



艾凯咨询
ICAN Consulting

2009年中国网页游戏行业投资策略 略报告

一、调研说明

《2009年中国网页游戏行业投资策略报告》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。报告意在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/41116.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

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

一、经济运行分析 2

(一) 运营 2

- 1、中国网络游戏市场进入新的高增长周期 2
- 2、休闲游戏市场比重及影响力日益提升 3
- 3、网络游戏内置广告价值不断彰显 3
- 4、网页游戏成为网络游戏市场新的亮点 4

(二) 用户 6

- 1、玩家数量倍数增长 6
- 2、用户消费总额快速增加 6
- 3、游戏类型趋于均衡，游戏可玩性为玩家关注焦点 7

(三) 行业投资 8

- 1、具有研发及运营能力的新兴企业受到资本市场的青睐 8
- 2、传统游戏运营商及社区网站巨头加大并购力度 8

(四) 经济运行点评 8

二、产业链分析 10

(一) 产业链结构 10

- 1、网页游戏开发商 10
- 2、网页游戏运营商 10

(二) 上游供需分析 11

- 1、监管政策有待进一步落实 11
- 2、网页游戏开发团队鱼龙混杂，产品同质化严重 11

(三) 下游供需分析 11

- 1、网页游戏有效满足了玩家需求空白 11
- 2、直销模式逐渐普及，传统渠道边缘化 11

(四) 行业盈利模式分析 12

- 1、道具付费模式 12
- 2、广告模式 12

三、竞争分析 13

(一) 行业竞争力 13

- 1、玩家基数增长迅速，分散且议价能力弱 13
- 2、网页游戏开发缺乏技术壁垒，同质化竞争削弱议价能力 14
- 3、行业门槛低，潜在进入者众多 14

(二) 替代品竞争力 15

- 1、大型客户端游戏 15
- 2、小型Flash游戏 16

(三) 竞争主体 16

- 1、商业模式创新成为竞争焦点 16
- 2、发展策略决定竞争成败 17

四、市场前景预测 18

(一) 短期预测 18

(二) 中长期预测 19

五、投资策略与风险 21

(一) 投资策略 21

- 1、网页游戏开发 21
- 2、网页游戏运营 21

(二) 投资风险 21

- 1、政策风险 21
- 2、竞争风险 22

六、重点关注企业 23

(一) 上市公司 23

- 1、“游戏平台、社区化运营、并购整合”，盛大加强网页游戏布局 23

(二) 非上市企业 23

- 1、代理国外精品，上海维莱重走网络游戏发展路程 23
- 2、“原创精品资讯平台”，51Wan异军突起 24
- 3、千橡并购网页游戏厂商，加强社区用户粘性 24

图目录

- 图1 2002 - 2007年中国网络游戏市场规模及增长 2
- 图2 2007 - 2008年网页游戏开发团队数量 4
- 图3 2007 - 2008年网页游戏产品数量 5
- 图4 2007 - 2008年网页游戏运营商数量 5
- 图5 2007 - 2008年网页游戏玩家数量 6
- 图6 2007 - 2008年网页游戏用户消费额 7
- 图7 2008年中国网页游戏玩家游戏类型偏好 7
- 图8 2008年中国网页游戏玩家关注点 8
- 图9 网页游戏产业链结构 10
- 图10 网页游戏行业的竞争力分析 13
- 图11 2008年中国网页游戏行业产品研发地分布 14
- 图12 2008年中国网络游戏产品结构 16
- 图13 中国网页游戏行业竞争格局 17
- 图14 2006 - 2009年网页游戏玩家数量预测预测 18
- 图15 2006 - 2009年网页游戏玩家消费规模 18
- 图16 2006 - 2011年网页游戏玩家数量预测 19
- 图17 2006 - 2011年网页游戏市场规模预测 20

表目录

- 表1 2005 - 2010年中国休闲游戏市场发展状况 3
- 表2 2005 - 2010年中国网络游戏内置广告市场发展状况 3
- 表3 网络游戏点卡销售渠道对比 12
- 表4 网络游戏行业上市公司网络游戏业务收入比较 15
- 表5 进入网页游戏行业的门户网站与社区网站 15
- 表6 2006 - 2009年中国网页游戏发展预测 19
- 表7 2006 - 2011年中国网页游戏发展预测 20
- 表8 网络游戏行业上市公司市盈率(PE)(截至2008年11月10日收盘价) 21
- 表9 盛大2008 - 2010年收入预测 23
- 表10 上海维莱 2008 - 2010年收入预测 24
- 表11 51Wan 2008 - 2010年收入预测 24
- 表12 千橡集团网页游戏2008 - 2010年收入预测 25

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/41116.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）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。