析

##### 第一节2013年中国网页游戏投资概况

- 一、网页游戏投资环境分析
- 二、网页游戏投资价值研究

##### 第二节2012-2015年中国网页游戏投资热点分析

- 一、具有研发及运营能力的新兴企业受到资本市场的青睐
- 二、传统游戏运营商及社区网站巨头加大并购力度

##### 第三节2012-2015年中国网页游戏投资风险预警

- 一、政策风险
- 二、竞争风险

##### 第四节2012-2015年中国网页游戏投资汇总

- 一、网页游戏开发
- 二、网页游戏运营

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/23183/>

### 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。