



艾凯咨询  
ICAN Consulting

# 2007年中国网络游戏行业兼并重组决策咨询及行业竞争力分析报告

## 一、调研说明

《2007年中国网络游戏行业兼并重组决策咨询及行业竞争力分析报告》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/41145.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

### 第一章 研究概述 13

#### 第一节 研究背景 13

#### 第二节 研究内容 13

#### 第三节 研究方法 14

#### 第四节 研究团队 14

#### 第五节 研究结论 15

### 第二章 全球网络游戏市场发展概况 16

#### 第一节 世界网络游戏市场发展特征 16

#### 第二节 2006-2007年世界网络游戏市场供求格局 16

##### 一、世界网络游戏业制作格局分析 16

###### （一）欧美流 17

###### （二）韩国流 17

###### （三）日本流 18

##### 二、世界网络游戏业市场规模分析 18

##### 三、世界网络游戏业市场需求分析 19

#### 第三节 2006-2007年世界网络游戏市场竞争格局分析 20

##### 一、世界网络游戏业竞争集中度分析 20

##### 二、世界网络游戏业地区竞争格局分析 21

##### 三、世界网络游戏业规模竞争格局分析 22

#### 第四节 2007-2010年各主要国家和地区发展预测 23

##### 一、美国网络游戏市场特点与供需预测 23

##### 二、韩国网络游戏市场特点与供需预测 23

##### 三、日本网络游戏市场特点与供需预测 25

##### 四、欧洲网络游戏市场特点与供需预测 27

### 第三章 中国网络游戏开发行业的现状分析 28

#### 第一节 2006-2007年中国网络游戏行业发展特点与概况 28

##### 一、中国网络游戏市场现状分析 28

二、中国网络游戏市场发展趋势分析	29
三、中国网络游戏产品状况分析	31
四、中国网络游戏行业竞争格局分析	32
五、中国网络游戏行业竞争趋势分析	33
第二节 中国网络游戏开发投资现状分析	34
一、中国网络游戏行业投资情况及特点分析	34
二、中国网络游戏行业收益情况分析	35
三、中国网络游戏行业投资趋势分析	36
第三节 2006-2007年中国网络游戏市场供求关系	37
一、中国网络游戏供给情况分析	37
（一）网络游戏开发商生产规模分析	37
（二）网络游戏市场投入产出规模分析	37
二、中国网络游戏需求规模情况分析	38
（一）网络游戏市场用户规模与需求特性分析	38
（二）网络游戏市场需求规模分析	40
第四节 2008-2010年中国网络游戏市场供求预测	40

#### 第四章 中国网络游戏细分市场 42

##### 第一节 休闲类网络游戏 42

##### 第二节 角色扮演类网络游戏 43

##### 第三节 手机网络游戏 44

#### 第五章 中国网络游戏业区域性发展分析 47

##### 第一节 深圳 47

- 一、2007-2010年地区网络游戏供需规模预测 47
- 二、地区网络游戏行业发展特征与产业格局分析 47
- 三、地区网络游戏行业区域竞争格局及主体分析 48
- 四、地区网络游戏行业兼并重组趋势与可行性分析 48

##### 第二节 北京 49

- 一、2007-2010年地区网络游戏供需规模预测 49
- 二、地区网络游戏行业发展特征与产业格局分析 49
- 三、地区网络游戏行业区域竞争格局及主体分析 49

#### 四、地区网络游戏行业兼并重组趋势与可行性分析 51

##### 第三节 成都 51

###### 一、2007-2010年地区网络游戏供需规模预测 51

###### 二、地区网络游戏行业发展特征与产业格局分析 51

###### 三、地区网络游戏行业区域竞争格局及主体分析 52

###### 四、地区网络游戏行业兼并重组趋势与可行性分析 52

##### 第四节 苏杭 52

###### 一、2007-2010年地区网络游戏供需规模预测 52

###### 二、地区网络游戏行业发展特征与产业格局分析 53

###### 三、地区网络游戏行业区域竞争格局及主体分析 53

###### 四、地区网络游戏行业兼并重组趋势与可行性分析 53

##### 第五节 上海 54

###### 一、2007-2010年地区网络游戏供需规模预测 54

###### 二、地区网络游戏行业发展特征与产业格局分析 54

###### 三、地区网络游戏行业区域竞争格局及主体分析 54

###### 四、地区网络游戏行业兼并重组趋势与可行性分析 56

#### 第六章 中国网络游戏开发投资政策环境分析 57

##### 第一节 网络游戏产业相关政策 57

##### 第二节 主要政策概况及解读 58

##### 第三节 政策走向 60

#### 第七章 影响网络游戏开发的主要因素分析 62

##### 第一节 网络游戏开发的竞争风险分析 62

###### 一、政治意识形态 62

###### 二、文化意识形态 62

###### 一、电信垄断服务 63

###### 二、设计研发水平 64

###### 三、网络基础建设 64

##### 第二节 中国网络游戏开发中存在的问题 65

#### 第八章 中国网络游戏行业兼并重组现状分析 67

第一节 中国网络游戏行业兼并重组背景分析 67

第二节 中国网络游戏行业兼并重组概况 68

第三节 中国网络游戏企业兼并案例分析 68

第四节 中国网络游戏行业兼并重组趋势分析 69

第九章 中国网络游戏行业兼并重组的障碍分析 71

第一节 资金障碍 71

第二节 渠道障碍 71

第三节 技术障碍 72

第十章 国外网络游戏企业兼并重组案例分析 73

第一节 韩光软件（Hanbitsoft Inc）收购Actoz公司 73

一、兼并重组背景与核心价值分析 73

二、兼并重组过程及兼并重组方案分析 74

三、兼并重组整合之后的发展战略分析 74

第二节 美国新闻集团收购网络视频游戏IGN娱乐公司 74

一、兼并重组背景与核心价值分析 74

二、兼并重组过程及兼并重组方案分析 75

三、兼并重组整合之后的发展战略分析 76

第三节 Bandai Namco Holdings收购Banpresto公司 76

一、兼并重组背景与核心价值分析 76

二、兼并重组过程及兼并重组方案分析 77

三、兼并重组整合之后的发展战略分析 77

第四节 Real Net works收购Game House公司 77

一、兼并重组背景与核心价值分析 77

二、兼并重组过程及兼并重组方案分析 78

三、兼并重组整合之后的发展战略分析 78

第五节 荷兰Spill Group收购上海臻龙网络科技有限公司 78

一、兼并重组背景与核心价值分析 78

二、兼并重组过程及兼并重组方案分析 79

三、兼并重组整合之后的发展战略分析 79

第六节 韩国CYKAN Entertainment公司收购日本COMMSEED43%股份 79

一、 兼并重组背景与核心价值分析	79
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	80
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	80
第七节 日本Softbank公司收购韩国RO开发商Gravity	80
一、 兼并重组背景与核心价值分析	80
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	81
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	81
第十一章 外资网络游戏开发企业在中国的兼并重组趋势分析	82
第一节 国内外资网络游戏开发企业发展分析	82
一、 投资特点	82
二、 投资区域	82
三、 市场表现	83
四、 投资结构	83
五、 投资趋势	84
第二节 微软网游在中国投资及兼并重组情况分析	85
一、 微软网游在中国投资现状分析	85
一、 微软核心竞争力分析	86
二、 微软投资与兼并重组趋势分析	86
第三节 日本SQUARE-ENIX公司在中国投资及兼并重组情况分析	87
一、 Enix在中国投资现状分析	87
二、 Enix核心竞争力分析	88
三、 Enix投资与兼并重组趋势分析	88
第四节 日本软银在中国投资及兼并重组情况分析	89
一、 软银在中国投资现状分析	89
二、 软银核心竞争力分析	90
三、 软银投资与兼并重组趋势分析	90
第五节 韩国九兄弟公司在中国投资及兼并重组情况分析	90
一、 韩国九兄弟在中国投资现状分析	90
二、 韩国九兄弟核心竞争力分析	90
三、 韩国九兄弟投资与兼并重组趋势分析	91
第六节 SOE公司在中国投资及兼并重组情况分析	91

一、 SOE公司在中国投资现状分析	91
二、 SOE公司核心竞争力分析	92
三、 SOE公司投资与兼并重组趋势分析	93
第七节 Electronic Arts公司在中国投资及兼并重组情况分析	93
一、 EA公司在中国投资现状分析	93
二、 EA公司核心竞争力分析	94
三、 EA公司投资与兼并重组趋势分析	95
第八节 Take-Two公司在中国投资及兼并重组情况分析	96
一、 Take-two公司在中国投资现状分析	96
二、 Take-two公司核心竞争力分析	96
三、 Take-two公司投资与兼并重组趋势分析	98
第九节 暴雪娱乐公司在中国投资及兼并重组情况分析	98
一、 暴雪公司在中国投资现状分析	98
二、 暴雪公司核心竞争力分析	99
三、 暴雪公司投资与兼并重组趋势分析	100
第十二章 国内网络游戏行业兼并重组案例分析	101
第一节 联众公司收购纷腾互动	101
一、 兼并重组背景与核心价值分析	101
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	101
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	102
第二节 神州通信收购武汉奥美电子	102
一、 兼并重组背景与核心价值分析	102
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	103
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	104
第三节 上海金山华络收购13 FREE	104
一、 兼并重组背景与核心价值分析	104
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	105
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	105
第四节 掌上灵通收购深圳远航科技有限公司	106
一、 兼并重组背景与核心价值分析	106
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	106



三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	107
第五节 盛大收购杭州边锋	107
一、 兼并重组背景与核心价值分析	107
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	108
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	108
第六节 金山公司收购台湾网络游戏商华义国际大陆业务	109
一、 兼并重组背景与核心价值分析	109
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	109
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	110
第七节 盛大收购成都锦天科技	110
一、 兼并重组背景与核心价值分析	110
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	111
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	111
第八节 中华网游戏正式完成收购光通通信	112
一、 兼并重组背景与核心价值分析	112
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	112
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	113
第九节 盛大收购游戏茶苑100%股权	113
一、 兼并重组背景与核心价值分析	113
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	114
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	114
第十节 腾讯投资网络游戏公司深圳网域	115
一、 兼并重组背景与核心价值分析	115
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	116
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	116
第十一节 中华网收购17game	117
一、 兼并重组背景与核心价值分析	117
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	118
三、 兼并重组整合之后的发展战略分析	118
第十二节 香港财华社集团收购杭州天畅	119
一、 兼并重组背景与核心价值分析	119
二、 兼并重组过程及兼并重组方案分析	120

### 三、 兼并重组整合之后的发展战略分析 120

## 第十三章 中国主要网络游戏开发企业兼并重组主体竞争力分析 122

### 第一节 盛大网络 122

#### 一、 网络游戏开发能力或代理方式分析 122

#### 二、 公司盈利模式分析 123

#### 三、 公司资本运营情况 124

#### 四、 市场竞争力分析 125

#### 五、 主要客户群体分析 126

#### 六、 公司发展战略分析 126

#### 七、 公司兼并重组趋势与可能性分析 127

### 第二节 联众 127

#### 一、 网络游戏开发能力或代理方式分析 127

#### 二、 公司盈利模式分析 128

#### 三、 公司资本运营情况 129

#### 四、 市场竞争力分析 129

#### 五、 主要客户群体分析 130

#### 六、 公司发展战略分析 130

#### 七、 公司兼并重组趋势与可能性分析 131

### 第三节 网易 131

#### 一、 网络游戏开发能力或代理方式分析 131

#### 二、 公司盈利模式分析 132

#### 三、 公司资本运营情况 133

#### 四、 市场竞争力分析 134

#### 五、 主要客户群体分析 135

#### 六、 公司发展战略分析 135

#### 七、 公司兼并重组趋势与可能性分析 135

### 第四节 金山公司 136

#### 一、 网络游戏开发能力或代理方式分析 136

#### 二、 公司盈利模式分析 136

#### 三、 公司资本运营情况 137

#### 四、 市场竞争力分析 137

五、主要客户群体分析	138
六、公司发展战略分析	138
七、公司兼并重组趋势与可能性分析	138
第五节 腾讯公司	139
一、网络游戏开发能力或代理方式分析	139
二、公司盈利模式分析	139
三、公司资本运营情况	140
四、市场竞争力分析	140
五、主要客户群体分析	140
六、公司发展战略分析	141
七、公司兼并重组趋势与可能性分析	141
第六节 新浪	141
一、网络游戏开发能力或代理方式分析	141
二、公司盈利模式分析	142
三、公司资本运营情况	143
四、市场竞争力分析	143
五、主要客户群体分析	143
六、公司发展战略分析	144
七、公司兼并重组趋势与可能性分析	144
第七节 搜狐	145
一、网络游戏开发能力或代理方式分析	145
二、公司盈利模式分析	145
三、公司资本运营情况	146
四、市场竞争力分析	146
五、主要客户群体分析	146
六、公司发展战略分析	146
七、公司兼并重组趋势与可能性分析	146
第八节 久游网	147
一、网络游戏开发能力或代理方式分析	147
二、公司盈利模式分析	147
三、公司资本运营情况	147
四、市场竞争力分析	148

五、主要客户群体分析 148

六、公司发展战略分析 149

七、公司兼并重组趋势与可能性分析 149

第九节 巨人 149

一、网络游戏开发能力或代理方式分析 149

二、公司盈利模式分析 150

三、公司资本运营情况 150

四、市场竞争力分析 150

五、主要客户群体分析 150

六、公司发展战略分析 150

七、公司兼并重组趋势与可能性分析 151

第十四章 中国网络游戏开发行业产业链及兼并重组分析 152

第一节 中国网络游戏产业链分析 152

第二节 中国网络游戏企业产业链内兼并重组分析 153

第十五章 中国网络游戏开发行业规模性兼并重组机会分析 156

第一节 大型规模企业兼并重组机会分析 156

一、第九城市 156

（一）公司开发产品结构 156

（二）公司核心竞争力 157

（三）公司发展战略 157

（四）兼并重组可行性分析 158

（五）兼并重组价值分析 158

二、千橡互动集团 159

（一）公司开发产品结构 159

（二）公司核心竞争力 159

（三）公司发展战略 159

（四）兼并重组可行性分析 159

（五）兼并重组价值分析 160

三、苏州现今科技 160

（一）公司开发产品结构 160

(二) 公司核心竞争力	160
(三) 公司发展战略	161
(四) 兼并重组可行性分析	161
(五) 兼并重组价值分析	161
第二节 中小型规模企业兼并重组机会分析	161
一、杭州天畅	161
(一) 公司开发产品结构	161
(二) 公司核心竞争力	162
(三) 公司发展战略	162
(四) 兼并重组可行性分析	162
(五) 兼并重组价值分析	162
二、广东天悦网络科技有限公司	162
(一) 公司开发产品结构	162
(二) 公司核心竞争力	163
(三) 公司发展战略	163
(四) 兼并重组可行性分析	163
(五) 兼并重组价值分析	163
三、上海天游软件有限公司	164
(一) 公司开发产品结构	164
(二) 公司核心竞争力	164
(三) 公司发展战略	164
(四) 兼并重组可行性分析	165
(五) 兼并重组价值分析	165
四、上海尚禾互动娱乐有限公司	165
(一) 公司开发产品结构	165
(二) 公司核心竞争力	165
(三) 公司发展战略	166
(四) 兼并重组可行性分析	166
(五) 兼并重组价值分析	166
五、厦门博众	166
(一) 公司开发产品结构	166
(二) 公司核心竞争力	166

- (三) 公司发展战略 167
- (四) 兼并重组可行性分析 167
- (五) 兼并重组价值分析 167

#### 六、福州天晴数码 167

- (一) 公司开发产品结构 167
- (二) 公司核心竞争力 168
- (三) 公司发展战略 168
- (四) 兼并重组可行性分析 168
- (五) 兼并重组价值分析 168

#### 七、中国创网-久易科技 169

- (一) 公司开发产品结构 169
- (二) 公司核心竞争力 169
- (三) 公司发展战略 169
- (四) 兼并重组可行性分析 170
- (五) 兼并重组价值分析 170

#### 八、亚洲互动 170

- (一) 公司开发产品结构 170
- (二) 公司核心竞争力 170
- (三) 公司发展战略 170
- (四) 兼并重组可行性分析 171
- (五) 兼并重组价值分析 171

### 第十六章 中国网络游戏开发兼并重组风险分析 172

#### 第一节 技术进步风险 172

#### 第二节 企业整合风险分析 172

- 一、战略整合风险分析 172
- 二、业务整合风险分析 173
- 三、组织人事整合风险分析 174
- 四、企业文化整合风险分析 174

#### 第三节 融资风险分析 175

#### 第四节 管理风险分析 175

图表目录

图表 1：网络游戏行业兼并重组报告研究内容	13
图表 2：世界网络游戏业制作格局“三足鼎立”	16
图表 3：世界网络游戏市场规模 单位：亿美元	18
图表 4 世界网游市场需求预测（单位：亿美元）	19
图表 5 网络游戏产业生命周期图	20
图表 6：2007年世界网游产业规模	22
图表 7 韩国网游政府主导型发展模式	24
图表 8 日本游戏开发“三三制”	26
图表 9：中国网络游戏用户数量快速增长	28
图表 10：中国网游产业规模及发展 单位：亿元	29
图表 11：中国网络游戏发展趋势特点	30
图表 12：2007年中国网游市场竞争格局	32
图表 13：中国网络游戏用户数增长情况及预测	38
图表 14：大型角色扮演类与休闲类网游对比	39
图表 15：中国网民数量及增长速度	40
图表 16：2008-2010中国网游市场需求预测	40
图表 17：休闲类网游分类	42
图表 18：中国网游各细分市场比例	42
图表 19：网络游戏市场各细分市场关系图	46
图表 20：网络游戏开发与运营企业分布	47
图表 21：2007年腾讯占全国网络游戏市场收入的份额	48
图表 22：2007年北京主要网络游戏开发和运营厂商收入规模	50
图表 23：2007年北京地区主要网络游戏运营企业收入市场份额	50
图表 24：2007年上海主要网络游戏开发和运营厂商收入规模	55
图表 25：2007年上海主要网络游戏运营企业收入市场份额	55
图表 26：中国网络游戏政策示意图	57
图表 27：中国网络游戏开发投资政策走向	60
图表 28：中国网络游戏产业链结构图	63
图表 29：中国网络游戏开发中存在的问题分析	65

图表 30：中国网络游戏行业兼并重组背景分析	67
图表 31:我国网络游戏兼并案例的主要类型	68
图表 32:中国网络游戏企业兼并重组分析	70
图表 33：网络游戏兼并重组遇到资金障碍	71
图表 34：韩光软件收购Actoz背景及核心价值分析	73
图表 35：韩光软件兼并Actoz战略分析	74
图表 36：美国新闻集团收购IGN示意图	75
图表 37：外资网络游戏开发企业国内投资特点	82
图表 38：外资网络游戏企业在华投资产品结构图	83
图表 39：国外网络游戏企业在华投资趋势分析	84
图表 40：微软在华研发机构名称列表	85
图表 41：SQUARE-ENIX公司在华网游产品列表	87
图表 42：索尼公司中国子公司列表	91
图表 43：EA中国投资发展历程表	93
图表 44：EA公司在网络游戏行业核心竞争力分析	94
图表 45：2007年美国EA收入的低于分布	95
图表 46：Take-Two公司2008年财年将上市的产品列表	97
图表 47：Take-Two公司核心竞争力分析	97
图表 48：暴雪娱乐公司在华网游产品及大陆代理商	99
图表 49：暴雪公司核心竞争力分析	99
图表 50：腾讯投资深圳网域重组背景及价值分析	115
图表 51：中华网收购17game重组背景分析	117
图表 52：香港财华社集团收购杭州天畅背景及价值分析	119
图表 53：盛大公司自主开发和代理产品情况	122
图表 54：盛大公司开发运营的主要游戏产品	123
图表 55：上海盛大网络发展有限公司的盈利模式	124
图表 56：盛大公司近几年资本运营情况	124
图表 57：盛大的市场渠道和销售渠道	126
图表 58:盛大有游戏向互动娱乐传媒转型	126
图表 59：联众公司主要运营的产品和服务	127
图表 60：联众公司的盈利模式	128
图表 61：网易公司运营的主要游戏产品	132



图表 62: 网易公司在网络游戏市场的竞争力	134
图表 63 : 金山公司运营的主要游戏产品	136
图表 64: 金山在网络游戏行业的市场竞争能力	138
图表 65 : 腾讯公司运营的主要游戏产品	139
图表 66 : 七种武器 ” 为游戏厂商和万家提供全方位产品化的服务	142
图表 67 : 新浪网络游戏产业链	142
图表 68 : 久游网在网络游戏行业中的市场竞争能力	148
图表 69 : 中国网络游戏产业产业链	152
图表 70 : 游戏运营商兼并重组的动力	154
图表 71 : 第九城市开发和运营的主要游戏产品	156
图表 72 : 第九城市发展战略分析	158
图表 73 : 第九城市兼并策略分析	158
图表 74 : 上海上海天游软件有限公司目前主要运营的产品	164
图表 75 : 天晴数码娱乐公司开发和运营的主要产品	167
图表 76 : 中国创网_杭州久易科技有限公司开发运营的主要产品	169
图表 77 : 网络游戏产业企业战略整合风险分析	173
图表 78 企业整合示意图	174
图表 79 : 网络游戏产业兼并重组管理风险分析	175

详细请访问：<https://www.icandata.com/view/41145.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。