

2020-2026年中国页游行业 分析与投资战略研究报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国页游行业分析与投资战略研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202005/164310.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

页游以进入门槛低、研发周期短、系统相对简单、可实现多平台交互等特点，成为不同于传统端游的网游细分市场。2001年 Net Game 旗下的 RPG 页游《无尽的战争》进入中国，成为国内网页游戏的先驱；2007年开始，互动休闲页游大热，与 SLG 页游并驾齐驱，推动页游市场快速发展。页游开始受到广泛关注，以上海维莱的《部落战争》，51wan 的《帝国崛起》，盛大的《纵横天下》、猫扑网的《猫游记》为代表，SLG、社区休闲类等第一批页游上线运营；2008年策略战争类页游兴起，《三国风云》（昆仑万维）、《武林三国》（九维网）、《热血三国》（乐港科技）、《三国兵临城下》（天极峰宽带）、《七龙纪》（嘟牛网）等 SLG 游戏迅速抢占市场，同时涌现出大量小型页游制作团队；2009年后随着 Flash 技术的进步，页游的表现力与沉浸体验更加优异，以《凡人修真》，《傲剑》为代表的 ARPG 页游涌现，3D 页游开始出现，SLG、ARPG 类游戏迅速布局，页游进入黄金发展期。

同样受到移动互联网的冲击，2014年开始页游用户呈负增长趋势。2017年页游市场仍呈现低迷态势，2017年页游市场实际收入156亿元，同比下降16.6%。页游市场逐渐萎缩的原因系：1) 手游时代崛起，分流页游用户，页游研发商转向手游开发；2) 页游研发厂商缺乏创新力，页游品质下滑，难以留存忠实用户。2008-2017年页游市场用户规模及增速

中企顾问网发布的《2020-2026年中国页游行业分析与投资战略研究报告》共十四章。首先介绍了中国页游行业市场发展环境、页游整体运行态势等，接着分析了中国页游行业市场运行的现状，然后介绍了页游市场竞争格局。随后，报告对页游做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国页游行业发展趋势与投资预测。您若想对页游产业有个系统的了解或者想投资中国页游行业，本报告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：

第一章网页游戏产品/行业基本概况16

第一节网页游戏定义16

一、产品定义16

二、产品分类16

三、产品用途16

第二节网页游戏产业的发展生命周期判研16

第三节网页游戏产业链分析17

一、产业链模型介绍17

1、产业链定义17

2、产业链内涵18

3、产业链类型18

4、产业链模型19

二、网页游戏产业链模型分析20

第四节我国网页游戏产业发展的“波特五力模型”分析17

一、“波特五力模型”介绍17

二、网页游戏产业环境的“波特五力模型”分析18

1、现有企业间竞争18

2、潜在进入者分析19

3、替代品威胁分析19

4、供应商议价能力19

5、客户议价能力19

第四节我国网页游戏行业市场发展“SWOT”分析19

一、“SWOT模型”介绍19

1、优势—机会（SO）战略19

2、优势—威胁（ST）战略20

3、弱点—机会（WO）战略20

4、弱点—威胁（WT）战略20

二、网页游戏市场发展的“SWOT”分析20

1、行业发展强势分析20

2、行业发展弱势分析20

3、行业发展机会20

4、行业发威胁20

第二章网页游戏行业宏观环境发展分析21

第一节2012-2019年中国经济环境分析21

一、2012-2019年宏观经济21

二、2012-2019年工业形势24

三、2012-2019年固定资产投资25

第二节2012-2019年中国网页游戏行业发展政策环境分析27

一、行业政策影响分析27

二、相关行业标准分析28

第三节2012-2019年中国网页游戏行业发展社会环境分析28

一、2012-2019年居民消费水平分析28

二、2012-2019年工业发展形势分析29

第三章网页游戏行业生产环境分析30

第一节网页游戏行业总体规模30

第二节网页游戏产能概况31

一、2012-2019年产能分析31

二、2020-2026年产能预测32

第三节网页游戏市场容量发展分析32

一、2012-2019年市场容量分析32

二、2020-2026年市场容量预测34

第三节网页游戏产量发展及趋势预测35

一、2012-2019年产量分析35

二、2020-2026年产量预测36

第四章网页游戏产品价格影响因素分析及价格趋势预测37

第一节国内产品价格影响因素分析37

第二节国内产品2012-2019年价格回顾38

第三节国内产品当前市场价格及评述38

第四节国内产品2020-2026年期间价格走势预测39

第五章网页游戏行业技术发展环境分析40

第一节、产品工艺设备采购渠道分析40

第二节网页游戏产品国内外技术比较分析41

一、2019年网页游戏产品技术变化特点41

二、国外主要生产工艺41

三、国内主要生产方法42

第三节网页游戏技术发展趋势预测42

第六章网页游戏产业供需发展环境分析43

第一节2012—2019年市场供需状况分析43

一、2012—2019年网页游戏产量发展分析43

二、2012—2019年网页游戏消费状况分析442008-2017年页游市场实际销售收入及增速

第二节网页游戏的经销模式44

一、网页游戏营销模式分析44

二、网页游戏主要销售渠道分析45

1、直效营销模式45

2、分公司营销模式47

3、代理营销模式47

4、关联营销模式48

三、网页游戏行业广告与促销方式分析49

1、广告宣传策略49

2、促销方式51

四、网页游戏行业价格竞争方式分析53

五、网页游戏行业国际化营销模式分析54

六、网页游戏行业渠道策略分析55

第三节产品竞争策略分析57

一、提高产品附加值57

二、提升营销水平和品牌宣传57

三、产品选择策略58

四、销售竞争策略58

第三节中国网页游戏需求特点及地域分布分析59

第四节未来5年内中国网页游戏市场供需格局预测60

一、供给预测60

二、需求预测60

三、供需格局趋势61

第七章网页游戏进出口市场分析62

第一节全球进出口市场价格互动机制研究62

第二节代表性国家和地区进出口市场分析62

一、分国别进口概况62

二、分国别出口概况65

第三节中国网页游戏行业历史进出口总量变化68

一、网页游戏行业近3年内进口总量变化68

二、网页游戏行业近3年内出口总量变化69

三、近三年内网页游戏进出口差量变动情况70

第四节中国网页游戏行业历史进出口结构变化70

一、网页游戏行业当年内进口来源情况分析71

二、网页游戏行业当年内出口去向分析73

第五节中国网页游戏行业进出口态势展望76

一、中国网页游戏进出口的主要影响因素分析76

二、网页游戏行业未来5年内中国进口预测分析77

三、网页游戏行业未来5年内中国出口态势展望78

第八章网页游戏地区市场竞争分析79

第一节中国网页游戏区域销售市场结构变化79

第二节华北地区销售分析79

一、华北地区城市座标图示79

二、华北地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）80

三、2012—2019年华北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析81

四、华北地区主要生产或代理厂商的联系方式82

第三节华东地区销售分析83

一、华东地区城市座标图示83

二、华东地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）84

三、2012—2019年华东地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析85

四、华东地区主要生产或代理厂商的联系方式86

第四节华南地区销售分析86

一、华南地区城市座标图示86

二、华南地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）87

三、2012—2019年华南地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析88

四、华南地区主要生产或代理厂商的联系方式89

第五节西北地区销售分析89

一、西北地区城市座标图示89

二、西北地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）90

三、2012—2019年西北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析91

四、西北地区主要生产或代理厂商的联系方式92

第六节东北地区销售分析93

一、东北地区城市座标图示93

二、东北地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）94

三、2012—2019年东北地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析95

四、东北地区主要生产或代理厂商的联系方式96

第七节华中地区销售分析96

一、华中地区城市座标图示96

二、华中地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）97

三、2012—2019年华中地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析98

四、华中地区主要生产或代理厂商的联系方式99

第八节西南地区销售分析99

一、西南地区城市座标图示99

二、西南地区用户/消费者偏好调查（技术、价格、售服等）100

三、2012—2019年西南地区网页游戏产业市场规模发展趋势分析101

四、西南地区主要生产或代理厂商的联系方式102

第九章网页游戏行业上下游产业链发展环境分析103

第一节网页游戏行业上游行业分析103

一、主要原材料介绍103

二、重点上游行业发展现状103

三、重点上游行业发展趋势预测103

四、行业新动态及其对网页游戏行业的影响104

五、行业竞争状况及其对网页游戏行业的意义104

第二节网页游戏行业下游行业分析105

一、主要应用领域分析105

二、主要下游行业发展现状105

三、主要下游行业发展趋势预测105

- 四、主要下游行业市场现状分析106
- 五、行业最新动态及其对网页游戏行业的影响107
- 六、行业竞争状况及其对网页游戏行业的意义107

第十章网页游戏特色生产及销售厂家分析108

第一节深圳市腾讯计算机系统有限公司108

- 一、企业基本概况108
- 二、近三年内企业经营与财务状况分析108
- 三、企业swot竞争分析109
- 四、企业未来发展战略与规划109

第二节广州网易计算机系统有限公司110

- 一、企业基本概况110
- 二、近三年内企业经营与财务状况分析110
- 三、企业swot竞争分析111
- 四、企业未来发展战略与规划111

第三节完美世界（北京）网络技术有限公司112

- 一、企业基本概况112
- 二、近三年内企业经营与财务状况分析112
- 三、企业swot竞争分析113
- 四、企业未来发展战略与规划113

第四节上海数龙科技有限公司113

- 一、企业基本概况113
- 二、近三年内企业经营与财务状况分析114
- 三、企业swot竞争分析114
- 四、企业未来发展战略与规划115

第五节北京畅游时代数码技术有限公司115

- 一、企业基本概况115
- 二、近三年内企业经营与财务状况分析116
- 三、企业swot竞争分析117
- 四、企业未来发展战略与规划117

第十一章网页游戏产业政策及贸易预警118

第一节国内网页游戏行业税收政策分析118

第二节国内外环保规定118

一、中国相关环保规定118

二、国外相关环保规定118

第三节贸易预警119

一、可能涉及的倾销及反倾销119

二、可能遭遇的贸易壁垒及技术壁垒119

第四节近期人民币汇率变化的影响119

第五节我国与主要市场贸易关系稳定性分析120

一、美国120

二、欧洲120

三、日本121

四、韩国121

五、大陆与台湾122

第十二章网页游戏行业未来五年内投资趋势及投资风险分析123

第一节2019年网页游戏行业投资情况分析123

一、2019年总体投资结构123

二、2019年投资规模情况123

三、2019年投资增速情况123

四、2019年分地区投资分析123

第二节网页游戏行业投资机会分析124

一、网页游戏投资项目分析124

二、可以投资的网页游戏模式125

三、2019年网页游戏投资机会125

四、2019年网页游戏投资新方向126

第三节2020-2026年中国网页游戏行业投资方向分析126

一、未来网页游戏投资方向分析126

二、未来网页游戏行业技术开发方向127

第四节2020-2026年中国网页游戏行业投资风险分析127

一、经济环境风险分析127

二、产业政策环境风险分析128

三、市场竞争风险129

四、原材料压力风险分析129

五、技术风险分析129

六、经营风险129

七、其他风险130

1、财务风险130

2、企业出口风险分析130

3、外资进入现状及对未来市场的威胁130

第十三章网页游戏行业未来五年内投资战略研究131

第一节2020-2026年中国网页游戏行业投资策略分析131

一、网页游戏行业投资策略131

二、网页游戏行业投资筹划策略131

三、网页游戏行业品牌竞争战略132

第二节2020-2026年中国网页游戏行业“十三五”建设策略132

一、网页游戏行业发展规划132

二、网页游戏行业建设重点132

三、网页游戏行业优秀企业成功之道132

第十四章网页游戏市场发展预测及行业项目投资建议133（ ）

第一节中国生产、营销企业投资运作模式分析133

一、生产产品133

二、代理该产品133

第二节外销与内销优势分析134

一、生产要素134

二、需求条件134

三、支援与相关产业135

第三节网页游戏行业未来5年内中国市场规模及增长趋势136

第四节网页游戏行业未来5年内中国净投资规模预测137

第五节网页游戏行业未来5年内市场盈利预测138

第六节网页游戏行业项目投资建议139

一、投资营销模式139

- 1、企业的国内营销模式建议139
- 2、企业的海外营销模式建议139
- 二、企业资本结构选择140
- 三、企业战略选择140
 - 1、产品选择140
 - 2、销售竞争策略140
 - 3、专门的企业信息传播141
 - 4、一个明确的方向，产品结构和市场141
- 四、网页游戏行业项目注意事项142
 - 1、产品技术应用注意事项142
 - 2、项目投资注意事项143
 - 3、产品生产开发注意事项144
 - 4、产品销售注意事项145（ ）

部分图表目录：

- 图表：网页游戏产业的发展生命周期研判16
- 图表：产业链模型介绍17
- 图表：“波特五力模型”介绍17
- 图表：“SWOT模型”介绍19
- 图表：2012-2019年GDP及增长变化图21
- 图表：2012-2019年工业形势24
- 图表：2012-2019年国内固定资产投资及增长变化图25
- 图表：2012-2019年居民消费价格指数（CPI）28
- 图表：2012-2019年工业增加值增长速度29
- 图表：2012-2019年网页游戏行业产能分析31
- 图表：2020-2026年网页游戏行业产能预测32
- 图表：2012-2019年网页游戏市场容量分析32
- 图表：2020-2026年网页游戏市场容量预测34
- 图表：2012-2019年网页游戏行业产量分析35
- 图表：2020-2026年网页游戏行业产量预测36
- 图表：网页游戏产品价格影响因素示意图37
- 图表：网页游戏产品价格2012-2019年价格走势图38

图表：网页游戏产品2020-2026年期间价格趋势预测变化图39

图表：2012-2019年网页游戏行业产量发展分析43

图表：2012-2019年网页游戏行业消费量发展分析44

图表：未来5年内中国网页游戏市场供需格局预测60

图表：2012-2019年网页游戏行业供给预测60

图表：2012-2019年网页游戏行业需求预测60

图表：2012-2019年网页游戏行业供需格局预测61

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/164310.html>