

2013-2018年中国网页游戏市场监测及投资前景评估报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2013-2018年中国网页游戏市场监测及投资前景评估报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.chyxx.com/research/201309/218746.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.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、报告目录及图表目录

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%；移动网络游戏用户突破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。

产业信息网发布的《2013-2018年中国网页游戏市场监测及投资前景评估报告》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.chyxx.com/research/201309/218746.html>